

ERRONKA

KMK-19 ZARAUZ

SAILKAPEN OROKORRA ETA SARIAK

- Proba bakoitzean zehazten diren irizpideen arabera emaitza onenak lortzen dituzten lehen 3 taldeei hurrengo puntuazioa emango zaie hurrenez hurren: lehenengoari 100 puntu, bigarrenari 90 puntu eta hirugarrenari 80 puntu.
- Gainerako talde bakoitzak 50 puntu lortuko ditu.
- Erronkako proba bakoitzak bere epaimahai espezifikoa izango du.
- Erronkako proba bakoitza baino 15 minutu lehenago, talde bakoitzeko arduraduna antolatzaileekin bilduko da, probaren dinamikaren berri izateko eta ondoren xehetasunak bere taldekideei helarazteko.
- Proba guztietan lortutako puntuen batura egin ostean, puntu gehien lortu dituzten lehen 4 taldeentzako sariak hauek izango dira:
 1. SARIA: 1.000 €
 2. SARIA: 500 €
 3. SARIA: 300 €
 4. SARIA: asteburu bateko egonaldia Askizu aterpetxean.

PROBAK

hi GUNEA (Ikastola)

1. ERRONKA: EKOLIOA

DESKRIBAPENA

Talde guztiek hartuko dute parte aldi berean erronkan.

Ekoliok talde bakoitzari 25 l-ko edukiera duen ontzi bat utziko dio, eta ontzi hori pisatuko da; helburua ontzia ahalik eta beteen ekartzea da. Betetako olio poteak ikastola bakoitzean jasoko dira KMK eguna baina egun batzuk lehenago.

Erabilitako olioaz gain ontzi barruan bestelakorik antzemango balitz, taldeari puntuazio negatiboa emango zaio.

PARTAIDEAK

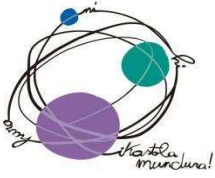
Talde guztiak

SAILKAPENA

Ontzi barruan dagoen erabilitako olio-kantitatea pisatuko da, eta horren arabera banatuko dira puntuak.

ORDUTEGIA eta GUNEA

9:30etik 9:50era, Kortazarren



ERRONKA

KMK-19 ZARAUZ

2. ERRONKA: KOREOGRAFIA

DESKRIBAPENA

Talde guztiek hartuko dute parte erronkan, txandaka.

Proba honen helburua talde bakoitzaren aurkezpena egitea da. Horretarako, talde bakoitza oholtza gainera igoko da, eta, han, kilometroetako kanta erabiliz, prestatuta ekarri behar duen koreografia bat egin beharko du, egokitzen zaion 30 segundoko kanta-zatiarekin.

PARTAIDEAK

Taldekide guztiak.

SAILKAPENA

Koreografiaren originaltasuna, taldekideen arteko koordinazioa, jarrera eta janzkera (osagarriak) balioetsiko dira.

ORDUTEGIA eta GUNEA

10:15etik 10:45era, Kortazarren

3. ERRONKA. SUKALDARITZA- Marmitakoa prestatzea

DESKRIBAPENA

Eguerdian talde bakoitzaren bazkaria izango dena prestatzea. Egin beharrekoak: marmitakoa prestatu, taldearen mahaia jarri eta jaso eta tresneria eta lapikoa garbitu.

Talde bakoitzak honako material hau izango du: difusorea, butano- edo propano-bonbona, lapiko bat, koilara handi bat, patatak zuritzekoa, aiztoa, taula eta marmitakoa prestatzeko osagaiak (tipula, piper berdea, olio, tomate, patata, hegaluzea eta gatza). Horretaz gain, *fumeta* edo salda. Beste osagaien bat erabili nahi izanez gero, talde bakoitzak ekarri beharko du.

Talde bakoitzak mahai-erdi bat izango du prestaketarako.

PARTAIDEAK

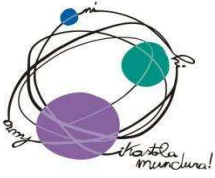
Probak dirauen bitartean taldeko bi-hiru lagun egongo dira prestaketan, baina txandakatzen ibiltzeko aukera izango dute.

