

**ZIRKU
MOTRI
ZITATEA**

2

ibilbidea

Egileak

Carolina Liniado Marcos eta Serena Vione

Koordinazio teknikoa

Elies Martínez Codina

Guillermo Vidal-Ribas Belil

Jatorrizko proiektua

Ateneu Popular Nou Barris Bartzelonako udalaren "Pla de Barris"-en babesarekin.

Euskarazko reedizioa

Euskal Zirku Elkatea Eusko Jaurlaritzaren kultura eta hizkuntza politika sailaren babesarekin.

Lankidetzan aritu diren irakasle-taldeak

El Torrent Sehaska Eskola

Pla de Fornells Sehaska Eskola

Antaviana Institutu Eskola

Trinitat Nova Institutu Eskola

Turó de Roquetes Institutu Eskola

L'Airet Hautzaindegia

Maketazioa

Mercedes Sánchez Rodríguez

Ilustrazioak

Gus Regalado

Argazkiak

Paula Belil Pires

Testu-zuzenketa

L'Entrellat SCCL

Itzulpena

Olaia Salegi (BAKUN, S.L.)

Esker onak

Borja Lozano Castro, Congr s, Indians Eskola, Trinitat Nova Institutu Eskola, Espai 3 Ulls, Nou Barris-eko Baliabide Pedagogikoen Zentroa, Asvin Lopez, Iraitz Lizarraga Ari e Azkue hirune Zabala Nahia Iparragirre Koldo arakistain, Xabi Larrea, aitziber Atorrasagasti eta Ana Lopez Asensio.

Jatorrizko edizioa katalanez, Bartzelona 2023.eko azaroa.

Euskarazko berredizioa, Bilbao 2025.eko ekaina.



PLA DE BARRIS





AURKIBIDEA

1	IBILBIDEA	5
2	MUNTAKETARI BURUZKO OHARRAK	8
3	EBALUAZIO-FASEAK	9
4	SAIOAK	12
	1. Fokua: Diziiplina anitzekoa	13
	2. Fokua: Airekoak eta altuerak	22
	3. Fokua: Orekak	26
	4. Fokua: Akrobazia	31
	5. Saio askea	36
	6. Fokua: Airekoak eta altuerak	37
	7. Fokua: Orekak	41
	8. Fokua: Akrobazia	44
	9. Saio askea	47
	10. Fokua: Airekoak eta altuerak	48
	11. Fokua: Orekak	52
	12. Fokua: Akrobazia	55
	13. Saio askea	58
	14. Fokua: Diziiplina anitzekoa	59
5	ERANSKINA: BEROKETA-JOLASAK	61



Erabili QR kodea web-orrian sartzeko.
Handik deskargatuko dituzue zirkumotrizitateko
kartak eta beste material batzuk.



Erabili QR kodea tutoretza-bideoetan sartzeko.

CREATIVE COMMONS LIZENTZIA
Esleipena - Ez-komertziala - Berdin partekatu
(CC BY-NC-SA 4.0)



1 IBILBIDEA

Mesedez, jarri arreta haurren adinaren eta saioak egiteko daukazuen denboraren arabera proposatzen ditugun aldaketei. Erronka egokituak egoteak eta zentzu-mugimenezko esperimentazioa egiteko nahikoa denbora izateak ematen dio zentzua gure proposamenari; haiek izango dira, behar izanez gero, zirku-jarduerekin sakontzeko oinarria.

Haurren adinaren arabera, saioak zati hauek izatea proposatzen dizuegu (bakoitzaren iraupen gomendatua saioaren guztizko denborarekiko dagokion ehunekoarekin dago adierazita):

Bi eta lau urte arteko haurrentzako saioak

- **Sarrera-erritual laburra, beroketa pixka batekin (% 10):** lehenbiziko lauzpabost saioetan, zuen ohiko beroketa egingo duzue, eta, bosgarren edo seigarren saiotik aurrera, luzaketa-kartetan oinarritutako beroketa-proposamen bat egingo dizuegu.
- **Mugimen-esperimentazioa ardatz nagusi gisa (% 80):** hautazko zirku-jarduera bat aurkezteko espazio bat ere izan dezake (hurbiltzen diren haurrentzat).
- **Itxiera laburra (% 10):** lehenbiziko sei saioetan, irten aurretik berriro elkartzeko eta agur esateko aukera emango da; zazpigarren saiotik aurrera, berriz, jarduera espresibo txiki bat gehituko dugu.

Lau eta zazpi urte arteko haurrentzako saioak

- **Sarrera-erritual, artikulazioen beroketarekin (% 10):** aukera moduan, beroketak egiteko jolasen proposamenak aurkituko dituzue «Beroketa-jolasak» eranskinean, 62. orrialdean. Hori bai, baliatu jolas horiek betiere mugimen-esperimentazioari eskainitako denboraren kalterako ez badira.
- **Mugimen-esperimentazioa (% 50).**
- **Zirku-jarduera (% 30):** kasu honetan, mugimen-esperimentazioari eskainitako denboratik kanpo egiten da.
- **Itxiera-jarduera (% 10).**

Saioetan zehar, kolore lilaz markatutako ohar edo jardueraren bat ikusten baduzue, jakin haur txikien taldeetarako baino ez dela; aldiz, berdez markatutako ohar edo jardueraren bat ikusten baduzue, haur handien taldeetarako baino ez da izango.

Lau urteko hurrekin lan eginez gero, taldearen ezaugarrien arabera erabaki zer egingo duzuen: haur txikienei zuzendutako proposamenak eginditzakezue, handienei zuzendutakoak, edo biak konbina ditzakezue. Taldearen beharrei arreta jartzea da gakoa, eta, horrez gain, saiatu behar dugu jarduerak ibilbidean planteatzen den bilakaera progresiboaren ideia errespetatu dezan.

SAIOA	1	2	3	4	5	6	7
FOKUA	DIZIPLINA ANITZEKOAK aurkezpena	AIREKOAK ETA ALTUERAK	OREKAK	AKROBAZIA	ASKEA	AIREKOAK ETA ALTUERAK	OREKAK
BESTE TXOKO BATZUK	Txoko guztiak			Malabarak		Orekak; Malabarak	Airekoak; Malabarak
	Txoko guztiak	Malabarak	Malabarak + Orekak			Orekak; Malabarak	Airekoak; Malabarak + Orekak
ZIRKU-JARDUERA			Zapi mamua; Orekatu platera	Animalien zirkuitua			
	Pirritan eraman eta blokeatu	Orekatu objektua	Zure ispilua naiz	Animalien zirkuitua		Zapi mamua; Pilota izoztua	Orkestra zuzentzea
ITXIERA	Aretoa jasotzea	Aretoa jasotzea	Aretoa jasotzea	Aretoa jasotzea		Aretoa jasotzea	Gorputz-adierazpena
	Gorputz-estatua	Malabarak orekan biltzea	Luzaketak	Ez dadila erori		Luzaketak	Hitza

2-4 URTE

4-7 URTE

Beste behin ere, gomendatzen dizuegu lehenbiziko bi saioetan ez egitea esku-hartzerik haurren jardueran, segurtasuna bermatzeko ez bada. Bi helburu dauzka horrek: aurkikuntza autonomoa ahalbidetzeko denbora nahikoa ematea eta, zeharka, guk behatzea eta ikertzea zein esku-hartze izango diren egokienak.

Azkenik, gogorarazi nahi dizuegu ez dela beharrezkoa saio osoak egitea liburuxka honetan azaltzen den moduan. Prozesuaren hasieran batez ere, zaila izan daiteke denborak doitzea. Egokitu saioak zuen taldera, eta, pixkanaka, erritmo egokia hartzen joango zarete.

Hori bai, lehenetsi beti mugimen-esperimentazioa egiteko denbora. Izan ere, horrek izan beharko luke, edozein kasutan, saio guztietako bloke nagusia.

8 9 10 11 12 13 14

AKROBAZIA	ASKEA	AIREKOAK ETA ALTUERAK	OREKAK	AKROBAZIA	ASKEA	DIZIPLINA ANITZEKO agurra
Malabarak		Akrobazia; Malabarak	Airekoak; Akrobazia; Malabarak	Airekoak ; Malabarak		Txoko guztiak
Malabarak + Orekak		Akrobazia; Malabarak + Orekak	Airekoak; Akrobazia; Malabarak + Orekak	Airekoak; Malabarak + Orekak		Txoko guztiak
Zirkuitua malabarekin				Zooa		
Zirkuitua malabarekin		Passing-a	Bat, bi, hiru, eguzki	Soinu- espazioak		Ni banintz ...
Gorputz- adierazpena		Gorputz- adierazpena	Gorputz- adierazpena	Gorputz- adierazpena		Ebaluazioa
Masajea pilotekin		Luzaketak	Erlaxazioa	Estatuak		Ebaluazioa



MUNTAKETARI BURUZKO OHARRAK

Garrantzitsua da jarduera emango duen pertsonak aretoa muntatzen parte hartzea. Prestatzaileak ere protagonistak zarete eta zuen funtsezko esku-hartzea, hain justu, aretoaren muntaketan eta jardueraren plangintzan datza. Aldi berean, lan hori egiteak segurtasuna eta ulermena emango dizue, eta hori ez litzateke hala izango zeregin horiek beste pertsona batzuen esku baleude.

Aretoaren muntaketa bakoitzari argazkiak ateratzea gomendatzen dizuegu; era horretara, beste saio baterako oinarri gisa muntaketa berreskura dezakezuela ziurtatuko duzue.

Halaber, **jarri arreta handia muntaketaren segurtasunari.**

Airekoekin lanean ari zaretenean, plataformaren batetik jauzi egin behar denean edo objektuen gaineko orekak proposatzen dituzuenetan, ezinbestekoa izango da beti **erortze-zonak koltxoneta-eremu zabal batez ongi babestuta izatea.**

Jauzi-plataformen kasuan, gainera, **ziurtatu eraikuntzak egonkorrak direla.** Azken batean, erorikoak, nahita edo nahi gabe gertatutakoak, seguruak izateko moduan muntatu behar duzue aretoa.

Ildo horretatik, garrantzitsua da **jarduerari kalte egin diezaioketen objektuak eta oztopoak kentzea**, batez ere haurrei proposatzen badiezue aireko aparaturen batean kulunkatzeko, plataformetatik jauziak egiteko edota orekak egiteko.

Azkenik, objektuen gaineko orekak egitean edo altuerekin lotuta dauden beste muntaketa batzuekin lan egitean, egiaztatu haurrak **nahiko erraz eta modu seguruan igo daitezkeela**, eta, behar izanez gero, eman haietara iristeko laguntza-materialak.

**Ez ahaztu airekoen segurtasunari eta
muntaketari buruzko tutoretza-bideoa ikustea.**

3 EBALUAZIO-FASEAK

Zirkumotrizitateko maletarekin biziko duzuen esperientziaren bidez, asko ikasiko duzuela eta ikastetxeko eguneroko jarduna aberastuko duzuela espero dugu. Eta noski, proposamen suspengarria eta dibertigarria izan dadila ikasleentzat. Prozesu honek egingo dizuen ekarpenaz jabetzeko, hiru fasetan banatutako ebaluazio hau egitera animatzen zaituztegu.

