

## “XAKE HEZIGARRIA” IRAKASGAIAREN CURRICULUMA

Irakasgaia bost eduki multzotan egituratu da:

1. Prozesuak, metodoak eta jarrerak Xakean

2. Oinarriak eta arauak

Taktika

4. Estrategia

5. Xakearen aplikazioak eguneroko bizitzan

1. multzoa prestatu da gainerako multzoen ardatz egituratzaile gisa. Horrela, proposatzen den zeinahi jarduerak erreferentetzat hartuko du, ikasgelako ohiko laneko parte bihurtuko da eta gainerako edukiak garatu eta eskuratzeko balioko du. Lehen multzo honetan planteatuko diren helburuen artean daude arazoak modu antolatuan ebaztea eta aztura, jarrera eta balioak garatzea, kasurako, planifikazioa, eginahala, erantzukizuna, autonomia, pertseberantzia eta talde lana. Era berean, sustatuko dira ikasleen sormena eta arazo bat ebazteko orduan egindako prozesua hitzez eta modu arrazoituan adierazteko gaitasuna, azpimarratuz soluzioak egiaztatzeko eta aztertzekeo premia eta ez konformatzea aurkitutako lehen soluzioarekin.

Bigarren multzoa “oinarriak eta arauak” izenekoa, xakeari berari dagokio, eta bideratuta dago jokorako beharrezkoak diren oinarritzko ezagutzak eskuratzera. Planteatutako edukien artean daude joko arauen ezagutza eta joku arauetikiko errespetua.

3. multzoa xakean aritzeko oinarritzko ezagutza taktikoetara bideratuta dago, oinarri gisa hartuz aztura eta balioen garapena, eta egoera jakinen aurreko ekintza planean lagunduko diguten patroiak ezartzea.

4. multzoaren xedea da pentsamendu estrategikoa garatzeko edukiak eskuratzeko. Gogoan izan behar dira helburuen planteamendua, plangintza, erabakiak hartzeko modua, problemaren analisia, egoera berriei aurre egitea eta planteamenduen malgutasuna, kontuan izanik maiz egoera ireki eta aldakorrei egin behar izaten diegula aurre eta horiek, erantzun itxi eta bakar bat baino, hainbat aukera izan ditzaketela, eta aukera horien artean hautatu beharko dela, indukzioak eta estimazioak eginez.

5. multzoan xakeak eguneroko bizitzako ohiko jarduerekin duen harremana adierazi nahi da. Lehenbiziko multzoa bezala, 5. hau ere gainerakoek ziprztinduko dute. Gaitasuneko ikaskuntzen transferentzia nabarmentzeko continuum gisa planteatzen da.

Azken helburua da testuinguru ludikoagoan ikasitako xakearen bidez eskuratu eta garaturiko trebetasun eta jarrerak, hots, gaitasunak, ikaslearen bizitza pertsonal eta sozialeko beste esparru batzuetara transferitu daitezela.

