

Basurdekume mailako (– 8) jokia

BASURDEKUME MAILAKO (- 8) ARAUDIA "JOKOA DESKUBRITZEA"		
JOKALARI KOPURUA	7 lagun beste 7ren kontra	
ALDAKETAK	Mugagabeak etenaldietan edo lesioetan	
JOKALEKUA	30 m x 20 m (gutxienez 25 x 15)	
PARTIDU BATEN JOKO-DENBORA	3 zati, bakoitza 10 minutukoa	
JARDUNALDI BATEN JOKO-DENBORA	Gehienez 40 minutu	
BI EGUNEKO TXAPELKETA BATEN JOKO-DENBORA	70 minutu gehienez (egun batean %60)	
BALOIA	3 zk.	
PUNTUAK	Entsegua: 5 puntu. Baloia ez da hagen artetik pasarazten	
JOKALARIEN ESKUBIDEAK ETA BETEBEHARRAK	<p style="text-align: center;">Jokalariak hau egin dezake: baloia hartu, baloia eskuetan duela korrika egin, baloia atzeraka pasa, aurkaria baloiarekin plakatu Ezin du baloia hankaz jo, ezin da Hand-Off egin</p> <p style="text-align: center;">Jokalariak hau egin beharra dauka: Arauk, epailea eta beste jokalariak errespetatu. Plakatzen badute, baloia azkar askatu, zutik jokatu, helduz plakatu, baloia duen taldekidearen atzeko aldean egin</p>	
JOKOAN JARTZEA	NON	NOLA
ERDIKO SAKEAK	Zelaiaren erdian, pase baten bidez	Pase baten bidez. Aurkako taldeak 5 metrora egon behar du; jokia hasten da pasea egin behar duen jokalariak baloia epailearen eskuetatik hartzen duenean.
22KO SAKEA	Entsegu marratik 10 metrora	Epaileak baloia hartu eta lurrian jartzen du, justu falta egin den lekuan, haren ginetik pasatzen da eta defentsa-taldea 5 metrora atzeratzen du. Jokia hasten da epaileak hiru pausu eman eta jokalaria batek baloia hartu eta pasatzen duenean.
AURRERA-PASEA EDO JOKAEZINA	Faltaren "puntu", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA	Faltaren "puntu", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA LIBREA	Faltaren "puntu", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
TOUCHE	Baloia irteera puntu, entsegu marratik 5 metrora gutxienez.	
KANPORATZEAK	Aldi baterakoak: 3 minutu, jokalaria eta hezitzaileari arazoia azalduta.	Kanporatzeak irauten duen bitartean beste jokalaria bat arituko da kanporatutakoaren ordean. Jokalaria zigortzen da, ez taldea
Derrigorrezkoa: aho-babesa eta bota multitakoak Hezitzailea marka-gunean egon daiteke		