- **Hasierako ebaluazioa:** egin ezazue *1. liburuxka* irakurri ondoren, eta lehenbiziko saioari heldu aurretik.
- **Ebaluazio jarraitua:** saio ondoko espazioari dagokio, eta, beraz, saio bakoitzaren ondoren egitera animatzen zaituztegu.
- **Amaierako ebaluazioa:** egin ezazue zirkumotrizitateko ibilbidea osatu ondoren.

HASIERAKO EBALUAZIOA

Saioekin hasi aurretik, bizitzera zoazten prozesuari buruz hasierako ebaluazioa egiteko denbora hartzera animatzen zaituztegu. Talde moduan eta idatziz, galdera havei erantzun behar diezue:

1. Jarduerako laguntzaile gisa, esperientzia honetatik lortzea espero duzuen hiru ikaskuntza idatziko dituzue gutxienez.
2. Eta hurrek zer eramatea nahi duzue?
3. *1. liburuxka* irakurri ondoren, zuen ustez zer alderdi izan daitezke erronka zuentzat?
4. Une honetan, zuen ustez zer zentzutan aberastu dezake zirkumotrizitateak zuen ikastetxeko eguneroko jarduna?
5. Une honetan daukazuen beste hausnarketa, nahi edo itxaropen guztiak idatzi behar dituzue.

Ongi gorde erantzunak: zirkumotrizitateko ibilbidea amaitu ondoren, berreskuratu egin beharko dituzue amaierako ebaluaziorako.

EBALUAZIO JARRAITUA

Guretzat, saio ondokoa zirkumotrizitateko saioaren funtsezko fase bat da. Saio bakoitza nola joan den ebaluatzeko minutu batzuk hartzen badituzue, argiago ikusiko duzue zerk funtzionatu duen eta zer hobetu daitekeen hurrengoan. Halaber, jarraipena egin ahal izango duzue bai taldearen bilakaerarena, bai zuek, laguntzaile gisa, daukazuen egitekoarena. Talde bat bazarete, guztiok elkarrekin erantzutera animatzen zaituztegu.

MATERIALAK ETA ESPAZIOA

Bide egin behar diote esperimentazioari eta ikaskuntzari, eta aukera eman behar dute hauek egiteko:

- Espazioan egindako esperimentazioa segurua izan al da haurrentzat?
- Espazioa eta materialak erakargarriak izan al dira haurrentzat?
- Txokoen izena eta kokapena egokiak izan al dira?

Galdera horietakoren bati ezetz erantzun badiozue, zer aldatuko zenukete?

HAURREN ESPERIENTZIA

Parte hartu behar dute, interesa erakutsi eta ikasi.

- Haurren batek ez al du parte hartu?
- Haurren batek segurtasun-eza sentitu al du?
- Haurren bat besteak gogaitzen ibili al da?

Galdera horietakoren bati baietz erantzun badiozue, zer egin dezakezue desberdin, hori aldatzeko?

LAGUNTZAILEAREN ESPERIENTZIA

Haurren parte-hartzea eta segurtasuna sustatu behar ditu, baita jolasaren bilakaera ere.

- Jarrera lasaia, laguntzeko prestasuna eta arreta erakutsi al ditugu?
- Haurrak eta haien jolasa behatzerik izan al dugu?
- Egin ditugun esku-hartzeek emaitza positiboa izan al dute?

Galdera horietakoren bati ezetz erantzun badiozue, zer doitu dezakezue hurrengo saioan, hobetzeko?

ONDORIOAK

Mesedez, zehaztasun handiz erantzun galdera hauei:

- Zer atera da ongi eta errepikatu edo sakondu nahiko dugu hurrengo saioan?
- Zer aldaketa sartuko ditugu?
- Zeri jarriko diogu arreta handiagoa?
- Beste gogoeta batzuk.

AMAIERAKO EBALUAZIOA

Azken ebaluazio honek atzera begiratzeko aukera emango dizue, prozesu osoa baloratzeko. Amaierako ebaluazioa hiru zatitan egitea proposatzen dugu, eta talde moduan egitera animatzen zaituztegu.

1. Hasieran saio hauetatik espero zenutenarekiko aldea

Hasierako ebaluazioan, lehenbiziko saioari heldu aurretik, egindako galde-erantzunak berreskuratuko dituzue. Berrius itzazue, eta baloratu ea espero zenutena bete al den, zer mailatan edo nola. Halaber, aztertu prozesuan zehar aldatu al den, eta zergatik, alderdi horiei buruzko zuen ikuspegia.

2. Helburuen lorpen-maila

Galdera hauei erantzutea proposatzen dizuegu, zirkumotrizitatearen helburuak zenbateraino lortu dituzuen baloratu ahal izateko:

ZIRKUMOTRIZITATEKO PROZESU HONETAN	Erabat ados	Nahiko ados	Ez oso ados	Batere ados ez
• Zirkumotrizitateak haurren garapen globalari lagundu dio. • Erronka egokiak jarri zaizkie haurrei. • Konfiantza-giroa sortu dugu zirkumotrizitateko aretoan. • Haurrek prozesuaz gozatu dute. • Zirkuko elementuek ikaskuntza berriak eragin dituzte haurrengan. • Irakasle gisa, orain baliabide gehiago daukagu haurren garapen globala sustatzeko. • Itzulinguruaren estrategia baliatu dugu, jarrera zuzenegia erabili gabe haurrei laguntzeko. • Psikomotrizitate-aretoko materialak eta espazioa erabiltzeko beste modu batzuk aurkitu ditugu.				

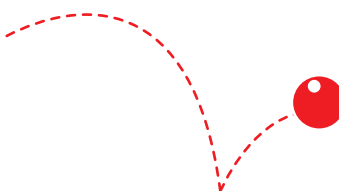
Orain, erreparatu erantzun guztiei, eta baloratu nolakoa izan den prozesua bere osotasunean.

3. Amaierako hausnarketak

Amaitzeko, galdera hauei labur erantzutera animatzen zaituztegu.

- Prozesuaren laguntzaile gisa, zein izan dira zirkumotrizitatetik lortu dituzuen hiru ikaskuntza esanguratsuenak?
- Zuen ustez, zer ikaskuntza eramango dituzte haurrek?
- Zuen iritziz, aberasgarria izango al litzateke zuen ikastetxeko egunerokotasunean zirkumotrizitateko metodologiaren alderdi batzuk aplikatzea (adibidez, itzulinguruaren estrategia, aurkikuntza, esperientazio askea...)?
- Zirkuko elementuak ikastetxeko egunerokotasunean sar daitezkeela uste duzue? Zein eta nola?

4 SAIOAK



Muntaketa-motak

- Lehentasunezko muntaketa
- Lehentasunezkoa ez den muntaketa

Adinak

Bi eta lau urte arteko haurrentzako saioak

Lau eta zazpi urte arteko haurrentzako saioak

#1 SAIOA

FOKUA: Diziplina anitzekoa

SARRERA-ERRITUALA

Jardueraren eta aretoaren aurkezpena. Azaldu hauek:

- jauziekin, orekekin, airekoekin eta akrobaziarekin esperimintatzeko lau espazio desberdin daude;
 - koltxonetak ezin ditugu ez desmuntatu, ezta mugitu ere;
 - nahi dugun lekura joan gaitzke, eta nahi dugun bezala jolastu, betiere gainerako haurak eta materialak errespetatuz;
 - ilarak sortzen badira, koltxonetatik kanpo itxaron behar dugu; después de jugar una estona ens tornarem a trobar per fer un joc en grup.
- pixka batean jolastu ondoren, berriro elkartuko gara taldean jolasteko.

Une honetan, egokia izan daiteke aretoko arauak gogoraraztea (saio bakoitzean egin dezakezue, edo aldian behin).

1 Norbere buruari kalterik ez egitea.

2 Besteei kalterik ez egitea.

3 Materialak eta espazioak zaintzea.

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Aretoaren muntaketa txoko tematikotan antolatuko da.

Saio honetan, diziplina anitzeko aretoa proposatzen dizuegu. Horregatik, lau txoko muntatuko ditugu gutxienez.



JAUZI EGITEKO TXOKOA

Jauziak egiten laguntzeko, aukeratu bi proposamen hauetako bat:

- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan:** modurik errazena da aretoan horma-barrak badaude, baina nolabaiteko trebetasuna behar da horma-barretan, segurtasuna sentitu eta askatuko badira.



- **Jauzi egiteko plataforma altueran:** plataforma altu bat eraiki eta lurrian koltxonetak jartzen badira, plataforma segurua dela ikusiko dute eta jauzi-esperimentazioa egitera animatuko dira. Koltxoneta pila batekin edota koltxonetak eta psikomotrizitateko moduluak konbinatuz egin daiteke (edo prisma angeluzuzenen formako kuxinekin).

Jauzi egiteko txokoaren erabilera sustatzeko, garrantzitsua da altuera egokia izatea: haurrentzat baxuegia bada, aspertu egingo dira eta baztertu egingo dute; eta altuegia bada, zaila egingo zaie, eta orduan ere ez dute erabiliko. Nola igoko diren ere aurreikusi behar da: espazio honetarako eta beste batzuetarako, komenigarria izan daiteke modulu aske batzuk uztea (prisma angeluzuzenen formakoak), hain trebeak ez diren hurrei igotzen laguntzeko.



AKROBAZIAREN TXOKOA

Plano inklinatu bat eraikiko dugu, oso lagungarria izan baitaiteke txiribuelta egiteko. Espazio hau, gainera, berriro agertuko da saioetan aurrerago, agindu zehatzekin batera. Jauzi egiteko espazioa baino zailagoa da muntatzen, baina oso baliagarria da haurren mugimen-esperimentazioa sustatzeko. Hau eraikitzean, dauzkazuen materialekin jolastea gomendatzen dizuegu. Zenbait auke.ra proposatzen dizkizuegu.

- **Arrapala-itxurako psikomotrizitateko moduluak:** bi behar ditugu, plano inklinatua egokia izan dadin proposatutako helburuetarako. Lurrean jarritako arrapala bat eta modulu edo koltxoneta baten gainean jarritako beste arrapala bat konbina daitezke, bien artean plano inklinatu bat osatzen dela ziurtatuta.



- **Horma-barrei lotutako bankuak, gainean koltxoneta bat jarrita:** psikomotrizitateko bankuak horma-barren kontra jar daitezke, inklinatuta gelditzeko moduan. Eta bankuen gainean koltxoneta bat jar dezakegu (lotuta), erosoagoa izan dadin.



- **Koltxoneta inklinatua, koltxoneten edo moduluen eskailera baten gainean:** eskailera bat egin daiteke prisma angeluzuzeneko moduluekin, eta koltxoneta bat jarri gainean, plano inklinatu bat osatzeko.

