

Basurdekume mailako (– 8) jokoa

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 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 jokalariak errespetatu. Plakutzen badute, baloia azkar askatu, zutik jokatu, helduz plakatu, baloia duen taldekidearen atzeko aldean egon</p>	
JOKOAN JARTZEA	NON	NOLA
ERDIKO SAKEAK	Zelaiaren erdian, pase baten bidez	Pase baten bidez. Aurkako taldeak 5 metrora egon behar du; jokoa hasten da pasea egin behar duen jokalariak 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 "puntuak", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA	Faltaren "puntuak", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
JAURTIKETA LIBREA	Faltaren "puntuak", entsegu marratik eta alboko marratik 5 metrora.	
TOUCHE	Baloia irteera puntuak, 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		

Basurdekume mailakoan (– 8) ezaugarriak

“JOKOA DESKUBRITU” INGURU SEGURU ETA DIBERTIGARRI BATEAN oinarritzko 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 sentikorak 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 iritziak garrantzia handia du beraientzat Laguntzea gustatzen zaie
HELBURUAK	Errugbian jokatzuz 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 analitikoak oso denbora tarte laburra emanez. • Ekintza desberdin asko, akzioa eta mugimendua izanez gero • Lehentasuna eman behar zaie esku trebetasuna lortzeko jokoei eta arazo afektiboak (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... Baloien manipulazioa, eskuarekin 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
OROKORRAK	<p>Errugbian jokatzuz ondo pasatzea</p> <p>Oinarrizko arauak ikasiz joko deskubritzea</p> <p>Beldurra galtzea</p> <p>Jokalariak eta jokalarien gurasoak errugbiari atxikitzea</p>	<p>Oinarrizko arauak:</p> <p>Entsegua, joko-zelaiaren mugak, jokalarien eskubideak eta betebeharrak</p> <p>Atxikia</p> <p>Jokoz kanpo</p> <p>Akzio printzipioa:</p> <p>Aurrera egitea</p> <p>Erortzea, talka egitea, heltzea</p>
ZEHATZAK	<p>Erasoan eta defentsak aurrera egitea</p>	<p>Joko-espazio desberdinetan orientatzea</p> <p>Aurkariarengana ausarki hurbiltzea</p> <p>Fisikoki aurre egitea</p> <p>Aurkariarengatik ihes egitea</p> <p>Baloia daramana harrapatzea</p> <p>Aurkariak deskubritzea</p>
ARAUAK ERRESPETATZEA	<p>Oinarrizko arauak ezagutzea eta jokatzerakoan betetzea</p>	<p>Baloia lurrean jarri entsegua egiteko</p> <p>Aurreraldian parte hartzeko berkitzea</p> <p>Debekatua nahita lurrera joatea</p> <p>Debekatua baloia hanka artetik ateratzea (squeeze ball)</p> <p>Debekatua baloia eskuetan hartuta lurrean geratzea</p>
ERRUGBIAREN BALORE ZEHATZAK GARATZEA	<p>Ekintzen bidez errugbiaren berezko jarrerak, bizitzan orokorrean aplikatu daitezkeenak, bultzatzea</p>	<p>Errespetua</p> <p>Konpromisoa</p> <p>Elkartasuna</p> <p>Entusiasmoa</p> <p>Ahalegina</p> <p>Konfiantza</p>
UKIPEN ETA BORROKAK KUDEATZEKO MODUA	<p>Jokalari multzoak eraten direnean baloia babestea eta irteera bideratzea</p> <p>Jokalari multzoak eraten direnean aurkariak bultzatzea</p>	<p>Jokalari multzoak eraten direnean ausarki borrokatzea</p> <p>Jokalari multzoak eraten direnean aktiboki parte hartzea, baloia aurkariarengandik urrutiratuz eta sorbaldekin bultzatuz</p>
JOKOAREN JAURTIKETA	<p>Jokoaren espazioak errekonozitzen hastea</p> <p>Jokatzen hastea puntu indartsuak puntu ahulen kontra jarritz</p>	<p>Jokoan zehar baliagarri eta erabilgarri izatea</p> <p>Segurtasunari erreparatzea, lasterketen eta ukipenen intentsitatea erruz handitzen baita</p> <p>Jokoa zabaltzen has dadila sustatzea</p>