Xake hezigarria		
Edukiak	Ebaluazio irizpideak	Ebaluatzen ahal diren ikaskuntza estandarrak
<b>1. multzoa. Prozesuak, metodoak eta jarrerak Xakean.</b>		
<p><b>Problemak ebazteko prozesuaren plangintza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enuntziatua aztertu eta ulertzea.</li> <li>- Estrategia eta prozedurak.</li> <li>- Edukien gaineko hausnarketa.</li> <li>- Konfiantza norberaren gaitasunetan jarrera egokiak garatzeko eta zailtasunei aurre egiteko.</li> <li>- Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak integratzea ikaskuntza prozesuan, baliabide teknologikoen bidez informazioa lortzeko, kalkuluak egiteko, problemak planteatu eta ebazteko eta emaitzak aurkezteko.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hitzek eta modu arrazoituan adieraztea xakeko problema bat ebazteko prozesua, alternatibak baloratuz.</li> <li>2. Arrazoitze prozesuak eta problemak ebazteko estrategiak erabiltzea, behar diren kalkuluak eginez eta lortutako emaitzak egiaztatuz.</li> <li>3. Egoerak deskribatu eta azterzea patrioiak bilatzeko, problema jakinen testuinguruan edo partida baten garapenean, aurreikuspenak egiteko baliagarritasuna baloratuz.</li> <li>4. Ebatzitako problemetan sakontzea, datuen aldaketa txikiak, bestelako galderak eta abar planteatuz.</li> <li>5. Landutako edukiei loturiko eguneroko bizitzako problemak identifikatzea eta ebaztea, errealitatearen eta xakearen arteko loturak ezarri, pentsamendu estrategiak baliatuz.</li> <li>6. Xakeari atxikitako jarrera pertsonalak garatzea.</li> <li>7. Egoera ezezagunak ebazteko orduan blokeoak eta ziurtasun-gabezia gainditzea.</li> <li>8. Hartutako erabakien gainean hausnartzea eta etorkizunean gerta daitezkeen antzeko egoeretarako ikastea.</li> <li>9. Ikaskuntza prozesuan baliabide teknologikoak ohiko moduan erabiltzea, Interneten edo bestelako iturrietan informazio garrantzitsua bilatuz, aztertuz eta hautatuz, norbere agiriak landuz eta agiri horiek azalduz eta argudiatuz.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Hitzek –ahoz eta idatziz– adierazten du xakeko problema bat ebazteko laneko plana edo aurreikusitako estrategia.</li> <li>1.2. Hitzek eta modu arrazoituan adierazten du xakeko problema bat ebazteko prozesua, soluzioa justifikatuz, hainbat alternatiba baloratu ondoren.</li> <li>2.1. Problemen enuntziatua aztertzen eta ulertzen du.</li> <li>2.2. Enuntziatuko informazioa antolatzen, baloratzen eta problemaren soluzio kopuruarekin erlazionatzen du.</li> <li>2.3. Arrazoitze prozesuak eta problemak ebazteko estrategiak erabiltzen ditu, beharrezko kalkuluak eginez, urrats guztiak betetzen dituela bermatuz eta akatsik egin gabe.</li> <li>2.4 Egiaztatu, baloratu eta aztertu egiten du problema bat ebazterakoan erdietsitako soluzioa.</li> <li>3.1. Xakearen lege, erregularitasun eta patrioiak identifikatzen hasi da, egoera problematikoetan eta partida gauzatu bitartean.</li> <li>3.2. Espero diren emaitzen gaineko iragarpenak egiten hasi da, aurkitutako patrioiak eta legeak erabiliz eta haien egokitasuna eta gertatzen diren akatsak aztertuz.</li> <li>4.1. Jada ebatzitako problemetan sakontzen hasi da, soluzioaren koherentzia aztertuz eta problema horiek ebazteko beste modu batzuk bilatuz.</li> <li>4.2. Arazo berriak planteatzen ditu, jada ebatzita dagoen batetik abiatuta: datuak aldatuz, galdera berriak proposatuz.</li> <li>5.1. Planteatzen zaizkion egoera edo galderen aurrean “ekin aurretik pentsatu” moldeko estrategiak baliatzen ditu, inpulsiotasuna kontrolatuz eta erantzun automatikoak eragotziz.</li> <li>5.2. Ikasitako estrategiak baliatzen ditu, xakean jolastuz beste arazo mota</li> </ol>

