

Katamotz mailako (– 6) jokoak

KATAMOTZ MAILAKO (– 6) ARAUDIA "JOKOA DESKUBRITZEA"		
JOKALARI KOPURUA	5 lagun beste 5en kontra	
ALDAKETAK	Mugagabeak etenaldietan edo lesioetan	
JOKALEKUA	30 m x 20 m	
PARTIDU BATEN JOKO-DENBORA	3 zati, bakoitza 8 minutukoa	
JARDUNALDI BATEN JOKO-DENBORA	Gehienez 35 minutu	
BI EGUNEKO TXAPELKETA BATEN JOKO-DENBORA	60 minutu gehienez (egun batean %60)	
BALOIA	3 zk.	
PUNTUAK	Entsegua: 5 puntu. Baloia ez da hagen artetik pasaztzen	
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: Aruak, epailea eta beste jokalaria errespetatu. Plakatzen badute, baloia azkar askatu, zutik jokatu, helduz plakatu, baloia duen taldekidearen atzeko aldean egon</p>	
JOKOAN JARTZEA	NON	NOLA
ERDIKO SAKEAK	Erdian	Pase baten bidez. Aurkako taldeak 5 metrora egon behar du; jokoak hasten da pasea egin behar duen jokalaria baloia epailearen eskuetatik hartzen duenean.
22KO SAKEA	Entsegu marratik 10 metrora	Epaileak baloia hartu eta lurrean jartzen du, justu falta egin den lekuan, haren gainetik pasatzen da eta defentsa-taldea 5 metrora atzeratzen du. Jokoa hasten da epaileak hiru pausu eman eta jokalaria batek baloia hartu eta pasatzen duenean.
AURRERA-PASEA EDO JOKAEZINA	Faltaren "puntuan", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA	Faltaren "puntuan", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA LIBREA	Faltaren "puntuan", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
TOUCHE	Baloia irteera puntuan, entsegu marratik 5 metrora gutxienez.	
KANPORATZEAK	Aldi baterakoak: 3 minutu, jokalaria eta hezitzaileari arrazoia azalduta.	Kanporatzeak irauten duen bitartean beste jokalaria bat arituko da kanporatutakoaren ordez. Jokalaria zigortzen da, ez taldea
Derrigorrezkoa: aho-babesa eta bota multitakoak Hezitzailea marka-gunean egon daiteke		

Katamotz mailakoan (– 6) ezaugarriak

“JOKOA DESKUBRITU” INGURU SEGURU ETA DIBERTIGARRI BATEAN oinarrizko arauen aurkezpenetik abiatuta Entsegua – Joko-zelaiaren mugak – Jokalariaren eskubide eta betebeharrak – Atxikia – Jokoz kanpo	
ADIN HONEN EZAUGARRIAK	Gustatu egiten zaie norbaitek begiratzea zer egiten duten, egiten duten hori errekonozitzea eta gauza berriak ikastea Oso sentikorrak dira gauza guztiekin Geldigaitzak dira Arreta-tarte laburrak dituzte, arreta jartzeko gaitasun txikia. Autoritatez baino, paternalismoz tratatzea behar dute. Helduak esan edo egiten duena errepikatzen dute Egozentrikoak dira Beraien pentsamendua gauza zehatzetan oinarritzen da Lehiatzea gustatzen zaie baina galtzaile txarrak dira. Hala ere, laster ahazten zaie. Motrizitate fina aurreko adinekiko erruz hobetu zaie Konfiantza behar dute Laguntzea gustatzen zaie Gauzek motibatzen dituzte, baina epe laburrean
HELBURUAK	Errugbian jokatzu 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 Gurasoekiko elkarrizketara oso irekia
HEZITZAILE/JOKALARI RATIOA	10 jokalarirentzat hezitzaile 1
SAIOEN EZAUGARRIAK	Dibertigarri eta dinamikoak Motzak, gehienez ordu betekoak Saio 1 astean
EKINTZA MOTAK	<ul style="list-style-type: none"> • Ekintza guztiak inguru seguruan eta espazio txikietan egin behar dira • 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 analitikoetara oso denbora tarte laburra emanez. • Ekintza desberdin asko, akzioa eta mugimendua izanez gero • Lehentasuna eman behar zaie esku trebetasuna lortzeko jokoei eta arazo afektiboetara (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

Katamotz mailako (– 6) helburuak eta edukiak

HELBURUAK		EDUKIAK
OROKORRAK	Errugbian jokatzuz ondo pasatzea Oinarrizko arauak ikasiz jokia deskubritzea Beldurra galtzea Jokalariak eta jokalarien gurasoak errugbiari atxikitzea	Oinarrizko arauak: Entsegua, joko-zelaiaren mugak, jokalarien eskubideak eta betebeharrak Atxikia Jokoz kanpo Akzio printzipioa Aurrera egitea Erortzea, talka egitea, heltzea
ZEHATZAK	Erasoan eta defentsak aurrera egitea	Markatzea Norberaren marka-lerroa defendatzea Fisikoki aurre egitea Baloia daramana harrapatzea
ARAUAK ERRESPETATZEA	Oinarrizko arauak ezagutzea eta jokatzera koan betetzea	Baloia lurlean jarri entsegua egiteko Aurrereldian parte hartzeko berkokatzea Debekatua nahita lurrera joatea Debekatua baloia hanka artetik ateratzea (squeeze ball) Debekatua baloia eskuetan hartuta lurlean geratzea
ERRUGBIAREN BALORE ZEHATZAK GARATZEA	Ekintzen bidez errugbiaren berezko jarrerak, bizitzan orokorrean aplika daitezkeenak, bultzatzea	Errespetua Konpromisoa Elkartasuna Entusiasmoa Ahalegina Konfiantza
UKIPEN ETA BORROKAK KUDEATZEKO MODUA	Ukipenetan baloia eskuetan mantentzea edo berreskuratzea	Ziurtasunez jokatzea Gorputza baloia eskuetan mantentzeko oztopo gisa Aurkariarekin ukipenean egonda aurrera egitea Plakatzea
JOKOAREN JAURTIKETAK	Helbururantz bideratzea: entsegu- marra	Marka-marra erreferentzia gisa erabiltzea Bakoitza bere joko-zelaiari kokatzea Zelaiaren mugak errespetatzea Hezitzaileak baloia erabiltzaile desberdin bati aurkezten dio aldiro Aukeratuko jokalariren ondoan jartzen da, trabarik egin gabe. Defendatzaileei begira jokoz kanpoko marraren 5 metroak kontrolatzeko. Jokia hasten da jokalaria baloia hartua duenean.