1



2



3



Koltxoneta finko gelditzeko, hau da, irristatu ez dadin, aukera bat da alfonbren azpian jartzen den material irristagaitza erabiltzea inklinatuta dagoen koltxonetaren edo moduluen azpian. Beste aukera bat da plano inklinatuaren beheko aldea koltxoneta astun batez blokeatzea, eraikuntza osoa finko gelditu dadin.

Kontuan izan behar dugu, planoaren inklinazio-maila zein, esperimentazio bat edo beste egitera animatzen ariko garela haurrak. Saio honetan, erdi-mailako inklinazio bat interesatzen zaigu, haurrak modu desberdinetan pirritan ibiltzera eramango dituen, eta txirrista bat balitz bezala bota ez daitezen.

OREKEN TXOKOA

Hainbat aukera daude espazio hau prestatzeko. Saio honetan, bat edo bi aukeratu behar dituzue, daukazuen espazioaren arabera.



- **Suitzar pilota, gurpil-modulu baten gainean.**
- **Oreka-bankuak eta/edo -barrak.**
- **Banku inklinatuak:** horma-barretatik, eta beste banku bat ere egon daiteke lurrian.
- **Soka lodia:** lurrian jarrita.
- **Modulu zilindrikoa:** nahikoa espazio dagoen leku batean jarrita, orekak egiteko material ona izan daiteke.



AIREKOEN TXOKOA

Erabilgarri dauzkazuen ainguraketa-puntuen arabera, aukera bat baino gehiago daude.

- **Trapezioa:** lehenbiziko saiorako, trapezioaren altuera oso txikia izatea gomendatzen dugu, igo eta eseri ahal izateko; edo, are gehiago, zutik oso erraz egoteko.



- **Oihala:** oihal luze bat zintzilikatu dezakezue, igotzeko korapiloak dauzkana, edo U formakoa.





● Gimnasia-eraztunak.



● Sokazko eskailera.

Gogoratu hurrei jakinaraztea mugimen-esperimentazioa amaitzeko bost minutu gelditzen direnean, itxierara (2-4 urte) edo zirku-jarduerara (4-7 urte) igaro aurretik, prestatzeko eta espazioari agur esateko denbora izan dezaten.

ZIRKU-JARDUERA

PIRRITAN ERAMAN ETA BLOKEATU

Diziplina:
malabarak

Materialak:
malabaretako pilotak

Azalpena:

- Hasiera- eta helmuga-puntuak markatuko ditugu (bi horma edo bi lerro izan daitezke).
- Haurrak ilaran daude horma baten aurrean edo lerro baten gainean (asko badira eta espazio txikia badago, txandaka egin behar da).
- Haur bakoitzak pilota bat dauka eskuan.
- Laguntzaileak hirura arte zenbatuko du, eta gorputz-atal baten izena esango. Hurrek pilota pirritan eraman behar dute aurrerantz, lurretik, eta adierazitako gorputz-atalaz blokeatu, pilota helmugara iritsi baino lehen (beste horma edo lerroa).

ITXIERA

Aretoa jasoko dugu, oinetakoak jantziko ditugu eta hurrengo saiora arte agurtuko gara.

Jaso aurretik, eta komenigarria irudituz gero, utzi hurrei muntaketa desegiten eta tartetxo batean pieza solteekin jolasten. Saio guztietan balia dezakezue estrategia hau, edo, gutxienez, egokia iruditzen zaizuenean. Hori bai, ez egin halakorik muntaketa beste talde batekin berrerabili behar baduzue.

Gorputz-estatua bat eginez, gehien gustatu zaien espazioa antzeratzea proposatzen dugu. Denbora baldin badaukazue, gainerako haurrak saia daitezke asmatzen zer teknika antzeratzen ari diren beren ikaskideak.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua**, egin behar duzuela, saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.

Haur handien kasuan, prozesu honetatik **zer espero duten** adierazteko eska dakieke. Gure ustez, egokia da lehenbiziko saioaren eta hurrengoaren artean egitea hori. Zirkumotrizitateko saioetan zer ikasi nahiko luketen galdetuko diegu, eta marrazki baten bidez erantzun dezakete. Banan-banan, haur bakoitzari zer marraztu duen galdetzea izango litzateke onena, eta espero duten guztia jasotzea, azken saioa ixtean kontuan izateko.

#2 SAIOA

FOKUA: Airekoak eta altuerak

SARRERA-ERRITUALA

Aretoan dagoenaren azalpen txiki bat eta beroketa.

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan altuerak lehenetsiko ditugu. Espazioaren arabera, material gehiago edo gutxiago jarri ahal izango duzue sabaitik zintzilik. Saio honetarako, gutxienez airekoen bi proposamen izatea gomendatzen dizuegu (trapezioa, oihala, gimnasia-eraztunak, eskailera...), eta mota honetako proposamenei lehentasuna ematea besteen gainetik. Jauziei ere garrantzia emango diegu.



AIREKOEN TXOKOA

- **Trapezioa:**

Lehenbiziko saioan bezala, trapezioaren altuera oso txikia izatea gomendatzen dugu, igo eta eseri ahal izateko; edo, are gehiago, zutik oso erraz egoteko.



- **Oihala:** U forman egotea gomendatzen dugu.
- **Gimnasia-eraztunak.**
- **Sokazko eskailera.**

JAUZI EGITEKO TXOKOA

Aukeratu proposamen hauetako bat, espazio honek lehenbiziko saioan nola funtzionatu zuen kontuan hartuta (aztertu aukeratutako altuera egokia izan al zen!).

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**

MALABAREN TXOKOA

Malabarak egiteko materiala haurren eskura jartzea da helburua (adin-talde honentzat: zapiak, pilotak, diabolok, txinatar platerak eta mazoak), modu autonomoan esperimenta dezaten. Txoko hau nolabait mugatzea gomendatzen dugu (paper-zerrenda baten bidez markatu daitezke mugak lurrian), eta hurrei esan behar zaie araua dela materiala espazioz ez aldatzea.



ZIRKU-JARDUERA

OREKATU OBJEKTUA

Diziplina:

malabarak eta oreka objektuekin

Materialak:

askotariko malabarak

Azalpena:

- Erabili nahi ditugun bi edo hiru motatako malabarak aukeratuko ditugu. Planteatzen dugun zailtasunaren, taldearen gaitasunen eta daukagun objektu-kopuruaren arabera aukeratuko ditugu, taldeko haur-kopurua bezainbeste ale izan behar ditugula kontuan hartuta. Errazetik zailera proposatzen dugu guk: txinatar platerak, diabolok eta mazoak edo *devil stick*-ak.
- Haurrak aretoan zehar barreiatuta daude, eserita. Haur bakoitzari txinatar plater bat emango diogu, eta zenbait gorputz-atalekin orekatzeko iradokiko diegu (adibidez: hatz erakuslearekin, ukondo batekin, buruarekin...).
- Oreka lortzen badute, altxatzeko eskatuko diegu, eta mugitzen saiatu daitezela, materialekin, hormekin edo beste haur batzuekin talka egin gabe.

- Proposamen bera egingo dugu diaboloarekin. Sei edo zazpi urteko taldeen kasuan, *devil stick*-a (makila nagusia soilik) eta mazoak ere eskain dakizkieke haurrei: objektu horiek horizontalean orekatuko dituzte lehenik, eta, ondoren, bertikalean.
- Objektua gorputzeko zenbait ataletan orekan daukatela mugi daitezke, eta hainbat modutan: lau hankan, zutik, zenbait norabidetan ibiliz, erritmo desberdinetan...

ITXIERA

Aretoa jasoko dugu, oinetakoak jantziko ditugu eta hurrengo saiora arte agurtuko gara.

Malabarak egiteko elementuetako bat aukeratu eta kaxetan (edo gordetzen duzuen lekuan) sar dezatela proposatzen dizuegu, baina, aurretik, eskatu buelta bat emateko aretoan zehar, espazio guztietatik igaroz, objektua gorputz-atal batean orekan daukatela. Azkenik, aretoaren erdira itzuliko gara eta agur esango diogu elkarri.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#3

SAIOA

FOKUA: Orekak

SARRERA-ERRITUALA

Aretoan dagoenaren azalpen txiki bat eta beroketat.

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan orekak lehenetsiko ditugu. Jauzi egiteko txokoari eustea proposatzen dizuegu, espazio bat prestatzea malabarak egiteko materiala eta orekak konbinatuta (oreka-kartak erabiliz), eta aretoaren gainerako espazioa oreka-proposamenekin betetzea.



OREKEN TXOKOA

Hainbat aukera daude espazio hau prestatzeko. Saio honetan, mota honetako proposamenekin beteko dugu aretoaren zatirik handiena. Aukeratu nahi adina, zer espazio eta material daukazuen kontuan izanda.

- **Suitzar pilota**, gurpil-modulu baten gainean.
- **Horma-barretatik inklinatutako bankuak**, eta jarraipena izan dezakete, lurrean banku gehiago ilaran jarrita.
- **Oreka-bankuak eta/edo -barrak**.
- **Soka lodia** (8 cm-ko diametroa gutxienez), lurrean jarrita.
- **Modulu zilindrikoa**, hura mugitzeko nahikoa espazio dagoen leku batean jarrita.
- **Oreka-materialak**: *roller*-a, trikimakoak, ohol kurbatua...

JAUZI EGITEKO TXOKOA

Proposamen hauetako bat gutxienez:

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

Txoko honetan, malabarak egiteko materiala eta **oreka-kartak** eskainiko ditugu. Oreka-banku edo -barra bat ere jarriko dugu, esperimentazio konbinatuak sustatzeko.



ZIRKU-JARDUERA

Gogoan izan lau urte arteko haurren taldeetan jarduera hautazko proposamen moduan aurkezten dela, eta mugimen-esperimentazioarekin pasatzen dela aldi berean.

Horretarako, aretoan espazio huts bat gordetzea komeni da (sarrera-erritulerako gordetako espazioan ere egin daiteke proposamena).

Malabarak egiteko bi elementu aurkeztuko ditugu.

ZAPI MAMUA

Diziplina:
malabarak

Materialak:
malabarak egiteko zapiak

Azalpena:

Zapia buru gainean zabaldua jarriko dugu. Jarraian, buruan hazka egiteko keinua egingo dugu, zapia hartzeko (horrela, esku-azpia beherantz begira eta zapia erditik hartuta izango dugu, mamu baten forma antzeratuz).

- Mamua gorantz eta beherantz mugi daiteke, aurrealdeko orientazioarekin.
- Hegan ere egin dezake: zapia bota behar dugu eskua punturik altuenean dagoenean, eta berriro hartu, esku-azpia posizio berean daukagula
- Mamuak zenbait gorputz-atalen artean egin dezake hegan (hankartetik, bizkarretik, buruaren gainetik...). Lurrean esertzen bagara zer aukera izan ditzakegun ere esplora dezakegu.