		<p>batzuk ebazteko.</p> <p>5.3. Xakeko arazoen eta eguneroko bizitzako egoeren arteko erlazioak ezartzen ditu.</p> <p>5.4. Xakea beste kirol batzuekin erlazionatzen du, pentsamendu estrategikoa garatuz.</p> <p>Erabaki bat hartu aurretik, izan ditzakeen ondorioak aztertzen ditu.</p> <p>5.6. Plangintza bat egiten du, ataza bat egin aurretik ordena egokia ezarriz.</p> <p>6.1. Lanerako jarrera egokiak identifikatzen, garatzen eta erakusten ditu: eginahala, pertseberantzia, malgutasuna eta kritika arrazoitua onartzea.</p> <p>6.2. Erronkak eta problemak bere hezkuntza mailari eta egoeraren zailtasunari dagozkien zehaztasun, arreta eta interesarekin ebazten ditu.</p> <p>6.3. Jakin-nahia du eta ekina da eta ohitzen ari da galderak planteatzen eta erantzun egokiak aurkitzen, kontzeptuak ikasteko orduan zein arazoak ebazteko orduan.</p> <p>6.4. Arrazoitze estrategiak garatu eta aplikatzen ditu aburuak sortu eta ikertzeko eta argudioak eraiki eta defendatzeko.</p> <p>7.1. Problema edo egoera bati aurre egiten dio jada erabilitako eta ezaguturiko patroiei jarraikiz (problema jada egindako beste batekin erkatzen du, egiaztapenak egiten ditu, laneko plana deskribatzen du,...), horrela, konfiantza handiagoa erakutsiz ezagutzen dituen baliabideetan eta problema eta erronkei aurre egiteko duen gaitasunean.</p> <p>7.2. Problemak ebazteko prozesuetan erabakiak hartzen ditu, erabaki horien ondorioak eta komenigarritasuna baloratuz.</p> <p>8.1. Ebatzitako problemen eta garatutako prozesuen gainean hausnartzen du, ideia gakoak baloratuz, etorkizunean gerta daitezkeen antzeko egoeretarako ikasiz, etab.</p> <p>9.1. Tresna teknologikoak erabiltzen ditu ikasteko eta problemak planteatu eta ebazteko.</p> <p>9.2. Proiektu bat egiten du, txosten bat prestatu eta aurkezten du, agiri digital propioak sortuz (testua, aurkezpena, irudia, bideoa, soinua...), informazio garrantzitsua bilatu, hautatu eta antolatuz, tresna teknologiko egokia erabiliz</p>
--	--	---

		eta ikaskideekin partekatuz.
<b>2. multzoa. Oinarriak eta arauak</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xake taula: laukitxoak, lerroak eta zutabeak, diagonalak erdigunea.</li> <li>- Piezak.</li> <li>- Piezen balio nominala.</li> <li>- Arau orokorrak.</li> <li>- Piezen mugimenduak: dorrea, alfila, dama, zaldia, peoia eta erregea.</li> <li>- Peoia koroatzea.</li> <li>- Pieza eraso edo mehatxatua eta laukitxo menderatu edo kontrolatuak.</li> <li>- Pieza defendatua.</li> <li>- Notazio algebraikoko sistema.</li> <li>- Xake izeneko jokaldia.</li> <li>Xake batetik libratzeko moduak.</li> <li>Xake mate.</li> <li>- Xake mate dama eta dorrearekin: eskailera matea eta arrabol matea.</li> <li>- Xake mate damarekin: dama kopiazalearen matea.</li> <li>- Xake mate damarekin: ziegako matea.</li> <li>- Itotzea.</li> <li>- Partida baten faseak,</li> <li>- Zabaltzea.</li> <li>Zabaltzearen helburu eta estrategiak.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikatzea taulako elementu nagusiak (laukitxoak, lerro eta zutabeak, diagonalak eta erdigunea) eta piezak, taula gainean hasierako kokapenean ezarriz.</li> <li>2. Ezagutzea, aplikatzea eta automatizatzea pieza guztien mugimenduak eta harrapatzeko modua, eta baita haietako batzuen ezaugarri bereziak ere.</li> <li>3. Ulertzea ondoko kontzeptuak: pieza eraso edo mehatxatua; laukitxo menderatu edo kontrolatua eta pieza defendatua, egoera zehaztuta aplikatuz.</li> <li>4. Notazio algebraikoko sistema ezagutzea, aplikatzea eta interpretatzea.</li> <li>5. Xake jokaldiko egoerak identifikatzea, xake jokalditik libratzeko moduak ezagutzea eta aplikatzeko gai izatea, problemak ebazteko orduan zein partida garatzeko orduan.</li> <li>6. Xake mateko egoerak ezagutzea, xake jokalditik bereiziz. Jokaldi horiek sortzeko eskuraturiko ezagutzak aplikatzea.</li> <li>7. Ezagutzea, aplikatzea eta automatizatzea ohikoenak diren xake mateak: dama eta dorrea (eskailera matea eta arrabol matea), dama (dama kopiazalearen matea) eta dorrea (ziegako matea).</li> <li>8. Itotzearen kontzeptua ezagutzea eta itotzearen posizioa identifikatzea, xake matetik bereiziz.</li> <li>9. Partida bateko faseak ezagutzea eta identifikatzea, ezaugarri nagusiei erreparatuz.</li> <li>10. Fase bakoitzeko helburuak eta horiek erdiesteko estrategiak ezagutzea eta jokoan aplikatzeko gai izatea.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Bereizten eta bere hitzekin definitzen ditu laukitxoak, lerroak, zutabeak, diagonalak eta erdigunea.</li> <li>1.2. Piezak identifikatzen ditu eta modu egokian kokatzen ditu taula gainean, hasierako posizioan.</li> <li>1.3. Pieza jakin bat adierazten zaion laukitxoan kokatzen du.</li> <li>1.4. Baldintza batekin eskatzen zaizkion lerroei, zutabeei, diagonalei eta erdiguneari dagozkion laukitxoak izendatzen edo identifikatzen ditu.</li> <li>2.1. Pieza batek posizio jakin batean izan ditzakeen mugimendu guztiak aipatzen ditu.</li> <li>2.2. Posizio jakin batean, pieza zehatz batek harrapa ditzakeen piezak identifikatzen ditu.</li> <li>2.3. Posizio jakin batean, ondokoan gisako galderei erantzuten die: Mugitu den azken pieza dorrea izan bada, zein laukitxotan egon ahal izan den adierazten du.</li> <li>2.4. Ezagutzen du pieza jakin bakoitzaren balio nominala eta posizio jakin batean badaki zeinek duen material hobea.</li> <li>2.5. Peoi bat koroatzeko araua ezagutzen eta aplikatzen du.</li> <li>3.1. Erasorik edo mehatxaturik dauden piezak identifikatzen ditu.</li> <li>3.2. Pieza jakin batek menderaturik edo kontrolaturik dituen laukitxoak izendatzen ditu.</li> <li>3.3. Posizio jakin batean defendaturik dauden piezak adierazten ditu.</li> <li>4.1. Mugimendu zehatz bat posizio jakin batean idazten du, hala behar bada, harrapatze, xake eta xake mate zeinuak erabiliz.</li> <li>4.2. Lau jokaldiko idazki bat emanda, piezak dagozkien laukitxoetan kokatzen ditu.</li> </ol>