Basurdekume mailako (– 8) ezaugarriak

“JOKOA DESKUBRITU” INGURU SEGURU ETA DIBERTIGARRI BATEAN oinarrizko arauetatik abiatuta Entsegua – joko-zelaiaren mugak – jokalarien eskubide eta betebeharrak – atxikia – jokoz kanpo	
ADIN HONEN EZAUGARRIAK	Autonomia handiagoa dute motor mailan Oreka hobea dute eta hobetu egin da, halaber, jaurtiketak eta saltoak egiteko gaitasuna eta, oro har, beraien kontrol motorra Beren buruaren kontzientzia handiagoa dute aurreko kategoriakoek baino Gustatu egiten zaie norbaitek begiratzea zer egiten duten, egiten duten hori errekonozitzea eta gauza berriak ikastea Oso sentikorrak dira Geldigaitzak dira eta mugitu beharra daukate Arreta-tarte laburrak dituzte, baina aurreko kategoriakoek baino luzeagoak Arrazoiaren adinean sartzen ari dira Irudimen handia daukate Egozentrikoak dira Beraien ingurua esploratzea gustatzen zaie Lehiatzea gustatzen zaie baina galtzaile txarrak dira. Hala ere, laster ahazten zaie. Beren motrizitate fina erruz hobetu da aurreko adinekiko Konfiantza behar dute, ez zaizkie kritikak gustatzen, besteen iritzia garrantzia handia du beraiantzat Laguntzea gustatzen zaie
HELBURUAK	Errugbian jokatuz ondo pasatzea
HEZITZAILE MOTA	Hezitzailea eta animatzailea izan behar du, teknikaria baino gehiago
HEZITZAILEAREN JARRERA	Oso hurbila, oso positiboa, gauza onak goraiatuz eta adorea emanez Jokaera-arau oso argiak proposatu behar ditu eta arau horiekin zorrotza izan Gurasoekiko elkarrizketara oso irekia
HEZITZAILE/JOKALARI RATIOA	14 jokalarirentzat hezitzaile 1
SAIOEN EZAUGARRIAK	Dibertigarri eta dinamikoak Motzak, gehienez ordu betekoak 2 saio astean
EKINTZA MOTAK	<ul style="list-style-type: none"> • Joko moduan, jokalaria guztiek batera parte hartuz edo parte hartzeko oso denbora gutxi itxaron behar izanda. • Joko Globala eta Arazo Egoerak izan behar dute saioaren oinarria, ariketa analitikoek oso denbora tarte laburra emanez. • Ekintza desberdin asko, akzioa eta mugimendua izanez gero • Lehentasuna eman behar zaie esku trebetasuna lortzeko jokoei eta arazo afektiboek (plakajea, lurra, etab.) irtenbidea bilatzen laguntzekoei edo imajinazioa behar dutenei. • Trebetasun fisiko kateatu zehaztugabeak garatzen dituzten ekintzak, hala nola korrika egitea, objekturen bat hartzea edo botatzea, salto egitea... pixkanaka-pixkanaka errugbirako trebetasun zehatzak lantzen hasteko, hala nola baloia eskuan izanda korrika egitea, baloia pasatzea... Baloia manipulazioa, eskuekin kontrolatzea. • Motrizitatea eta koordinazio dinamiko orokorra hobetzeko ekintzak egitea: lasterketa mota desberdinak, ekintzak kateatzea, korrika eta salto egitea... Disoziazioak • Ekintza guztiak inguru seguruan eta espazio txikietan egin behar dira

Basurdekume mailako (– 8) helburuak eta edukiak

HELBURUAK	EDUKIAK
------------------	----------------

<p>OROKORRAK</p>	<p>Errugbian jokatzuz ondo pasatzea Oinarrizko arauak ikasiz jokia deskubritzea Beldurra galtzea Jokalariak eta jokalarien gurasoak errugbiari atxikitzea</p>	<p>Oinarrizko arauak: Entsegua, joko-zelaiaren mugak, jokalarien eskubideak eta betebeharrak Atxikia Jokoz kanpo Akzio printzipioa: Aurrera egitea Erortzea, talka egitea, heltzea</p>
<p>ZEHATZAK</p>	<p>Erasoan eta defentsak aurrera egitea</p>	<p>Joko-espazio desberdinetan orientatzea Aurkariarengana ausarki hurbiltzea Fisikoki aurre egitea Aurkariarengandik ihes egitea Baloia daramana harrapatzea Aurkariak deskubritzea</p>
<p>ARAUAK ERRESPETATZEA</p>	<p>Oinarrizko arauak ezagutzea eta jokatzekoan betetzea</p>	<p>Baloia lurrean jarri entsegua egiteko Aurrereldian parte hartzeko berkitzea Debekatua nahita lurrera joatea Debekatua baloia hanka artetik ateratzea (squeeze ball) Debekatua baloia eskuetan hartuta lurrean geratzea</p>
<p>ERRUGBIAREN BALORE ZEHATZAK GARATZEA</p>	<p>Ekintzen bidez errugbiaren berezko jarrerak, bizitzan orokorrean aplikatu daitezkeenak, bultzatzea</p>	<p>Errespetua Konpromisoa Elkartasuna Entusiasmoa Ahalegina Konfiantza</p>
<p>UKIPEN ETA BORROKAK KUDEATZEKO MODUA</p>	<p>Jokalari multzoak eratzeko direnean baloia babestea eta irteera bideratzea Jokalari multzoak eratzeko direnean aurkariak bultzatzea</p>	<p>Jokalari multzoak eratzeko direnean ausarki borrokatzea Jokalari multzoak eratzeko direnean aktiboki parte hartzea, baloia aurkariarengandik urrutiratuz eta sorbaldekin bultzatuz</p>
<p>JOKOAREN JAURTIKETAK</p>	<p>Jokoaren espazioak errekonozitzen hastea Jokatzen hastea puntu indartsuak puntu ahulen kontra jarriz</p>	<p>Jokoan zehar baliagarri eta erabilgarri izatea Segurtasunari erreparatzea, lasterketen eta ukipenen intentsitatea erruz handitzen baita Jokoa zabaltzen has dadila sustatzea</p>