

# Euskal Pilotako Joko Zaharren azterketa eta aplikazio didaktikoa

(Analysis of the ancient Basque ball games and their  
didactic application)

Amenabar Perurena, Beñat

Euskal Herriko Unib.

Musika, Plastika eta Gorputz Adierazpenaren Didaktika Saila

Gasteizko Magisteritza Eskola

Pº de la Universidad, z/g

01006 Gasteiz

BIBLID [1137-859X (2001), 7; 167-175]

---

*Komunikazio honetan Euskal Folklorearen zati garrantzitsu diren Eukal Pilotako joku zaharren azterketa bat egiten da. Euskal Pilotako joku zaharrak duela ez horrenbeste denbora garrantzi handia zuten Euskal gizartean eta gaur egun beraien egoera oso murriztua dago, bai praktikaren eta baita ezagutzaren aldetik. Honela lan honetan berauen ezagutza hedatzeaz gain, iraskaskuntzari begira zein planteamendu metodologiko egin beharko genukeen azaltzen dugu. Planteamendu metodologiko honetan irakaskuntzaren esparruan erabili genitzakeen baliabideak eta aukerak jorratzen dira ikuspegi hezitzaile batetatik lan egin ahal izateko.*

*Giltz-Hitzak: Euskal Pilota. Joku Zaharrak. Joku eremuak. Aplikazio didaktikoak.*

*En la presente comunicación se realiza un análisis de esa importante parte del Folklore Vasco que constituyen los antiguos juegos de Pelota Vasca. Hace no demasiado tiempo estos antiguos juegos de Pelota Vasca tenían una gran importancia en la Sociedad Vasca, aunque hoy en día su situación resulte muy precaria, tanto en lo referente a su práctica como a su conocimiento. Así pues, en este trabajo, además de difundir su conocimiento, exponemos qué planteamiento metodológico deberíamos hacer con vista a su enseñanza. En este planteamiento metodológico, se trabajan los recursos y opciones que deberíamos poner en juego en el terreno de la enseñanza, para poderlos trabajar desde una perspectiva educativa.*

*Palabras Clave: Pelota Vasca. Antiguos Juegos. Terrenos de Juego. Aplicaciones didácticas.*

*Dans cette communication, on réalise une analyse de cette importante partie du Folklore Basque que constituent les anciens jeux de Pelote Basque. Il n'y a pas si longtemps ces anciens jeux de Pelote Basque avaient une grande importance dans la Société Basque, bien qu'aujourd'hui leur situation soit très précaire, aussi bien en ce qui concerne leur pratique que leur connaissance. Ainsi donc, dans ce travail, outre la diffusion de leur connaissance, nous exposons l'approche méthodologique que nous devrions réaliser en vue de leur enseignement. Dans cette approche méthodologique, on étudie les ressources et les options que nous devrions mettre en jeu sur le terrain de l'enseignement pour pouvoir les étudier à partir d'une perspective éducative.*

*Mots Clés: Pelote Basque. Anciens Jeux. Terrains de Jeu. Applications didactiques.*

## 1. SARRERA

Ondorengo idazki honetan azaltzen dudan lanak helburu bikoitz bat betetzen du. Alde batetik; duela ez horrenbeste urte hain ezagunak ziren Euskal Pilotako Joku Zuzenak ezagutaraztea eta gizarteratzea, beraiei buruz egiten den azterketaz baliatuz, eta bestalde; gaur egungo ikastetxetara bideragarria izan daitekeen eskeintza bat egitea, edukin berezi moduan nagusiki, Heziketa Fisikoaren alorrean erabilgarria izateko.

Bestalde, Euskal Pilotako Joku Zuzenen aldeko apustuaren zergatiak planteatzen ditudanean bi arrazoi nagusi topatzen ditugu; bata **joku zahar hauek bizi duten momentuko egoera larria** — Alarma Gorria piztu da —, azken urte hauetan izan duten garapen eza ikaragarriagatik, —gizartean oso gutxi txertaturik daude—, eta bestea, gaur egungo ikastetxeak erreformaren eraginpean egonik, joku zahar hauen txertatzea Heziketa Fisikoko saioetan erabat erabilgarria ikusten dut.

Lanak bi zati nagusi ditu. Alde batetik, joku zahar hauen azalpen labur bat, eta bestalde, berauek irakaskuntzan erabili ahal izateko proposatzen dudan garapen didaktiko bat.