<p>- Erdigunea borrokatzea.</p> <p>Xake mate zabaltzean (mate eroa, mate ergela, artzain matea).</p> <p>- Joko erdia.</p> <p>Joko erdiaren helburu eta estrategiak.</p> <p>Defentsa on baten garrantzia.</p> <p>Xake mate joko erdian.</p> <p>- Azkenekoa.</p> <p>Azkenekoaren ezaugarriak.</p> <p>Xake mate azkenean</p> <p>- Endroke.</p> <p>Endroke motak: luzea eta laburra.</p> <p>Endrokearen arauak.</p> <p>- Legez kontrako jokaldiak.</p> <p>- Berdinketak.</p> <p>- Berdinketa motak: itotzea, adostasun bidezkoa, 50 jokaldien araua, errepikapen hirukoitza eta material ez askia</p>	<p>11. Fase bakoitzeko materik nabarmenetako batzuk ezagutzea eta gai izatea neurriak hartzeko horiek saihesteko. Xakearen historiako partidarik ospetsuenetako batzuk ezagutzen hastea eta horiekin gozatzea eta interesa izatea.</p> <p>12. Endroke motak deskribatzea eta horiek egiteko bete behar diren baldintzak ezagutzea eta aplikatzea.</p> <p>13. Legez kontrako jokaldiak definitzea, ezagutzea eta identifikatzea.</p> <p>14. Ezagutzea partida bat berdinketarekin bukatu daitekeela, horrela porrota saihestuz. Berdinketa lortzeko moduak ezagutzea.</p>	<p>4.3. Ezagutzen, aplikatzen eta interpretatzen ditu notazio algebrakoko sistemarekin jokaldi motak definitzeko erabiltzen diren sinboloak.</p> <p>5.1. Xake egoerak identifikatzen ditu eta posizio bat emanda gai da balizko xake guztiak aurkitzeko.</p> <p>5.2. Ezagutzen eta aplikatzen ditu xaketik libratzeko moduak, kasu bakoitzean egokiena hautatuz, bai egoera problematiko batean, bai partida baten garapenean.</p> <p>6.1. Xake mateko egoerak ezagutzen ditu, xaketik bereiziz.</p> <p>6.2. Xake mateko posizioak sortzeko eskuraturiko ezagutzak aplikatzen ditu, pieza jakinen multzo batetik abiatuz.</p> <p>7.1. Damarekin eta dorrearekin egindako xake matea (eskailerako matea) ezagutzen du, egiten du eta automatizaturik du.</p> <p>7.2. Damarekin eta dorrearekin egindako xake matea (arrabol matea) ezagutzen du, egiten du eta automatizaturik du.</p> <p>7.3. Damarekin egindako xake matea (dama kopiazalearen matea) ezagutzen du, egiten du eta automatizaturik du.</p> <p>7.4. Dorrearekin egindako xake matea (ziegako matea) ezagutzen du, egiten du eta automatizaturik du.</p> <p>8.1. Itotzearen kontzeptua ezagutzen du, bere hitzekin definitzen du eta posizio bat emanda identifikatzeko gai da.</p> <p>8.2. Posizio bat emanda gai da bereizteko itotzea edo xake mate den.</p> <p>9.1. Partida baten faseak ezagutzen ditu eta fase bakoitzaren ezaugarri nagusiak zerrendatzen ditu.</p> <p>9.2. Posizio bat emanda identifikatzen du zein fasetan dagoen partida eta justifikatzen du.</p> <p>10.1. Ezagutzen ditu zabaltzearen helburuak eta horiek erdiesteko estrategiak eta gai da jokoan aplikatzeko.</p> <p>10.2. Ezagutzen ditu joko erdiaren helburuak eta horiek erdiesteko estrategiak eta gai da jokoan aplikatzeko.</p> <p>10.3. Ezagutzen ditu azken faseko helburuak eta horiek erdiesteko estrategiak</p>
---	--	---