OREKATU PLATERA

Diziplina:

malabarak

Materialak:

txinatar platerak, makilarik gabe

Azalpena:

- Platera erraz orekatzeko elementu bat da, gorputzeko hainbat ataletan zein zenbait posiziotan. Nahi izanez gero, eskatu hurrei platera buruarekin orekatzeko, ukondoarekin (tolestuta), eskuarekin... Lau hankan dabiltzala platera buruan edo bizkarrean orekan uzteko ere eska diezaiekegu, edo ahoz gora mugitu daitezela platera sabelean orekatuz.
- Platera hatz erakuslearen gainean jarriko dugu orekan, eta birarazi egingo dugu, beste eskuaren laguntzaz. Haurrek hatza zuzen eduki behar dute, eta espazioan zehar mugitu, platera erori gabe.

ZURE ISPILUA NAIZ

Diziplina:

gorputz-adierazpena

Materialak:

batere ez

Azalpena:

- Binaka jarriko gara.
- Beharrezkoa bada, haurren adinaren arabera, parte-hartzaile bakoitzaren espazioa markatuko dugu lurrian, malabarez egindako zirkulu batez, lerroak eginez, klarionez edo antzeko beste zerbaitekin.
- Pertsona batek mugimenduak proposatuko ditu, eta besteak antzeratu egingo du, ispiluko isla balitz bezala.
- Jolasa bideratzeko jarraibideak eman ditzakegu, eta rola aldatzen joango dira, denek denetarik esperimenta dezaten. Minutu bat edo bi emango dizkiogu bikoteko kide bakoitzari, beste jarraibide batera igaro aurretik.
- Besoen mugimenduekin hasiko gara eta denbora pixka bat utziko dugu (minutu bat, adibidez).
- Gorputzosoaren mugimenduak.
- Soinu ahulak, soinu ozenak, animalien soinuak, hiriko zaratak...
- Keinak.
- Emozioak.

ITXIERA

Aretoa jasoko dugu, oinetakoak jantziko ditugu eta hurrengo saiora arte agurtuko gara.

Luzaketa-kartak aurkeztuko ditugu.

- Biribilean jarriko gara eta karta bat aterako dugu erdira.
- Lehenik, marrazkiari erreparatuko diogu, eta, ondoren, antzeratu egingo dugu.
- Errazenekin hasiko gara, eta talde handian egingo dugu, denok batera, biribilean eta karta erdian dela, guztiek izan dezaten hura aztertzeak aukera. Hartu ezazue haurren posizioari erreparatzeko behar adina denbora.
- Ez dago karta guztiak egin beharrik. Posizio bakoitzean haurrak gutxienez hogeita hamar segundoan egotea da garrantzitsua.
- Haurrak dagokion posizioan jartzen direnean, begiak itxi eta sudurretik hartu behar dute arnasa
- Musika erlaxatu baten bidez markatu dezakegu denbora.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#4 SAIOA

FOKUA: Akrobazia

SARRERA-ERRITUALA

Aretoan dagoenaren azalpen txiki bat eta beroketa.

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan, hurrek gorputzarekin modu askean esperimentatzea lehenetsiko dugu, eta, ondoren, esperimentazioa bideratuko dugu pixka bat, akrobazien oinarritzko mugimendu batzuk egin ditzaten (jauziak, birak, txiribuektak...).

Malabaren txokoa ere eskura jarriko diegu.



AKROBAZIAREN TXOKOA

- **Plano inklinatua:** ahal bada, altueran dagoen plataformaren ondoren jarriko dugu plano inklinatua, bi esperimentazio horiek konbinatzeko.



- **Espazio librea:** koltxonetekin babestuta, askotariko gorputz-esperimentazioak egin ahal izateko. Espazio honetan, psikomotrizitateko moduluak ere egon daitezke (eskailera, adibidez), erorketekin esperimentatzeko. Era berean, esku eta oinetarako zirkuitu bat edo antzeko zerbait jar dezakegu.



- **Tranpolina:** koltxoneta baten ondoan.
- **Ohe elastikoa:** lasai erortzeko espazio bigun batez inguratzen badugu, hainbat akrobazia probatzera bultzatuko ditugu haurrak. Tranpolinaren eta koltxonetaren artean ere egon daiteke.



JAUZI EGITEKO TXOKOA

Espazioak horretarako aukera ematen badu, jauzi egiteko bi proposamen jarriko ditugu haurren eskura (bestela, altueran dagoen jauzi egiteko plataformari emango diogu lehentasuna):

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**
- **Guraize itxurako zurezko eskailera eta horma-barrei lotutako pasabidea, lurrarekiko paraleloan, jauzi egiteko bigarren plataforma moduan. Osagarri gisa, txirrista-arrapala bat erants dezakegu eskaileraren beste aldean.**



MALABAREN TXOKOA

Jarri haurren eskura malabarak egiteko azken saioan aurkeztu zenuten materiala, modu autonomoan esperimenta dezaten. Txoko hau nolabait mugatzea gomendatzen dugu (paper- zerrenda baten bidez markatu daitezke mugak lurrian), eta hurrei esan behar zaie araua dela material hau espazioz ez aldatzea.

Oraingoz, diabolok, zapiak eta txinatar platerak (makilarik gabe) jarriko ditugu haurren eskura.



ZIRKU-JARDUERA

ANIMALIEN ZIRKUITUA

Diziplina:

akrobazia

Materialak:

akrobazia-kartak

Azalpena:

Aurkeztu **akrobazia-kartak**, eta egin erakustaldi bat, haurrek jakin dezaten nola mugitzen diren zirku-lanetan jarriko ditugun animalia horiek. Proposatu animaliek zirkitu akrobatikoari buelta bat ematea.

Nahi ditugun animaliak aukeratu ditzakegu, daukagun denboraren arabera, eta, nahi izanez gero, utzi hurrei animalia bat iradokitzen (irudimena erabiliz) eta gainerakoek antzeratu dezatela.

Taldea edo adina zein, hau esan diezaiekegu: «Zirkumotrizitateko aretoa zoo bihurtu da. Mota guztietako animaliak daude... basatiak, txiki-txikiak, azkarrak, dibertigarriak... eta, orain, akrobazia- karten magia baliatuz, denok bihurtuko gara... Kanguru! Elefante! Suge!...».

Akrobazia-kartak aurkeztuko ditugu, handien jardueran bezala, baina mugimen-esperimentazioaren denboran.

Ondoren, erabilera askeko txokoa utziko ditugu kartak, eta animalia horiek antzeratzera animatuko ditugu haurrak, baita aukeratutako animalia bezala mugituz espazio batetik bestera mugitzera ere.

ITXIERA

Aretoa jasoko dugu, oinetakoak jantziko ditugu eta hurrengo saiora arte agurtuko gara.

Lasaitasunera itzultzeko jolas bat proposatuko diegu. Malabarak egiteko objektuak erabiliko ditugu eta oreka landuko dugu («**Ez dadila erori**» da jolasaren izena).

- Denak aretoan zehar ibiliko dira, buruan objektu bana orekan daukatela.
- Norbaiti objektua erortzen bazaio, estatua bat bezala geldituko da. Objektu bat orekan daukan pertsona batek soilik salba dezake, objektua buruaren gainean berriro orekan jarritz.

Sei edo zazpi urteko haur-taldeentzako aldaera:

- Bakoitzak objektu desberdin bat eraman dezake buruan, eta, kasu honetan, norbaiti objektua erortzen bazaio, lagunduko dion pertsonak beste objektu bat jar diezaioke.
- Jolasteko modu honi esker, normalean aukeratuko ez lituzketen objektuekin oreka esperimentatzen joaten dira haurrak.
- Materiala gorde, eta agur esango diogu elkarri.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#5 SAIOA ASKEA

Ibilbidearen lehenbiziko blokearen amaierara iritsi gara.

Orain, zeuek landuko duzue saio honetako programa, taldeari egin dizkiozuen oharretan oinarrituta.

SARRERA-ERRITUALA

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

ZIRKU-JARDUERA

ITXIERA

SAIO ONDOKOA

#6 SAIOA

FOKUA: Airekoak eta altuerak

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa egiteko, bizpahiru **luzaketa-karta** aurkeztuko ditugu, eta, pixka batean erreparatu ondoren, haiek antzeratzeko eskatuko diegu haur guztiei, eta kartaren bertsio dinamikoa egiten saiatzeko (adibidez, katua/behia mugitzen, tximeleta hegoak mugitzen, luzatzen ari den bolatxo...).

Saioa nola joango den eta zer diziplina landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan altuerak lehenetsiko ditugu berriro. Muntaketa nola egin pentsatzean, 2. saioa nola joan zen gogoratzea komeni da. Galdetu zeuen buruari aldaketarik egin behar al den edo berdin prestatu nahi duzuen.

Pentsatu mugak erabiltzea dela esperientzia hobetzeko beste modu bat. Batzuetan, nahikoa izaten da muga bakar bat jartzea (adibidez, bi pertsona ezin dira batera igo trapeziora), gatazkak edo segurtasun- ezaren sentsazioa eragin dituzten egoerak konpontzeko.

Saio honetan, airekoei laguntzeko proposamen bat sartuko dugu: **airekoen kartak**. Karta hauek haurrei ideia berriak emateko balio dute, esperimentatzen eta beren aukeretan sakontzen joan daitezten. Oraingoz, zailtasun-maila baxuko kartak (haur txiki eta handientzat) edo maila ertainekoak (haur handientzat) soilik erabiliko dituzue.

Oreken txoko txiki bat eta malabaren txokoa ere jarriko dituzue haurren eskura.

AIREKOEN TXOKOA

Aretoak zer aukera ematen dituen, proposamen bat, bi edo gehiago egin ditzakezue.

- **Trapezioa:**

Haur txikientzat, azken saioetako altuerari eutsiko diogu.

Haur handientzat, aurreko saioetan baino pixka bat altuago (40 bat cm-ra, gutxi gorabehera), arrisku handiagoko esperimentazioak egin ditzaten airekoen kartetan oinarrituta.

- **Oihala:** oihal luze bat zintzilikatu dezakezue, igotzeko korapiloak dauzkana, edo U formakoa. Gimnasia-eraztunak.
- **Gimnasia-eraztunak.**
- **Sokazko eskailera.**

JAUZI EGITEKO TXOKOA

Aukeratu bi proposamen hauetako bat.

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**

OREKEN TXOKOA

Aukeratu bi proposamen hauetako bat edo bi.

- **Suitzar pilota, gurpil-moduli baten gainean.**
- **Horma-barretatik inklinatutako bankuak** (inklinazio handiarekin).
- **Oreka-bankuak eta/edo -barrak.**
- **Soka lodia** (8 cm-ko diametroa gutxienez), lurrian jarrita.
- **Modulu zilindrikoa:** hura mugitzeko nahikoa espazio dagoen leku batean jarrita.
- **Oreka-materialak:** rola-bola, trikimakoak, zurezko zilindroa...

MALABAREN TXOKOA

Hau muntatzeko, erabili aurreko saioetan landutako malabarak egiteko objektuak.

