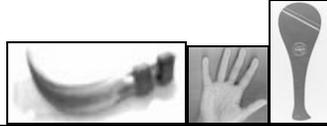


2 garren zikloa



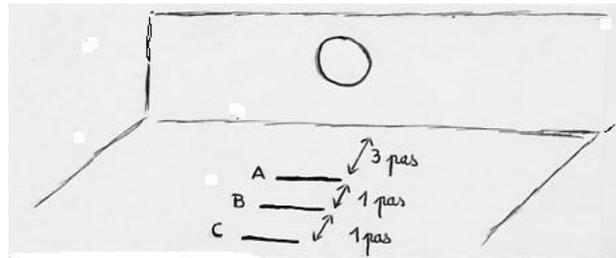
3 garren zikloa



2.... Jomuga tailera

HELBURUA: Xisterrarekin (3garen ziklokoak) edo eskuz jaurtikiz jomuga hunkitu pilotarekin.

ANTOLAKETA:



LORTU DUGU: Pilota 5 aldiz jomugaren barnera botatia delarik.

KONDAKETAK : A tik puntu 1 erreusitze guziz

B tik : 2 puntu

C tik : 3 puntu

Cycle 2



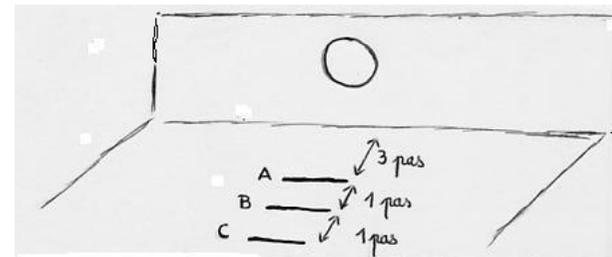
Cycle 3



2 Atelier cibles

BUT : Atteindre la cible en envoyant la pelote avec le xister (cycles 3) ou avec la main.

DISPOSITIF :



J'AI REUSSI : quand j'ai atteint 5 fois la cible.

SCORES : depuis A : 1 point à chaque réussite

Depuis B : 2 points

Depuis C : 3 points

2 garren zikloa



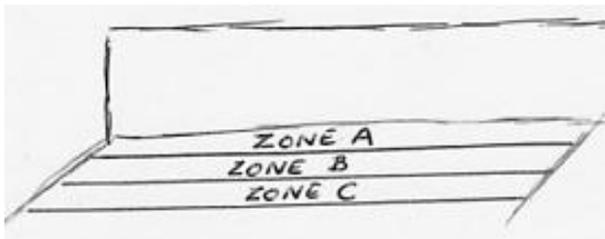
3 garren zikloa



3... jomuga lurean edo jo azkar tailera

HELBURUA: Pilota paretaren kontra palarekin jaurtiki lehen punpeak lurreko zona bat hunki dezan.

ANTOLAKETA :



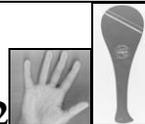
LORTU DUT : pilotak litekeen zona urrunena lortzen duelarik

Kondaketa : 5 jaurtikirentzat

A zonarentzat : puntu 1

B zonarentzat : 2 puntu

Cycle 2



Cycle 3



3 Atelier cible au sol ou frapper fort

BUT : Frapper la pelote contre le mur avec la pala pour que le premier bond atteigne une zone.

DISPOSITIF :



J'AI REUSSI : quand la pelote a atteint la zone la plus éloignée possible

SCORE : pour 5 lancers

Zone A : 1 point

Zone B : 2 points

Zone C : 3 points etc...

Cycle 2



Cycle 3



4 ATELIER JOUER LONGTEMPS

BUT : Frapper la pelote plusieurs fois de suite sans interruption. Chaque joueur frappe l'un après l'autre.

NOUS AVONS REUSSI : quand nous avons fait 15 échanges.

SCORE : sur 5 tentatives compter le meilleur résultat (maximum 15)

2 garren zikloa



3 garren zikloa



4 Luza aritzeko tailera

HELBURUA: Pilota hainbat aldiz segidan jo erorrarazi gabe. Jokolariek aldizka jotzen dute pilota.

LORTU DUGU: Pilota 15 aldiz segidan eraman dugularik erorrarazi gabe.

Kondaketa : 5 entseguren gain hoberen emaitza konda (15 gehienik)

Cycle 2



Cycle 3



5 atelier partie de pelote

BUT : jouer une partie de pelote en 5 points contre mon adversaire

J'AI REUSSI : quand j'ai atteint 5 points en 1^{er}.

SCORE : en fonction du résultat de la partie

2 garren zikloa



3 garren zikloa



5 pilota partida tailera

HELBURUA: 5 kintzezko partida jostatu nere aurkariaren kontra

LORTU DUGU: 5 etarat lehena heldu naizelarik

KONDAKETA : partidaren kintzeen araberean

Cycle 2

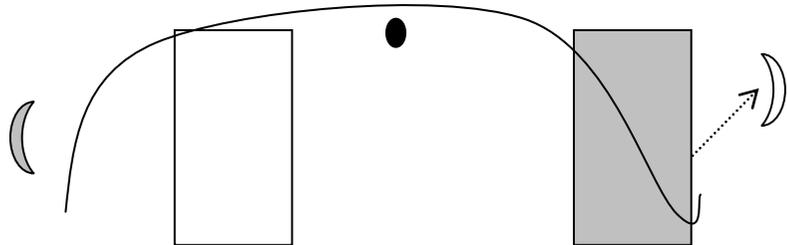


Cycle 3



6 atelier jeu de face

BUT : envoyer la pelote vers son adversaire dans une zone



J'AI REUSSI : quand j'ai atteint 5fois la zone. 10 lancers maximum

SCORE : 1 point par réussite

2 garren zikloa

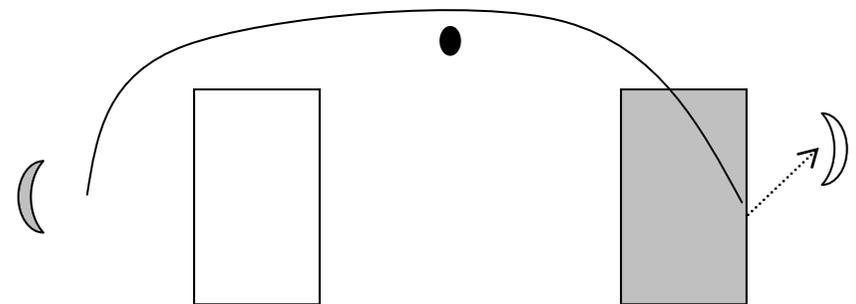


3 garren zikloa



6 parez par jokoaren tailera

HELBURUA : Pilota bota bere aukari buruz zona batean



LORTU DUT : 5 aldiz zona lortu dutalarik. 10 bota gehienik

SCORE : puntu bat erreusitze guziz