		<p>eta gai da jokoan aplikatzeko.</p> <p>11.1. Ezagutzen ditu zabaltze faseko materik aipagarrienak (mate eroa, mate ergela, artzain matea) eta horiek saihesteko behar diren neurriak hartzen ditu.</p> <p>11.2. Matea saihesteko defentsa on baten garrantzia ezagutzen du eta hori erdiesteko estrategiak aplikatzen ditu.</p> <p>11.3. Hasierako faseko mate aipagarrienak ezagutzen ditu eta neurriak hartuta saihesten ditu.</p> <p>12.1. Endroke laburra deskribatzen du eta gai da erabiltzeko bete behar diren baldintzak aplikatuz.</p> <p>12.2. Endroke luzea deskribatzen du eta gai da erabiltzeko bete behar diren baldintzak aplikatuz.</p> <p>13.1. Legez kontrako jokaldiak definitzen ditu eta posizio batean mugimendu bat emanda identifikatzen du legez kontrako jokaldi bati dagokion edo ez.</p> <p>14.1. Xakean berdinketa bat lortzeko modua identifikatzen du.</p> <p>14.2. Itotzea zer den ezagutzen du eta identifikatzen du, berdinketa lortzeko modu bat den aldetik.</p> <p>14.3. Badaki bi jokalarik, adostasunez, berdinketa adostu dezaketela.</p> <p>14.4. Ezagutzen eta aplikatzen du 50 jokaldietako araua, berdinketa eskatzeko.</p> <p>14.5. Posizio bera hiru aldiz errepikatzen bada, horrek berdinketa eragiten duela dioen araua ezagutzen eta aplikatzen du.</p> <p>14.6. Berdinketa bada mate egiteko aski material ez dagoela dioen araua ezagutzen eta aplikatzen du.</p>
<b>3. multzoa. Taktika</b>		
<p>- Erregeri eraso</p> <p>- Erregeren segurtasuna</p>	<p>1. Arrazoi taktiko eta operazio taktiko aipagarrienak ezagutzea, posizio desberdinetan identifikatzen eta aurkitzen hastea eta ikuspegi taktikoa eskuratzen hastea.</p> <p>2. Piezen balioa ezagutzea eta bereiztea zein den balio nominala eta zein posizionala, erasorako eta</p>	<p>1.1. Bereizten ditu arrazoi taktiko, operazio taktiko eta ikuspegi taktiko kontzeptuak.</p> <p>1.2. Ikuspegi taktikoa eskuratzen hasi da, problema errazak ebartziz.</p> <p>1.3. Posizio batean ezagutzen ditu babesgabe dauden piezak eta gai da</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xake mate erregeri erdigunean.</li> <li>- Xake mate endrokatua erregeri.</li> <li>- Mate patrioiak.</li> <li>- Pieza babesgabeak, pieza defendatuak eta pieza erasoak.</li> <li>- Zutabe zabaldu eta erdi-zabalduek.</li> <li>- Piezen balioa erasoan eta defentsan.</li> <li>- X izpien eragina.</li> </ul>	<p>defentsarako gaitasunarekin lotuz.</p> <p>3. Patrioen garrantzia ulertzea eta ezagutzea mateko oinarrizko patrioietako batzuk. Gai da zenbait joko posiziotan identifikatzeko.</p>	<p>ikusteko piezarik ba ote den erasorako prest.</p> <p>1.4. Ezagutzen du defentsa on baten garrantzia eta, defentsa kasuan edo erasotzean desoreka eragiteko, estrategia desberdinak aplikatzen ditu oreka mantentzeko pieza erasotzaile eta defendatzaileen artean,</p> <p>1.5. Badaki errege seguru mantendu behar dela eta hori nola lortu behar den defentsa on bat bermatzeko eta ezagutza hori aplikatzen du partida bateko faseetan segurtasun hori erdiesteko.</p> <p>1.6. Zutabe zabaldu eta erdi zabalduek identifikatzen ditu, badaki zenbateko garrantzia duten eta eraso jotzeko horiek baliatzen saiatzen da.</p> <p>1.7. X izpien ekintza definitzen du, arrazoi taktiko eta operazio taktiko gisa deskribatuz. Posizio jakin batean X izpien ekintza egiten ari den pieza identifikatzen du.</p> <p>1.8. Posizio jakin batean arrazoi taktikoak ikusten ditu: erregea babesgabe, piezak babesikgabe, zutabe zabaldu eta erdi zabalduek, X izpien ekintza.</p> <p>2.1. Pieza bakoitzaren balioa ezagutzen du.</p> <p>2.2. Ulertzen du pieza baten posizioak handi dezakeela esleituriko balio teorikoa.</p> <p>2.3. Piezen balioaren ezagutza aplikatzen du eta onerako aldaketak identifikatzen ditu.</p> <p>2.4. Piezen balioa ezagutzen eta erabiltzen du, erasorako duten gaitasunari loturik.</p> <p>2.5. Piezen balioa ezagutzen eta erabiltzen du, defentsarako duten gaitasunari loturik.</p> <p>3.1. Ulertzen du problema bat ebazteko orduan patrioiak garrantzitsuak direla.</p> <p>3.2. Matearen oinarrizko patrio batzuk ezagutzen ditu: pasabideko matea, Damianoren matea...</p> <p>3.3. Mate patrioiak identifikatzen ditu zenbait posiziotan eta horiek aplikatzeko gai da.</p>
---	---	--