SAILKAPENA

Epaimahaiak marmitakoaren kolorea, zaporea eta testura kontutan hartuta egingo du balioespena.

ORDUTEGIA eta GUNEA

11:00etatik 14:00etara, Ikastolan



OHARRA 4. eta 5. erronkak aldi berean egingo dira, **Bertsolaritza** eta **Mikroorientazioa**, alegia; taldeen erdiek hartuko dute parte proba horietako bakoitzean, eta gero beste erronkara igaroko dira.

4. ERRONKA. BERTSOLARITZA

DESKRIBAPENA

10-11 talde izango dira aldi berean erronkan.

Partaideek bertsoen oinak asmatu beharko dituzte.

Panel batean bertso bat izango dute partaideek, baina oinik gabe. Talde bakoitzak bere bertsoa osatu beharko du aurkituko dituen oinekin; oin horiek lortzeko probatxo bat egin beharko dute lehenbizi.

Azkenengo oina ez dute izango aukerako oinen artean, eta partaideek asmatu beharko dute bertsoaren zentzua eta errima kontuan hartuta. Ez du edozein oinek balioko; nahiz eta bertsoak zentzua izan, antolatzaileek pentsatua duten oina asmatu beharko da.

Bertsoa osatu ondoren, zein neurritakoa den asmatu beharko dute, eta dagokion doinu batekin abestu.

Talde bakoitzak hiru bertso izango ditu, eta, batetik bestera pasatzeko, aurrekoa erabat osatu, neurria asmatu eta abestu egin beharko du. Taldeko 4/5 kidek lehengo bertsoa osatuko dute, beste 4/5 kidek 2. bertsoa eta gainontzeko 4/5 kidek azken bertsoa, kide batek ezingo duelarik behin baino gehiagotan parte hartu.

PARTAIDEAK

Taldekide guztiak

SAILKAPENA

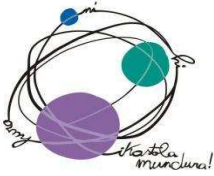
Bertsoa denbora gutxienean ondo osatu eta doinu egokian abesten duen taldeak jasoko ditu puntu gehien.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 11:00-11:15

2. txanda: 11:30-11:45

Ikastolako parkean



5. E RRONKA. MIKRO ORIENTAZIOA

DESKRIBAPENA

Orientazio-erronka da. Ikastolako kanpo-eremuan dagoen parkean, mapa baten laguntzarekin, 4 digituko 4 kode ezutu osatu beharko dira. Horretarako, parkean barrena kokatuta dauden baliza batzuk topatu beharko dira; baliza horietan zenbaki bat egongo da, eta hura gogoan izan beharko dute kodea osatzeko.

PARTAIDEAK

10-11 talde izango dira aldi berean erronkan.

Talde bakoitzetik 9 partaidek hartuko dute parte; talde barruan 4 bikote osatuko dira, eta taldekide bat probako kudeatzaile izango da.

Lehenengo bikoteari irteera emango zaio, eta beste bikoteak erreleboka irtengo dira, aurreko bikotea helmugara iristen denean.

Bikotea, "tautalak" bezala, *bina-bina*, lotuta, parkean barrena, bere taldeari dagozkion 4 balizak aurkitzera irtengo da taldeari dagokion kodea osatzeko.

Kudeatzaileak taldekideak eta mapa-fitxak koordinatu beharko ditu emaitza zuzena ahalik eta azkarren lortzeko.

SAILKAPENA

Kode zuzen gehien eta azkarren asmatzen dituen taldeak jasoko ditu puntu gehien.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 11:00-11:15
 2. txanda: 11:30-11:45
- Ikastolako parkean

ni GUENA (Malekoia/ hondartza)

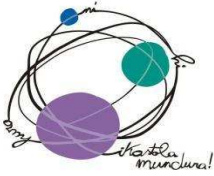


OHARRA: 6. eta 7. erronkak 2 bloketan banatuko dira: 11 ikastolak 6. blokean hartuko dute parte, eta beste 10 ikastolek 7. Blokean.