ZIRKU-JARDUERA

Malabarak egiteko bi elementu aurkeztuko ditugu:

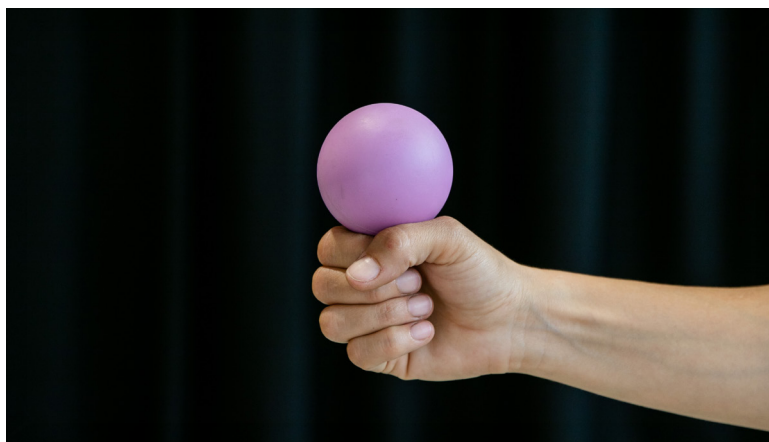
PILOTA IZOZTUA

Diziplina:
malabarak

Materialak:
malabaretako pilotak

Azalpena:

- Pilota orekan jarriko dut ukabilaren gainean.
- Esku-aldaketa: beste ukabila jarriko dut pilotaren gainean, blokeatu egingo dut, 180 gradu biratuko ditut ukabilak eta pilota, eta, hala, goian zegoen eskua behera pasatuko da.
- Goiko eskua kendu, eta oreka bilatzen saiatuko naiz berriro.
- Ibiltzen hasiko naiz, zenbait erritmo eta norabidetan (aurrera, atzera, aldamenera...). Beste oreka-puntu batzuk bilatuko ditut gorputzean.
- Bota eta hartu egingo dut, esku batekin edo biekin.



ZAPI MAMUA

Diziplina:
malabarak

Materialak:
malabarak egiteko zapiak

Azalpena:

- Zapia buru gainean zabaldua jarriko dugu. Jarraian, buruan hazka egiteko keinua egingo dugu, zapia hartzeko (horrela, esku-azpia beherantz begira eta zapia erditik hartuta izango dugu, mamu baten forma antzeratuz).

- Mamua gorantz eta beherantz mugi daiteke, aurrealdeko orientazioarekin.
- Hegan ere egin dezake: zapia bota behar dugu eskua punturik altuenean dagoenean, eta berriro hartu, esku-azpia posizio berean daukagula.
- Mamuak zenbait gorputz-atalen artean egin dezake hegan (hankartetik, bizkarretik, buruaren gainetik...). Lurrean esertzen bagara zer aukera izan ditzakegun ere esplora dezakegu.



ITXIERA

Aretoa jasoko dugu, oinetakoak jantziko ditugu eta hurrengo saiora arte agurtuko gara.

Luzaketa-kartak erabiliko ditugu berriro.

- Kartak buruz behera utziko ditugu lurrean, eta musika lasaia jarriko dugu. Haurrak espazioan zehar ibiliko dira, eta, musika gelditzen denean, hurbil daukaten karta bat aukeratuko dute, biratu, eta gorputzaren bidez antzeratuko dute han ageri den irudia.
- Berriro musika hasten denean, karta buruz behera utzi eta espazioan zehar ibiltzen jarraituko dute, prozesua errepikatzeke.
- 3. saioan aurkeztutako irudiak eta irudi berriren bat erabiliko ditugu.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.

#7 SAIOA

FOKUA: Orekak

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa **luzaketa-kartekin**: azken saioko karta berberak errepikatu ditzakezue, berriak erantsi, edo aldatzen joan (denak batera ez aldatzea gomendatzen dugu, hau da, errepikapenarekin eta berritasunarekin jolastea, taldearen beharren arabera).

Saioa nola joango den eta zer teknika landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Orekak esperimentatzeko prestatutako aretoa jarri behar duzue berriro haurren eskura. Muntaketa nola egin pentsatzean, 3. saioa nola joan zen gogoratzea komeni da. Galdetu zeuen buruari aldaketarik egin behar al den edo berdin prestatu nahi duzuen.

Interesgarria izan liteke proposamen irekiekin espazioa aberastea: nahi izanez gero, iradoki haurrei espazio batetik belauniko igarotzeko, leku batera igotzen saiatzeko tximinoak balira bezala, edota objektu bat orekan eramateko pasabide bat zeharkatzen duten bitartean.

Oreka-pilota bat baldin badaukazue, orain da hura aurkezteko unea, suitzar pilotarekin egin zenuten modu berean, eta aldaketa horren berri emango diozue taldeari.

Orekez gain, trapezioa eta malabaren txokoa ere eskainiko dituzue.

OREKEN TXOKOA

Hainbat aukera daude espazio hau prestatzeko. Saio honetan, aretoaren zati handiena mota honetako proposamenekin betetzen saiatuko zarete, eta espazioaren eta materialaren arabera hartuko dituzue erabakiak.

- **Suitzar pilota edo oreka-pilota, gurpil-modulu baten gainean.**
- **Horma-barretatik inklinatutako bankuak**, eta jarraipena izan dezakete, lurrean beste banku bat jarrita.

- **Oreka-bankuak eta/edo -barrak.**
- **Soka lodia,** lurrean jarrita.
- **Modulu zilindrikoa:** hura mugitzeko nahikoa espazio dagoen leku batean jarrita.
- **Oreka-materialak:** *roller*-a, trikimakoak, ohol kurbatua...

AIR.EKOEN TXOKOA

- **Trapezioa:** besoak luzatuz gero, eskuekin heltzeko moduko altueran jarrita.

MALABAREN TXOKOA

Taldeak jada ezagutzen duen malabarak egiteko materialarekin.

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

3. saioa bezala prestatuta.

ZIRKU-JARDUERA

ORKESTRA ZUZENTZEA

Diziplina:

gorputz-adierazpena

Materialak:

adierazpen-kartak

Azalpena:

- Haur batek emozioen kartak dauzka, emozioa kopiatuko du, eta gainerakoek antzeratu egin behar dute. Beste batek bolumenaren kartak dauzka: soinurik gabe, bolumen baxua, bolumen altua.
- Beste batek gorputz-atalen kartak dauzka: adierazpena aurpegiarekin, gorputzarekin, biekin.
- Horrela, haur gehiagok parte hartuko dute aldi berean, eta lotsatienek ere parte hartu dezakete, arretagune izan gabe.
- Hiru zuzendariak beren jarraibideak eman ondoren, kontzertua hasiko da: denbora batez (bizpahiru minutuz) talde osoak irudikatuko du egokitu zaion emozioa, kartetan atera diren bolumen eta gorputz-atalekin.
- Karta gehiago erabiltzen baditugu, zuzendariak aldatzeko eta nahi bezainbeste jolasteko aukera izango dugu.

ITXIERA

Adierazpen-kartetan dauden emozioen kartak aurkeztuko ditugu (gorputz-atalenak eta bolumenarenak kanpoan utziko ditugu). Haurrek karta horiek baliatuko dituzte saioa nola joan den galdetzen zaienean adierazpen horiek kopiatuta (hiru karta soilik aukeratu ditzakezue lehenbiziko egunean, eta gehitzen joan, saioak igaro ahala).

Hona hemen zenbait galdera, adibide gisa.

- Zer moduz pasatuz duzue aretoak?
- Zer moduz pasatu duzu koltxoneta pilatik erori zarenean?
- Zure ustez, nola zegoen X trapezioan jolasten ari zen bitartean?
- Zer moduz zeunden aretora iritsi zarenean? Eta orain?

Eskatuko diegu hitz bakar batean esan dezatela zer moduz ari diren pasatzen zirkumotrizitateko saioetan. Horretarako, biribilean jarriko gara, mikrofonoaren funtzioa beteko duen elementu bat hartuta (mikrofonoa daukanak soilik hitz egin dezake). Mikrofonoa elkarri pasatzen joango gara, denek izan dezaten hitz egiteko aukera.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#8 SAIOA

FOKUA: Akrobazia

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa **luzaketa-kartekin**: azken saioko karta berberak errepikatu ditzakezue, berriak erantsi, edo aldatzen joan.

Saioa nola joango den eta zer diziplina landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Espazio hau prestatzeko, esperimentazio askean pentsatuko dugu, akrobaziekin lotutako proposamenak egiteko gero. Muntaketa nola egin pentsatzean, 4. saioa nola joan zen gogoratzea komeni da. Galdetu zeuen buruari aldaketarik egin behar al den edo berdin prestatu nahi duzuen.

Erabili itzulunguruaren estrategia esperientzia aberasteko: aretoa prestatzeko moduan beharrezkoak diren aldaketak egingo ditugu, lortu nahi diren helburuetara gehiago hurbiltzeko.

Saio honetan, malabaren txokoa ere prestatuko dugu, haurren adinaren arabera.

Gainera, **akrobazia-kartak** espazioan zehar banatzea gomendatzen dizuegu (zuen talderako egokiak iruditzen zaizkizuenak), aretoan zehar jolasten ari direnean mugimendu horiek antzeratzera animatu ditzazuen haurrak.

Piramide-kartak aurkeztu eta aretoko espazioren batean uztera ere animatzen zaituztegu. Garrantzitsua da haiekin esperimentatu nahi duten hurrei laguntzea, bata bestearen gainean modu seguruan nola jarri azaltzeko.

Erabiltzen hasi aurretik, karten tutoretza- bideoa ikustea gomendatzen dizuegu. Bertan, akrobazia- eta piramide-kartekin jolasten ari diren bitartean hurrei laguntzeko jarraibideak aurkituko dituzue.

AKROBAZIAREN TXOKOA

- **Plano inklinatua:** ahal bada, altueran dagoen plataformaren ondoren jarriko dugu, bi esperimentazio horiek konbinatzeko.
- **Espazio librea:** 4. saioan aurkeztu zenutena bezalakoa.
- **Ohe elastikoa:** lasai erortzeko espazio bigun batez inguratzen badugu, hainbat akrobazia probatzera bultzatuko ditugu haurrak.
- **Tranpolina:** koltxoneta baten ondoan.

JAUZI EGITEKO TXOKOA

Espazioak horretarako aukera ematen badu, jauzi egiteko bi proposamen jarriko ditugu haurren eskura (bestela, altueran dagoen jauzi egiteko plataformari emango diogu lehentasuna).

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**
- **Guraize itxurako zurezko eskailera eta horma-barrei lotutako pasabidea,** lurrarekiko paraleloan, jauzi egiteko bigarren plataforma moduan.

MALABAREN TXOKOA

Malabaretako pilotak eranstea gomendatzen dizuegu. Eta zirku-jarduera bat ere proposatzen dizuegu, saioaren uneraren batean espazio honetan egiteko.

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

Prestatu espazioa 3. eta 7. saioetan bezala.

ZIRKU-JARDUERA

ZIRKUITUA MALABAREKIN

Diziplina:
malabarak

Materialak:
askotariko malabarak

Azalpena:

Eskatu hurrei malabaretako pilota bat hartu eta zirkuitu akrobatiko osoan zehar lurretik pirritan eramateko, helburu hauekin:

- Hainbat modutan ibiltzea espazioan zehar (lau hankan, esku bat okupatuta daukatela...).
- Espazioan zehar ibiltzea, baina objektu bati arreta jarritz, eta ez ibilbideari.
- Gorputzarekin antzeratzea nola ibiltzen den pilota pirritan.
- Zenbait erritmotan jolastea.