<b>4. multzoa. Estrategia</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plangintza: ordena bati jarraitzearen garrantzia. Ekin aurretik pentsatzea.</li> <li>- Erabakiak hartzea.</li> <li>- Pieza elkarlotuen sareak.</li> <li>- Mate sare estatikoak.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jakitea eta baloratzea garrantzitsua dela jokaldi bat egin aurretik pentsatzea eta planifikatzea eta jokaldia egin bitartean ordena jakin bat jarraitzea, pentsamendu estrategikoan hasiz.</li> <li>2. Jakitea eta baloratzea garrantzitsua dela mugimendu bat egin aurretik erabakiak egoki hartzea, erabaki motak ezagutzen eta identifikatzea eta horien arabera jokatzeko.</li> <li>3. Geroz eta zailagoak diren sareak ebaztea, ibilbiderik onena hautatuz eta egindako mugimenduak idatziz.</li> <li>4. Emandako baldintza bat betetzen duten pieza elkarlotuen sareak diseinatzea.</li> <li>5. Geroz eta zailagoak diren mate sare estatikoak ebaztea, ibilbiderik onena hautatuz eta egindako mugimenduak idatziz.</li> <li>6. Emandako baldintza bat betetzen duten mate sareak diseinatzea.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Badaki eta baloratzen du garrantzitsua dela jokaldi bat egin aurretik pentsatzea, eta aplikatu egiten du.</li> <li>1.2. Badaki eta baloratzen du garrantzitsua dela plan bat prestatzea, diseinatzen du eta aplikatzeko gai da.</li> <li>1.3. Badaki jokaldien ordenak emaitzan eragiten duela, eta posizio jakin bat aurrean, gai da ordena zuzena ezartzeko.</li> <li>1.4. Ikuspegi estrategikoaz jabetzen hasi da, partidan ekintza plan bat ezarriz.</li> <li>1.5. Plan baten emaitza aztertzen eta baloratzen du, eta gorabehera berrietako egokitzeko aldatzen du.</li> <li>2.1. Badaki eta baloratzen du garrantzitsua dela egoera aztertzea jokaldia egin aurretik, erabaki zuzenak hartzeko. Gai da erabaki horiek hartzerakoan ondorioak aurreikusteko.</li> <li>2.2. Erabaki motak ezagutzen ditu, eragiten dituzten ondorioen arabera. Identifikatu egiten ditu eta horien arabera jokatzeko.</li> <li>3.1. Geroz eta zailagoak diren sareak ebazten ditu, ibilbiderik onena hautatzeko estrategiak erabiliz eta egindako mugimenduak idatziz.</li> <li>4.1 Emandako baldintza bat betetzen duten pieza elkarlotuen sareak diseinatzen ditu.</li> <li>5.1. Geroz eta zailagoak diren mate sareak ebazten ditu, ibilbiderik onena hautatzeko estrategiak erabiliz eta egindako mugimenduak idatziz.</li> <li>6.1. Emandako baldintza bat betetzen duten mate sareak diseinatzen ditu.</li> </ol>
<b>5. multzoa. Xakearen aplikazioak eguneroko bizitzan</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xakea: bizitzako beste esparru batzuekiko lotura, historian zehar.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ezagutzea xakeak bizitzako beste esparru batzuekiko izandako lotura, historian zehar.</li> <li>2. Xakeak bizitzako beste esparru batzuekin duen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Ezagutzen eta ulertzen du xakeak bizitzako beste esparru batzuekin historian zehar izandako erlazioa eta interesa du ezagutza horiek areagotzeko, Interneten informazioa bilatuz.</li> </ol>