Bloke bakoitzak 2 proba izango ditu aldi berean, eta bata bukatu ostean, bestea egingo da.

6. blokea: Triatloia + Labirintoa

7. blokea: Artzain-jokoa mamorruekin + Hi Selfie



6A ERRONKA. TRIATLOIA

DESKRIBAPENA

3-4 talde izango dira aldi berean erronkan, 20 minutuko 3 txandatan.

Helburua distantziak ahalik eta zehatzen osatzea izango da, ahalik eta denbora gutxienean.

Ergometroan 2.000 metro, bizikleta estatikoan 5.000 metro eta korrikako ibilbidean 2.000 metro osatu beharko ditu talde bakoitzak, baina ergometro nahiz bizikletako pantailak estalita egongo direnez, partaideek distantziak beren kabuz kalkulatu beharko dituzte.

Korrikako ibilbidean, berriz, 200 metroko 10 bira osatzea izango da helburua, baina, aldi edo errelebo bakoitzean, taldeko bi kidek elkarrekin egin beharko dute korrika, bietako batek begiak estalita dituela.

Talde bereko kideak batera hasiko dira, bata ergometroan, bestea bizikletan eta beste biak korrika. Nahi dutenean egingo dituzte erreleboak eta nahi dutenean erabaki ahal izango dute beren proba bukatu dela, betiere 20 minutuko gehienezko denboraren barruan.

PARTAIDEAK

Talde bakoitzeko 6-8 kide.

SAILKAPENA

Puntuazioa: (A+B) / 2

A = Egindako **distantzian** oinarritutako puntuak.

Gehien hurbildu denak, hau da, hiru kiroletan desbideraketa metatu txikiena izan duen taldeak, 100 puntu; bigarrenak, 90 puntu, eta hirugarrenak, 80 puntu. Beste talde guztiek 50 puntu.

Desbideraketa metatua = (ergometroan osatutako distantzia – 2.000 metro) + (bizikletan osatutako distantzia - 5.000 metro) + (korrika osatutako distantzia – 2.000 metro).

B = Behar izandako **denboran** oinarritutako puntuak.

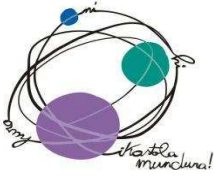
Proba osorik egiteko denbora gutxien behar izan duen taldeak, 100 puntu; bigarrenak, 90 puntu, eta hirugarrenak, 80 puntu. Beste guztiek 50 puntu.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 12:15-13:15

2. txanda: 13:15-14:15

Malekoian, Dama inguruan



6B ERRONKA. LABIRINTOA

DESKRIBAPENA

6 talde izango dira aldi berean erronkan.

Erronkak hiru atal izango ditu: buruketa, labirintoan barrena, buruketaren emaitzaren arabera kalkulua.

Talde bakoitzeko 2 kide, lehenik, katamarka eta elkarri lotuta, aurkariaren lekukoa eta kuboak labirintoan zehar ezkutatu beharko dituzte, eta, irtetean, antolatzaileek emandako buruketa-orria talderatuko dute.

Buruketa taldean ebatzi ostean, beste 2 kide (lehenengo berak ez), katamarka eta elkarri lotuta, dagokien lekukoaren bila abiatuko dira labirintora; hura aurkitu eta labirintotik irtendakoan, zehaztutako hasiera-lerrotik buruketako emaitzaren arabera distantziara kokatu beharko dute lekukoa.

Ondoren, beste 2 taldekide, katamarka eta elkarri lotuta, dagokien kuboaren bila joango dira labirintora; irtetean, antolatzaileek emandako bigarren buruketa-orria talderatuko dute, eta buruketako emaitzaren arabera kuboak urez bete beharko dute, emaitzarekiko gertuen egon daitekeen pisua bilatzeko.