Animatu haurrak, malabarak egiteko materiala erabiliz egin dezaten zirkuitu osoa. Aurretik aurkeztu dugun edozein malabar bere espaziotik atera daiteke, eta zirkuitua zenbait modutan egin dezakegu harekin: orekan daukagula, pirritan eramanez, jaurtiz, blokeatuz... Esan esperimenta dezatela eta sortzaileak izan daitezela, eta eskatu haur-taldeko edo irakasle-taldeko beste kide batzuen proposamenei erreparatzeko eta haiek antzeratzen ahalegintzeko.

ITXIERA

Berreskuratu **adierazpen-kartak**. Taldearen bilakaeraren arabera, gorputz-atalen kartak erants ditzakezue, eta eskatu aurpegiarekin bakarrik adierazteko, gorputzarekin bakarrik, edo aurpegiarekin eta gorputzarekin aldi berean.

Proposatu masaje bat egiteko malabaretako pilotekin.

- Bikoteak osatuko ditugu. Bikoteko kide batek malabaretako pilota bat izango du.
- Kide bat buruz behera jarriko da, erlaxatuta. Besteak masajea emango dio, azpian dagoen kideak aipatzen dituen gorputz-atalen gainean pilota pirritan ibiliz.
- Ibilbide zehatz eta lineal bat egingo dute (burutik oinetarantz edo alderantziz), gorputz-atalak aipatuz eta atal bakoitzean denbora pixka bat emanez.
- Ondoren, rolak aldatuko dituzte.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela, saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#9 SAIOA ASKEA

Ibilbidearen bigarren blokearen amaierara iritsi gara.

Orain, zeuek landuko duzue saio honetako programa, taldeari egin dizkiozuen oharretan oinarrituta.

SARRERA-ERRITUALA

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

ZIRKU-JARDUERA

ITXIERA

SAIO ONDOKOA

#10 SAIOA

FOKUA: Airekoak eta altuerak

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa **akrobazia-kartekin**: animalia batzuen mugimendua antzeratu dezakezue (daukazuen denboraren arabera), gorputza berotzeko.

Saioa nola joango den eta zer diziplina landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan, altueren esperimentazioari arreta handia jartzen dion proposamen bat egingo dizuegu berriro, nahiz eta hemendik aurrera hiru txoko finko egongo diren saio guztietan: plano inklinatua, trapezioa eta malabarak (orekin konbinatuta, talde handienen kasuan).

Aretoan airekoak prestatzeko, gogoratu 2. eta 6. saioak, airekoen diziplinari buruzkoak baitziren, eta pentsatu aldaketarik egitea komeni den.

Eta gogoratu, halaber, haurren esperimentazioa hobetzeko aurkeztu dizkizuegun estrategia guztiak. Kokapen-aldaketarik egin behar al da? Muga berriren bat jarri behar al da? Ba al dago haurren jolasean bilakaera eragin lezakeen proposamen irekirik?

Zehazki, kulunkatzea eta espazio-kontzientzia sustatu nahi ditugu hemen.

Helburua hori izanik, plataforma batzuk sortuko ditugu koltxonetekin, aireratzeko eta lurreratzeko espazioak bisualki definitzeko, eta haurrak lurra ukitu gabe igaro daitezen batetik bestera. Plataformen artean oihal bat zintzilikatzea izango litzateke egokiena. Hala, aireko elementu horri heldu eta plataforma baten eta bestearen artean kulunkatuko lirateke. Koltxoneta meheagoak erabiliko ditugu puntu baten eta bestearen arteko espazioa segurtatzeko, eta, ondorioz, irrist eginda hartu daitezkeen kolpeak saihesteko.

AIREKOEN TXOKOA

Saioaren ardatza dira, eta, beraz, erabilgarri dauzkazuen ainguraketa-puntuak adina proposamen aurkeztu behar dituzue.

- **Trapezioa:** Eskuak altxatuz gero heltzeko moduko altueran jarrita, eta airekoen kartetako irudiak aurreko saioetan baino altuera handiagoan praktikatzeko moduan.
- **Oihala:** oihal luze bat zintzilikatu dezakezue, igotzeko korapiloak dauzkana, edo U formakoa.
- **Gimnasia-eraztunak.**
- **Sokazko eskailera.**

JAUZI EGITEKO TXOKOA

- **Jauzi egiteko plataformak altueran:** bi, sabaitik zintzilik dagoen oihal batekin konbinatuta (edo, bestela, funtzio hori beteko duen soka batekin edo beste elementu batekin).



AKR.OBAZIAREN TXOKOA

- **Plano inklinatua,** jauzi egiteko plataformetatik bereizita oraingoa.

MALABAREN TXOKOA

8. saiokoa bezalakoa, pilotak barne hartuta.

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

Gogorazten dizuegu, malabarak egiteko materialaz eta pasabideez gain, **oreka-kartak** ere erants ditzakezuela.

ZIRKU-JARDUERA

PASSING-A

Diziplina:
malabarak

Materialak:
mazoak

Azalpena:

Mazoak aurkeztuko ditugu.

- Malabarak egiteko gainerako materialarekin bezala, mazoak aurkeztean ere, haurrak animatuko ditugu haiekin esperimenta dezaten (pirritan ibili, blokeatu eta orekatu).
- Deskubritzeko eta ikertzeko tarte bat utziko diegu, ohitzen joan daitezten.
- Ondoren, mazoak nola jaurtitzen diren azalduko diegu.

Adi! Zirkumotrizitatean, mazoen jaurtiketa ez da izango malabarismoetan ikusi ohi dugun jaurtiketa tradizional girooskopikoa. Errotazio hori oso zaila da kontrolatzen, eta, oso erraza da, berriz, mazoak gainera erori eta min hartzea.

- Mazo bat bertikalean botatzen irakatsiko diegu hurrei (alde lodiena goian, eta heldulekua behean), esku batetik bestera eramaten, eta beti ardatz bertikal horri eusten (biratu gabe).

Ondoren *Passing*-ean jolastuko gara, eta, hala, malabarak taldean landuko ditugu lehenbiziko aldiz.

Jar zaitezte binaka, aurrez aurre:

- **1) Mazo batekin:**
 - a) Hasi mazo bakar batekin. Esku batetik bestera jaurtiko dugu, bertikalean, lurrarekiko paraleloa den ibilbide angeluzuzen bat eginez eta gurutzatu gabe. Bira batzuk egin ondoren, noranzkoa aldatuko dugu.
 - b) Jolasa errepikatuko dugu, baina, orain, mazoa bikoteko kide batetik bestera igarotzen denean, jaurtiketa gurutzatu bat egingo dugu (eskuineko eskutik eskuineko eskura, edo ezkerreko eskutik ezkerreko eskura). Mazoa jasotzen duenak, kideari beste jaurtiketa gurutzatu bat egin aurretik, eskuz aldatu beharko du. Noranzkoa aldatuko dugu berriro.
- **2) Bi mazorekin:**
 - a) Bigarren mazo bat erantsiko dugu, bakoitzak bat izan dezan. Garrantzitsua da bikoteko bi kideek mazoari esku berarekin heltzea (biek eskuineko eskuarekin, edo ezkerrekoarekin). Lehenbiziko txandan bezala, lurrarekiko paraleloak diren ibilbide angeluzuzenak egingo ditugu, baina, oraingoan, aldibereko jaurtiketekin. Ondoren, noranzkoa aldatuko dugu.

b) Aldaera honetan, bi mazorekin oraindik, jaurtiketa gurutzatuak egingo ditugu. Bakoitzak mazo bat edukiko du, baina kontrako eskuarekin hartuta (batek eskuinarekin, eta besteak ezkerrekin). Ispilu baten aurrean baleude bezala gelditu beharko lukete. Bikoteko beste kideari lehenbiziko jaurtiketa gurutzatua nork egingo dion erabakiko dugu (eskuineko eskutik eskuineko eskura, edo ezkerreko eskutik ezkerreko eskura). Jarraian, beste kideak gauza bera egingo du bere mazoarekin. Azkenik, biek esku batetik bestera aldatuko dute mazoa, eta zikloa hasiko dugu berriro. Denbora-tarte batean horrela aritu ondoren, rolak aldatuko ditugu jolasa berrabiarazteko (lehen bigarren jaurtitzen zuenak egingo du orain lehenbiziko jaurtiketa).

• **3) Hiru mazorekin (6-7 urteko haurrentzat soilik):**

Bikoteko kide bat mazo bakarrarekin hasiko da, eta, bestea, berriz, esku bakoitzean mazo bat daukala. Mazo bakarrarekin hasi denak jaurtiketa gurutzatuak egingo dizkio beti besteari (eskuineko eskutik eskuineko eskura, edo ezkerreko eskutik ezkerreko eskura). Aldiz, jolasa bi mazorekin hasi duenak gurutzatu gabeko jaurtiketak egingo dizkio beti besteari (eskuineko eskutik ezkerreko eskura, edo ezkerreko eskutik eskuineko eskura). Ondoren, rolak aldatu eta jolasa berrabiaraz dezakegu.

ITXIERA

Adierazpen-kartak erabiliko ditugu berriro. Baliatu aukera guztiak, bai emozioenak, bai gorputz- atalenak. Egokia dela iruditzen bazaizue, bolumen baxua eta altua eranstera ere animatzen zaituztegu.

Azken bi saioetan bezala, saioari buruzko galderak egin ditzakezue, nola dauden jakiteko, eta, berrikuntza gisa, baliabide hau erabil dezakezue aretoan gertatu den eta landu behar dela uste duzuen gatazkaren bati buruz hitz egiteko.

Luzaketa-kartak erabiliko ditugu berriro. Oraingoan, gehien landu dituzten edo gehien gustatu zaizkien irudiak aukeratu (zuek edo taldearekin batera), eta luzaketa-errutina bat muntatuko duzue, kartak ilaran jarrita, sekuentzia osatzeko. Ondoren, errutina praktikan jarriko duzue.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko



#11 SAIOA

FOKUA: Orekak

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa **akrobazia-kartekin**: azken saioko karta berberak errepikatu ditzakezue, berriak erantsi, edo erabili ez dituzuen beste batzuegatik aldatu, aurrekoak errepikatu gabe.

Saioa nola joango den eta zer teknika landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Orekak esperimentatzeko prestatutako aretoa jarri behar duzue berriro haurren eskura, nahiz eta trapezioa eta plano inklinatua ere eskainiko ditugun.

Aretoa prestatzean, gogoratu 3. eta 7. saioak, orekei buruzkoak, eta baloratu muntaketan aldaketarik egin nahi duzuen.

Laguntza emateko moduarekin lotuta zerbait aldatu behar al den hausnartu dezakezue, batez ere orekak esperimentatzea gehien kostatzen zaien haurrengan pentsatuz!

