

5.1. Estrategia metodologikoak

Saio guztien hasieran egun horretako gaia azalduko da, gehienez ere 15 minutuan, helburua izango baita ikasleak beraiek izatea ikasketako protagonista eta eragile aktiboak, bereziki aintzat hartuta xakea zeinen ludikoa den.

Gero, eguneko gaiarekin lotutako hainbat jarduera proposatuko dira, binaka lantzeko. 10-15 minuturen ondoren, proposatutako jardueren irtenbide posibleak bateratuko dira, eta proposatutako ideien abantailak eta desabantailak eztabaidatuko dira (5-10 minutu). Xake-problema planteatuko dira; eta ikasleari eskatuko zaio konposizioa bere taulan kopiatzeko eta problema ebazten saiatzeko, piezak ukitu gabe. Gero, irtenbidea irakasleari azalduko dio.

Saio bakoitzaren amaieran ikasleen arteko partidak egingo dira, eta barne-lehiaketa bat egiteko aukera aztertuko da.

Saio bakoitzaren amaieran soilik egingo dira ikasleen arteko partidak, eta barne-lehiaketa bat egiteko aukera aztertuko da.

Escola bakoitzaren amaieran soilik, hau da, ikasleen arteko partidetan.

6.- Oinarrizko ideiak:

KONTZEPTUAK

<ul style="list-style-type: none">A. Taula. Hasierako posizioa.B. Xakeko hizkuntzak.C. Piezak.<ul style="list-style-type: none">1. Mugimendua eta haren berezitasunak.2. Piezen balioa.3. Harrapatzea.D. Xakea.	<ul style="list-style-type: none">E. Xake-matea.F. Errege itoa.G. Jokaldi bereziak.<ul style="list-style-type: none">1. Endrokea.2. Igarotzean harrapatzea.3. Peoia koroatzea.H. Partida baterako arau orokorrak.
--	--