Kuboa urez betetzeko, taldekideek erreleboak egin beharko dituzte urertzera, eta emango zaien ontziarekin, poliki-poliki, itsasoko ura kuboraino garraiatu beharko dute.

PARTAIDEAK

Talde bakoitzeko 6-7 partaide.

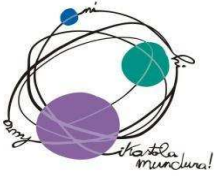
SAILKAPENA

Bi buruketa-emaitzetatik hurbileneko kalkuluak egiten dituen taldeak irabaziko du. 30 minutuan egin beharko da proba; hortik aurrera, penalizazioak izango dira.

Emaitza zuzenetik desbideratu diren cm eta gramoak batuko dira, denboraz kanpo pasatako segundoak ere bai, eta zenbakirik txikiena lortzen duen taldea izango da irabazle.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 12:15-13:00
 2. txanda: 13:15-14:00
- Desertu txikian



7A ERRONKA. ARTZAIN-JOKOA MAMORRUEKIN

DESKRIBAPENA

5 talde izango dira aldi berean erronkan.

Erronkak hiru atal izango ditu: Korapiloak, surfa eta artzain-jokoa mamorruekin.

Talde bakoitzak, lehenik, tokatzen zaion korapilo-eredua gauzatu beharko du; hura ontzat ematen denean, taldeko hirukote batek surf-taularekin uretara joan ahal izango du, erronkaren bigarren atala gauzatzeko: hirunaka, surfeko taula bat nola edo hala buiari buelta emanaz hondartzara bueltatu beharko dute, eta, ondoren, erronkaren azken atalean, artzain-jokorako fitxa bat taulan kokatu ahal izango dute.

Lehen korapiloa ontzat ematen denean, hondarretan gelditzen diren taldekideak, aurreko korapiloa askatu eta dagokien korapilo-eredu berria egiten has daitezke; hura ontzat ematen denean, erronkaren gainerako atalekin jarraitu dezakete.

Hirugarren korapiloarekin hasi ahal izateko, aldiz, aurretik tableroan fitxaren bat jarri duen hirukotearen erreleboari itxaron beharko zaio.

PARTAIDEAK

Talde bakoitzeko 9 partaide gutxienez, erronkan hirunaka jarduteko.

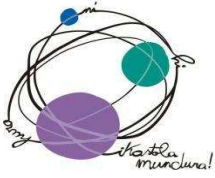
SAILKAPENA

Fitxa gehien ilaran jartzen dituen taldeak lortuko ditu puntu gehien.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 12:15-13:00
2. txanda: 13:15-14:00

Desertu Txikian



7B LERROAN. HI SELFIE

DESKRIBAPENA

5 talde izango dira aldi berean erronkan.

Talde bakoitzari argazki bat erakutsiko zaio, eta hura ahalik eta zehatzen kopiatu edo erreproduzitu beharko du. Kopiatu beharreko argazkia hasieran erakutsiko da, eta probak dirauen bitartean talde bakoitzak gehienez 3 aldiz begiratu ahal izango dio argazkiari.

Taldeak argazkia mugikorrarekin aterako du, eta baliozkotzat ematen duen argazkia epaimahaiari erakutsiko dio, hark balioets dezan.

PARTAIDEAK

Taldekide guztiek hartuko dute parte prestakuntzan, eta argazkian gutxienez 3 taldekidek eta gehienez 5ek agertu beharko dute.

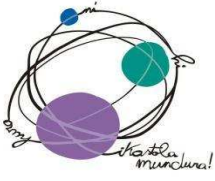
SAILKAPENA

Zehaztutako irizpideen arabera puntu gehien lortzen dituenak irabaziko du: fokuratzea, ereduarekiko antzekotasuna (elementuei eta koloreei dagokienez) eta argazkiari zenbat aldiz begiratzen zaio hartuko da kontuan.

ORDUTEGIA eta GUNEA

1. txanda: 12:15-12:45
2. txanda: 13:30-14:00

14:30ean, denok Ikastolara, bazkaltzera.



ERRONKA

KMK-19 ZARAUZ