OREKEN TXOKOA

Hainbat aukera daude espazio hau prestatzeko. Saio honetan, aretoaren zati handiena mota honetako proposamenekin betetzen saiatuko zarete, eta daukazuen espazioaren eta materialaren arabera hartuko dituzue erabakiak.

- **Suitzar pilota, gurpil-modulu baten gainean.**
- **Horma-barretatik inklinatutako bankuak**, eta jarraipena izan dezakete, lurrean beste banku bat jarrita.
- **Suitzar pilota edo oreka-pilota**, bi koltxonetarekin egindako bide baten barruan aurkeztu dezakegu, mugimendua mugatua izan dadin.
- **Oreka-bankuak eta/edo -barrak.**

- **Soka lodia**, lurrean jarrita.
- **Beste oreka-material batzuk**: oreka-arrabola, trikimakoak...

MALABAREN TXOKOA

Pilotekin, zapiekin, platerekin...

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

Oreka-kartekin

AKROBAZIAREN TXOKOA

- **Plano inklinatua**, aurreko saioetakoa bezalakoa.

AIREKOEN TXOKOA

- **Trapezioa**:

Azken saioko altuera berean: besoak gorantz luzatuz hartzeko moduan.

Zer altueratan jarriko duzuen erabaki behar duzue, haurren esperimentazioak nolakoak izan diren eta nola lagundu diezaiekegun pentsatuta.

ZIRKU-JARDUERA

BAT, BI, HIRU, EGUZKI

Diziplina:

diziplina anitzekoa

Materialak:

aretoaren muntaketa

Azalpena:

- «Bat, bi, hiru, eguzki» bezala jolasten da, baina hormara iritsi aurretik, erronken gune batzuetatik igaro beharko dute haurrek.
- Taldeak landutako tekniken arabera finkatuko ditugu erronkak. Erraz gogoratzeko eta egiteko aginduak izango dira. Adibidez: objektu baten gainean orekan egon bost segundoan, plano inklinatuan txiribuelta bat egin, trapezioari esku bakarrarekin heldu bost segundoan, objektu bat buru gainean eduki bost segundoan, malabar bat hiru aldiz bota...
- Ikasle bakoitzak nahi duen ordenan erantzun diezaieke aginduei, materialen eskuragarritasunaren arabera.
- Mugitu direlako atzera itzultzen direnean, ez dute berririo ibilbide osoa egin behar, helmugara iristeko falta zaizkien guneetatik baino ez dira igaroko.

ITXIERA

Adierazpen-kartak erabiliko ditugu berriro. Aldaera moduan, emozioen bizpahiru karta jar ditzakezue lurrean, elkarren artean distantzia pixka bat utzita, eta eskatu haurrei orain nola sentitzen diren ongien irudikatzen duen kartara hurbiltzeko. Eta nahi izanez gero, esan gorputz- atalen eta bolumenaren karten bidez adierazteko emozio hori.

Itxiera egiteko, musika erlaxagarria jarriko duzue. Haur guztiak lurrean etzango dira, begiak itxita, eta ahotsaren bidez gidatuko dituzue taldearen mugimendu leunak.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#12 SAIOA

FOKUA: Akrobazia

SARRERA-ERRITUALA

Beroketa **akrobazia-kartekin**: azken saioko karta berberak errepikatu ditzakezue, berriak erantsi, edo erabili ez dituzuen beste batzuegatik aldatu, aurrekoak errepikatu gabe.

Saioa nola joango den eta zer teknika landuko diren azalduko dugu. Egin beroketa (beroketa-jolas bat egin dezakegu, edo ohiko beroketa).

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Saio honetan, gorputzaren mugimenduaren esperimentazio askeari arreta handia jartzen dion proposamen bat egingo dizuegu berriro, nahiz eta trapezioa eta malabaren txokoa ere haurren eskura jarriko ditugun (oreekin konbinatuta, handien taldeen kasuan).

Aretoa prestatzean, gogoratu 4. eta 8. saioak, mugimendu askeari buruzkoak, eta pentsatu aldaketarik egin nahi duzuen.

Era berean, **akrobazia** eta **piramide-kartak** berriro erabiltzera animatzen zaituztegu, haurren esperimentazio-aukerak aberasteko.

Animatu zaitetze eta izan eredu. Probatu, zuek ere, espazioek ematen dituzten aukerak. Gogoratu haurren jolasean bilakaera eragiteko modu bat dela!

AKROBAZIAREN TXOKOA

- **Plano inklinatua**: ahal bada, altueran dagoen plataformaren ondoren jarriko dugu plano inklinatua, bi esperimentazio horiek konbinatzeko.
- **Erabilera askeko txokoa**: 4. eta 8. saioetan aurkeztu zenutena bezalakoa.
- **Ohe elastikoa**: lasai erortzeko espazio bigun batez inguratzen badugu, hainbat akrobazia probatzera bultzatuko ditugu haurrak.
- **Tranpolina**: koltxoneta baten ondoan.

JAUZI EGITEKO TXOKOA

Espazioak horretarako aukera ematen badu, jauzi egiteko bi proposamen jarriko ditugu haurren eskura (bestela, altueran dagoen jauzi egiteko plataformari emango diogu lehentasuna).

- **Jauzi egiteko plataforma altueran.**
- **Koltxonetak edo segurtasun-koltxonetak horma-barren ondoan.**
- **Eskailera eta horma-barrei lotutako pasabidea**, jauzi egiteko bigarren plataforma moduan (ikus 4. eta 8. saiokak).

AIREKOEN TXOKOA

- **Trapezioa**, joko gehien eman dezakeen altueran.

MALABAREN TXOKOA

Pilotekin, zapiekin eta platerekin.

MALABAREN + OREKEN TXOKOA

Ez ahaztu **oreka-kartak** jartzea.

ZIRKU-JARDUERA

ZOOA

Diziplina:

akrobazia

Materialak:

esperimentazio-zirkuitua eta akrobazia-kartak

Azalpena:

Akrobazia-karten laguntzarekin, animalien mugimendua antzeratzeko eskatuko diegu haurrei, eta zirkuitu osoan zehar mugitzeko zenbait erritmotan.

Hiru abiadura eta gelditzeko hitz bat adieraz ditzakegu:

- oso poliki (kamera geldoan);
- normal;
- azkar;
- stop (izoztu egin gara, estatuak gara).

Animalia bat aukeratuko dugu eta abiadura desberdinak esango ditugu, haurrak zirkuitu akrobatiko osoan zehar mugi daitezen, guk proposatutako erritmoan.

Nahi adina aldiz aldatuko ditugu animaliak zein abiadurak.

SOINU-ESPAZIOAK

Diziplina:

gorputz-adierazpena

Materialak:

musika

Azalpena:

- Hainbat soinu-espazio gogora ekartzen dituzten audioak izango dituzue prestatuta: oihana, hiria, itsasoa, musika klasikoko kontzertu bat...
- Musika jartzen dugunean, soinu-espazioa ezagutu eta haren arabera mugituko dira haurrak, gogora ekartzen ari garen lekuko ekintzak, emozioak eta egitekoak antzeratuz.
- Behin espazioak bereizita eta «dantzatuta», audioak gelditzen eta berriro jartzen joan gaitezke, erritmoak lantzeko.

ITXIERA

Adierazpen-kartak: erabiliko ditugu berriro: oraingoan, karta bat ateratzeko eskatuko diogu haur bati, eta antzeratu dezala; gainerako hurrek ispilu moduan jokatu dute. Daukagun denboran, hainbat haur eta emozioarekin errepikatu dezakegu prozesua.

Biribilean jarrita, haur bakoitzak pentsa dezala zer moduz pasatu duten saioan, eta gorputzaren eta aurpegiaren bidez bihurtu dadila emozio hori adierazten duen estatua.

Estatua bakoitzean «Play»-ri eman diezaiokegu bost segundoan: bizia hartu dezan, mugi dadin, eta soinuak eta hitzak egin eta esan ditzan, betiere adierazten ari den emozioarekin bat.

SAIO ONDOKOA

Gogoratu **ebaluazio jarraitua** egin behar duzuela saioa nola joan den hausnartzeko eta hurrengo saiora begira hobekuntzak aurreikusteko.



#13 SAIOA ASKEA

Ibilbidearen hirugarren blokearen amaierara iritsi gara.

Orain, zeuek landuko duzue saio honetako programa, taldeari egin dizkiozuen oharretan oinarrituta.

SARRERA-ERRITUALA

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

ZIRKU-JARDUERA

ITXIERA

SAIO ONDOKOA

#14

SAIOA

FOKUA: Diziplina anitzekoa

SARRERA-ERRITUALA

Gaur zirkumotrizitateko azken saioa egingo dugula azalduko diegu.

Beroketa egingo dugu (nahi baduzue, **luzaketa-kartak** edo **akrobazia-kartak** erabiliz).

Artikulazioen beroketa edo beroketa-jolas bat egingo dugu.

MUGIMEN-ESPERIMENTAZIOA

Ahal bada, **mota guztietako txokoak muntatuko ditugu: jauzi egitekoa, akrobazia, orekak, airekoak eta malabarak** (oreekin konbinatuta, haur handienen kasuan).

Areto hau prestatzeko, pentsatu txoko bakoitzeko zer proposamen gustatu zaizkien gehien hurrei zirkumotrizitateko prozesuan zehar. Proposatzen dizuegun itxierak prozesu osoko unerik onenak gogora ekartzeko aukera emango dizue, agur-opari bat balitz bezala.

Gogoratu prozesu honetan ikasi dituzuen estrategia guztiak erabili behar dituzuela, haurren beharren arabera areto bat muntatzeko.

Prestatuko duzuen aretoko lanari laguntzeko, egokien iruditzen zaizkizuen kartak ere jar ditzakezue haurren eskura.

ZIRKU-JARDUERA

NI BANINTZ...

Diziplina:
gorputz-adierazpena

Materialak:
batere ez

Azalpena:

- Bakoitzaren proposamenak aprobetxatuz eszena bat egitea da helburua.

- Biribilean jarrita, norbait erdira aterako da eta hau esango du: «Ni banintz...», atzetik zerbait erantsita (adibidez: «... izar bat»). Orduan, esandakoa irudikatzen duen gorputz-estatua bat eraikiko du.
- Ondoren, beste pertsona bat aterako da erdira, eta hau esango du: «Zu izar bat bazina, ni izango nintzateke...», eta beste elementu bat erantsiko du (adibidez: «... suziri bat»).
- Errepikatu prozesua, talde osoa atera arte. Behin talde osoa estatua bihurtuta, «Play»-ri eman diezaiokegu hamar segundoan, estatuek bizia hartu dezaten eta adierazten ari direnarekin bat aritu daitezen..

ITXIERA

Lehenbiziko saioaren ondoren hasierako ebaluazioa egin baldin bazenuten taldearekin, itxiera hau aprobeitza dezakezue hasieran saio hauetatik espero zenuena eta esperientziaren balorazioa elkarren ondoan jartzeko, amaitzen ari baita.

Bestela, edo modu osagarrian, ideia batzuk emango dizkizuegu.

