

## **JAUSGAILUEKIN JOLASEAN**

### **OLATUAK**

#### **1.- Deskribapena**

Hainbat tamainatako olatuak egitean datza.

#### **2.- Helburuak**

- Jausgailuetara ohitzea.
- Mugimenduak koordinatzea.

#### **3.- Partaideak**

Talde handi bat. 4 urtetik aurrerakoa.

#### **4.- Materiala**

Jausgailu bat.

#### **5.- Garapena**

Jokalariek jausgailuari gerriaren parean helduko diote eta kontu handiz mugituko dute, olatuak sortuz. Lehenengo, itsasoa bare egongo da, eta olatu txikiak egingo dituzte; gero, itsasoa haserretu eta ekaitza etorriko da, olatu handiekin; azkenik, itsasoa baretu egingo da. Haur batzuk igotzen diren bitartean, beste batzuk jaitsi egingo dira eta alderantziz, olatuen mugimendua zirkulu osoan berdindu arte.

#### **6.- Ebaluazioa**

Jokalari guztiek parte hartu al dute? Jostagarria izan al da? Nola sentitu zarete?

#### **7.- Iturria**

Cascón, Paco. La alternativa al juego II. Ed. Catarata. 1996.

## **JAUSGAILUEKIN JOLASEAN: IDI-BEGIA**

### **1.- Deskribapena**

Jausgailuaren erdiko zuloan pilota bat sartzean datza.

### **2.- Helburuak**

Begi-eskuetako koordinazioa indartzea. Lankidetzeta eta talde-lana bultzatzea.

### **3.- Partaideak**

6 urtetik aurrerako talde bat, gela bat...

### **4.- Materiala**

Jausgailu bat eta pilota bat edo bi.

### **5.- Garapena**

Jokalariak jausgailuaren inguruan zutik jarriko dira; jokalaria batzuei 1 zenbakia esleituko zaie, beste batzuei 2 zenbakia eta gainerakoei 3 zenbakia. Animatezaileak zenbaki bat esango du ozen. Zenbakia 1 baldin bada, zenbaki hori egokitu zaien haurrak beren tokitik irtengo dira; jausgailuaren aldamenean dagoen ontzitik pilota bana hartuko dute, eta jausgailuaren erdiko zuloan sartzen saiatuko dira. Zuloan sartzen ez bada, jausgailua eusten ari direnak (2 eta 3 zenbakidunak) pilota sartzen ahaleginduko dira, jausgailua mugituz. Azkeneko pilota zuloan sartzen denean, jokalariek "Idi-begia!" oihukatuko dute eta jausgailua puztuko dute. 1. taldeko pertsona guztiak jausgailuaren azpian sartuko dira korrika, pilotak jaso eta haiek ontzira itzultzeko. Dinamizatezaileak beste zenbaki bat oihukatuko du orduan, eta jolasa berriro hasiko da.

### **6.- Ebaluazioa**

Jolasa gustatu al zaizue? Jostagarria izan al da? Nola sentitu zarete?

### **8.- Iturria**

Cascón, Paco. *La alternativa al juego II*. Ed. Catarata. 1996.