	<p>erlazioa ezagutzea eta xakean arituta eskuraturiko ezagutzak eguneroko bizitzako egoeretan aplikatzea.</p>	<p>1.2. Pertsonaia eta gertakari historiko batzuk xakearekin erlazionatzen ditu eta denbora-lerro batean kokatzen ditu.</p> <p>1.3. Badaki pentsamendu estrategikoak garrantzia duela zenbait jardueretan.</p> <p>2.1. Badaki xakeak beste esparru batzuekin erlazioa duela eta xakean arituta eskuraturiko ezagutzak eguneroko bizitzako egoeretan aplikatzen ditu.</p> <p>2.2. Xakearen eta beste kirol batzuen arteko erlazioak ezartzen ditu.</p> <p>2.3. Erabakiak hartzeko prozesua bizitza errealeko egoeretan aplikatzen du, arriskuak identifikatuz eta ondorioak baloratuz.</p> <p>2.4. Problema ebazteko orduan pentsamendu estrategikoa aplikatzen du.</p> <p>2.5. Bizitza errealeko egoeren edo problemen aurrean identifikatzen du hartu behar den erabakiaren garrantzia eta horren arabera jokatzeko du.</p> <p>2.6. Badaki eta baloratzen du garrantzitsua dela erabaki egokiak hartzea eta gai da horiek hartzerakoan ondorioak aurreikusteko.</p> <p>2.7. Lan bati ekin edo problema bat ebatzi aurretik plan bat prestatzen du.</p>
--	---	---