Talde osoarekin ebaluazio bateratua egitea proposatzen dizuegu, modu dinamiko eta sinbolikoan. Taldea zirkuituaren espaziotik atera ondoren, galdera batzuk egingo ditugu, eta hurrek mugitu egin beharko dute haiei erantzuteko:

- Gustatu al zaizkizue zirkumotrizitateko saioak? Jauzi handiak egingo dituzte, igel handiek bezala.
- Zein da gehien gustatu zaizuen espazioa edo teknika? Aretoan gehien gustatu zaien lekura joango dira.
- Ba al dago beldurra eman dizuen espazioaren bat? Espazio horretara joango dira. Oraindik beldurra ematen badie, etzan egingo dira; jada beldurrik ematen ez badie, berriz, zutik geldituko dira.

Talde osoarekin ebaluazio bateratua egitea proposatzen dizuegu, modu dinamiko eta sinbolikoan.

- Aretoaren erdian diana erraldoi bat egingo dugula azalduko diegu hurrei (zorua klarionez edo paper-zerrenden bidez markatu badaiteke, hiru zirkulu zentrokide marraztuko ditugu).
- Barruko zirkuluak «asko» esan nahi du; erdiko zirkuluak, «nahiko»; eta kanpoko zirkuluak, berriz, «gutxi».
- Galdera batzuk egingo ditugu, eta taldeak espazioan zehar mugitu beharko du haiei erantzuteko (nahi bada, modu jakin batean mugitzeko eska dezakegu).

Galderen adibideak:

- Gustatu al zaizkizue zirkumotrizitateko proposamenak?
- Gauza berriak ikasi al dituzue?
- Bidean agertu zaizuen beldur edo oztoporen bat gainditu al duzue?
- Lehen jolasten ez zineten ikastaldeko pertsonekin jolastu al zarete?
- Seguru sentitu al zarete?

SAIO ONDOKOA

Azken saio honen ondoren, amaierako ebaluazioa egitera animatzen zaituztegu.

5 ^{BEROKETA-JOLASAK} ERANSKINA

HIRU OBJEKTU, HIRU MUGIMENDU

MATERIALAK

malabarak egiteko hiru objektu

AZALPENA

- Malabarak egiteko objektuak aurkeztu, eta haiekin zer egin daitekeen azalduko dugu.
 1. Pilotak gorantz jaurtitzen dira, ekintza jauzi egitea da.
 2. Platerak orekan biratzen dira, ekintza biratzea da.
 3. Diaboloak pirritan ibiltzen dira, ekintza pirritan ibiltzea da.
- Laguntzailea aretoaren erdian geldituko da, objektu bat altxatuko du, eta harekin lotuta dagoen mugimendua azalduko. Jarraian, taldeak hori egingo du.

ALDAERAK

- Objektu-aldaketak markatu egin daitezke, edo modu sotilagoan adierazi (taldeari entzutea landu nahi bada, aldaketak ez dira markatu behar).
- Objektu gehiago altxa daitezke, eta esperimentatzen utzi.
- Beste objektu batzuk erabil ditzakegu, edo beste mugimendu batzuk markatu.

ISPILUA

MATERIALAK

batere ez

AZALPENA

- Talde osoa biribilean jarriko da, pertsona bat erdian dela. Ispilu moduko bat balitz bezala, pertsona hori mugitu egingo da, eta gainerako hurrek kontu handiz antzeratu beharko dute hark egiten duen guztia.
- Mugimendu-proposamenak: helburua zein, mugimendu batzuk edo besteak egingo ditugu. Gorputza jarduerarako prestatu nahi badugu, gorputz-atalak mugitzen hasiko gara, artikulazio guztiak banan-banan, burutik hasi eta oinetaraino.
- Gure helburua koordinazioan eragitea bada, mugimendu errepikakorrak eta handiak aukeratuko ditugu (taldearen adinaren arabera). Normalean, gorputzaren alde batekin egingo ditugu lehenik, eta bestearekin ondoren. Haurren erantzuna egokia bada, ariketa konplexuagoak proposa ditzakegu.
- Adierazkortasuna esperimentatzea nahi badugu, emozioen keinu edo mugimendu estereotipatuak egin ditzakegu, baita soinuak ere, oihartzuna egin diezaieten.

ALDAERAK

- Isilik egin dezakegu.
- Mugimendu bakoitzari soinu jakin batzuk lot diezazkiokegu.
- Mugitzen ari garen gorputz-atalaren izena esan dezakegu.

DORTOKAK ETA KAIOAK

MATERIALAK

batere ez

AZALPENA

- Jolas-eremua markatuko dugu: irteera markatzeko, lerro bat edo koltxoneta bat baliatuko dugu, eta helmugarako, aldiz, bi koltxoneta erabil ditzakegu. Ibilbidea lineala izango da.
- Bada kaio bat koltxoneten artean mugituko dena, eta besoak astinduko ditu, hegoak balira bezala.
- Talde osoa dortokak izango dira. Lau hankan mugituko dira, lurretik oso gertu, eta hondartzatik itsasora joango dira, hau da, koltxoneta batetik bestera.
- Kaioak harrapa ez ditzan, dorrokek ahoz gora jarri beharko dute hura hurbiltzen denean.
- Helmugara iristen diren dortokak salbatuko dira. Harrapatutako dortokak, berriz, kaio bihurtuko dira.

IZURRI HANDIA

MATERIALAK

hainbat objektu eta koltxoneta, orekan egoteko.

AZALPENA

- Hainbat material eta azpiegitura erabiliko ditugu espazioa prestatzean, orekak segurtasunez egin ahal izateko.
- Ukitu eta gelditzeko jolas bat da. Salbatzeko, objekturen baten gainean egon behar da orekan, denbora jakin batean (adibidez, bost edo hamar segundoan). Ezin da bi aldiz jarraian igo leku edo elementu berera.
- Denbora-tarte luze batean inor harrapatzen ez bada, rol-aldaketa proposatuko dugu.

BAT, BI, HIRU, BOING

MATERIALAK

batere ez

AZALPENA

Gorputza jarduerarako prestatzeko jolas bat da, eta laguntzaileak pixkanaka esan behar ditu arauak.

1. Lehen araua

- **Zenbakiak adierazten dute zer abiaduratan ibiliko garen:** bat kamera geldoan, bi abiadura normalean, hiru azkar, baina korrika egin gabe.

2. Bigarren araua

- **stop:** estatuak.
- **boing:** lurra ukitu eta jauzi egingo dute, «boing» esaten duten bitartean.

3. Hirugarren araua

- **sabela:** etzan egingo dira, sabelarekin lurra ukitu, eta jaiki.

4. Laugarren araua

- **bizkarra:** «sabela» bezala, baina bizkarrarekin.

Nahi dituzuen arau guztiak proposa ditzakezue. Eragin zuen sormenari!

LAPURTU ISATSAK ETA ESERI

MATERIALAK

malabarak egiteko zapiak

AZALPENA

- Haur guztiek isats bana (malabarak egiteko zapia) edukiko dute galtzen atzealdeari lotuta.
- Ezin dugu geure isatsa ukitu.
- Jolasean hasteko, biribilean jarriko gara, kanporantz begira, eta isats-dantza egingo dugu ipurdia mugituz. Dantza amaitzen denean (abesti batekin edo soinu batekin adieraz dezakegu, hau esanez: «Bat, bi, hiru, ekin!»), besteei isatsak lapurtzen joango gara.
- Lapurtutako isatsak eskuan edukiko ditugu.
- Isatsik gabe gelditzen bagara, eseri egingo gara.
- Jolas laburra denez, nahi adina aldiz errepikatu daiteke. Inork ez du irabazten eta inork ez du galtzen: pertsona bat soilik gelditzen den bakoitzean, isats-dantza eginez ospatuko dugu, eta, ondoren, gure isatsa berreskuratuko dugu berriro jolasteko. Jolas-modalitate honen helburua argia da: haurrak ohitzea ongi pasatzeko helburuarekin jolasten, haserretu gabe eta lehiatu gabe.

LAPURTU AHAL BEZAINBESTE ISATS

(LA PURTU ISATSAK ETA ESERI JOLASAREN ALDAERA)

MATERIALAK

malabarak egiteko zapiak

AZALPENA

- Haur guztiek isats bana (malabarak egiteko zapia) edukiko dute galtzen atzealdeari lotuta.
- Ezin dugu geure isatsa ukitu.
- Jolasean hasteko, biribilean jarriko gara, kanporantz begira, eta isats-dantza egingo dugu ipurdia mugituz. Dantza amaitzen denean (abesti batekin edo soinu batekin adieraz dezakegu, hau esanez: «Bat, bi, hiru, ekin!»), besteei isatsak lapurtzen joango gara.
- Lapurtutako isatsak atzean jarriko ditugu, gure isatsarekin batera. Ahal bezainbeste isats lapurtu ditzakegu, baina ezin ditugu eskuan eduki.
- Isatsik gabe gelditzen bagara, jolasten jarraituko dugu.
- Amaierarik gabeko jolasa da. Laguntzaileak adieraziko du jolasa noiz amaitu.

- Esan hurrei ezin dutela isatsa lapurtu ikaskidea hura galtzen atzealdeari lotzen ari den unean, ezin garela isatsak lapurtzen joan eskuan isats bat baldin badaukagu, eta isats asko izan ditzakegula, edo batere ez, baina berdin diola, denok jolastu baikaitzke.

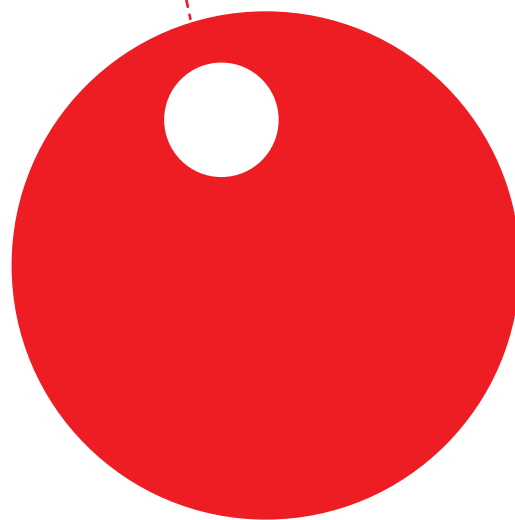
KANGURUAK ETA LEHOIAK

MATERIALAK

batere ez

AZALPENA

- Jolas-eremua markatuko dugu: oztoporik gabeko espazioa izan behar du, ez handiegia eta ez txikiegia ikastalde osoarentzat.
- Bada lehoi bat, eta lau hankan mugituko da. Besteak kanguruak dira, eta hankak elkartuta dauzkatela egingo dute jauzi.
- Lehoiak kanguruak ehizatu nahi ditu. Ukitzen ditutenean, lehoi bihurtuko dira, eta taldean ehizatzen hasiko dira.
- Kanguru bakar bat gelditzen denean amaituko da jolasa. Ehizatzen dutenean, hura izango da hurrengo txandako lehenbiziko lehoia.



www.ateneu9b.net

Erabili QR kodea web-orrian sartzeko.
Handik deskargatuko dituzue zirkumotrizitateko
kartak eta beste material batzuk.

