

"OINEZ Lakua"

1. Helburua

- Txokoetako probak gainditzea.
- Txartel guztiak lortzea.
- Hitz sekretua osatzea.

2. Probaren deskribapena

Proba hau talde-lana eta estrategia uztartzeko modu bikaina da. Talde bakoitzari plastifikatutako letra edo kartel bat emango zaio proba bakoitza gainditzen duenean. Beraz, erronkalarien egitekoa izango da proba horiek azkar eta modu eraginkorrean burutzea. Taldeak proba bakoitzaren ondoren lortzen duen letra edo txartela bukaerako panelean kokatuko du, eta horrela hitz sekretua osatuko du bertan. Hau da, proba guztien amaieran, letra guztiak behar bezala jarrita, hitz sekretua osatu beharko dute. Helburua ez da soilik probak gainditzea, baizik eta hitz zuzena lehenbailehen osatzea, taldearen komunikazioa eta lankidetzak praktikan jarritz.

- **1. txokoa:** Erronkalari batek **sokaren punta bat** 1. puntutik 2. puntura **eramango** du, ur gainetik eta flotagailuaz baliatuta. Hori lortzen duenean lehenbiziko txartela emango zaio.
- **2. txokoa:** **4 erronkalarik (2 lakuaren alde bakoitzean)** lakua zeharkatzen duen **soka tentetu** beharko dute. Bitartean, **beste erronkalari bat**, kotxeko kamara edo flotagailua erabiliz eta soka luzean aurrera eginez, **ur gainetik joanen da** soka luzeak duen markaraino. Behin marka pasata, **zubiraino joango da flotagailu gainean, baina eskuen laguntzaz soilik. Horra iristen denean, zubiko taldekidearen kuboan sartuko du txartela. Zubiko erronkalariak, azkenik, txartela jaso eta hurrengo erronkalariari emango dio.** Horrela lortuko dute 2. txartela.
- Horrek, taldeak dituen 2 txartelak hartu eta zubitik **"Pumptrack"**era joan beharko du hurrengo txartela eskuratzeko, hirugarrena.
- **3. txokoa, "Pumptrack":** Hemen, **2 erronkalarik zirkuitoari buelta bana** eman beharko diote patinetearekin, lehenbizi batek eta bukatzen duenean hurrengoak. Horrela eskuratuko dute laugarren txartela.
- Bukatzeko, **azken erronkalariak** korrika joan beharko du **1. txokoraino** eta bertan eskuratuko du bosgarren txartela.
- **1. txokoan dagoen erronkalariak**, txartel guztiak **ordenatu eta** panelean **kokatu** beharko ditu hitz sekretua zein den agerian utziz.



3. Araudia

- Uneoro gainerako **partaideak errespetatu** behar dira, bai taldekideak eta baita beste taldeetakoak ere. Arau hau betetzen ez bada, errespetu falta gertatu den txokoko txartela kentzeko aukera egon daiteke.
- **Ezinbestekoa da igeri egiten jakitea.**
- **Balidazioa:** proba gainditutzat emango da arduradunak esaten duenean. Hori gertatu arte, erronkalariak ezingo dira hurrengo txokora abiatu.
- Proba ez da bukatuko amaierako txartelak behar bezala kokatuta egon arte.

4. Puntuazioa

1. sailkatua: 12 puntu
2. sailkatua: 11 puntu
3. sailkatua: 10 puntu
4. sailkatua: 9 puntu
5. sailkatua: 8 puntu
6. sailkatua: 7 puntu
7. sailkatua: 6 puntu
8. sailkatua: 5 puntu
9. sailkatua: 4 puntu
10. sailkatua: 3 puntu
11. sailkatua: 2 puntu
12. sailkatua: puntu 1

**berdinketaren kasuan bi taldeek lortutako postuaren puntuazioa lortuko dute, eta hurrengo taldeak lortutako postuaren puntuazioa.*

LEHIAKETA SANOA EGITEA DENON ERRONKA DA !!!!!