## 2. JUSTIFIKAZIOA

Aipatu bezala, jokamolde hauek gaur egun oso egoera larrian daude. Gaur egun, bi modalitate bakarrik daude bizirik: Laxoa eta Errebotea. Laxoaren kasuan Baztan Erreka bailaran jokatzen da soilik. Bertan, esku hartzen duten taldeak urtetik urtera gutxitzen doaz. Errebotearen kasuan; Hegoaldean, Zubietan eta Billabonan jokatzen da bakarrik. Iparraldean gehiago zabaldua egon arren, azken urteek ez dute pozik egoteko arrazoirik ematen. Azken urte hauetan, Bote-Luzea berreskuratzeko ahalegin bereziak egin dira; Hegoaldean, Ikaskirola Pilota Elkarteak eta Iparraldean Atharratzen kokatuko elkarte batek. Ahalegin hauek duten balorea ukatu ezina bada ere, modalitate honen garapena beste esparru batzuetatik etor daitekeela uste dut: ikastetxetatik.

Joku Zahar hauen egoera ikusirik, berauen ondorena zalantzan egon ez dadin, ezin bestekoa dakusat ahalegin serio eta tinko bat egitea. Horretarako, hedapena oso garrantzitsua izan daiteke bai jokalarien aldetik, eta baita ere ezagutza eta ikusleen aldetik. Beraz, hemen doan ahalegin honen helburuetako bat horixe da: joku zahar hauek gizarteratzea eta ezagutaraztea.

Joku zaharrak, gaur egungo irakasleek esku artean izan dezaketen tresna erabilgarri bat dela uste dut. Azken erreformak argi eta garbi uzten du bertako kirola eta jolasen aldeko apustua egitea komenigarria dela, beraz hona hemen oso erraz gure garapen kurrikularretan txerta genezakeen edukin zehatz hau. Era berean, aipatu beharra dago, proposatzen dugun aukera honek ez duela ez material handiegirik ezta joka-leku handiegirik ere behar. Nire ustez jokamolde hauek nahiko erraz molda daitezke ikastetxe bakoitzeko beharretara eta instalazioetara.

### 3. JOKU ZAHARREN AZALPEN TEORIKOA

Joku zahar hauen azalpena egin ahal izateko, aipagarria da: **J. Etxebeste, I. Oiarzabal eta R. Martinez de Santosek** Kirola Ikertuz aldizkarian (7. zbkia, 93-94 negua, 35-39 Hor.) *“La utilizacion de los espacios en los juegos directos a lo largo”* lanean oinarrituta dagoela.

Orokorrean, Joku Zaharrak aipatzen ditudanean Bote-Luzea, Laxoa eta Errebotea ditut gogoan. Azalpen teoriko honetan jokuak orokorki aztertu ditut, beraien arteko ezaugarri komunak eta ez komunak azpimarratuz.

Joku zaharren azalpen teorikoa egiterakoan bi atal bereziko ditut. Alde batetik; hiru jokuek dituzten berdintasunetan oinarrituz, tantoen lorpena, eta bestalde; *Arraia* izeneko jokaldi berezi batek suposatzen duena aztertu-ko dugu.

#### 3.1. Luzeko jokuen espazio erabilera

Luzeko joku guztiek, nahiz eta era desberdinetara izan, erabiltzen duten espazioa hiru barne esparrutan bereizten dute. Alde batetik, talde bakoitzak berak defendatu beharko duen espazioa dago, eta bestalde, bi esparru hauen tartean beste espazio berezi bat kokatzen da, gure alde punturen bat lortu nahi baldin badugu zeharkatu behar dena.

|                            |                                                                                                                      |                            |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| <b>A taldeak defendatu</b> | <b>Zeharkatu beharreko</b>                                                                                           | <b>B taldeak defendatu</b> |
| <b>Beharreko esparrua</b>  | <b>Esparrua</b> <br><b>Botilloa</b> | <b>Beharreko espazioa</b>  |

Badute, eraberean, BOTILLOA izeneko tripode moduko bat, egurrezkoa edota harritzkoa izan ohi da. Bertan, botea egiten da sakea egin aurretik, eta berau joku guztian zehar toki berdinean egoten da.

Eraberean, ez da zaila hantzematea jokua alde batetik bestera pilota jaurtikitzen garatzen dela, eta norberak bera aldeko puntuak pilota besteen zelaian utziaz lortzen direla. Hala ere, azpimarratu behar da, jokalaria guztiak nahi duten moduan mugi daitezkeela espazioan zehar; hau da, koka daitezkeela kontrakoaren espazioan edota zeharkatze espazioan, beharrezkoa ikusten baldin badute behintzat. Baina azter dezagun zehazki jokuan zehar puntuak nola lortzen diren:

\*. Norberak asmatuta:

a) Pilotak zuzenean defendatze esparruan bote egin eta bigarren botea bertan egiten du edo albo batetik kanpora ateratzen da (1.lrudia).

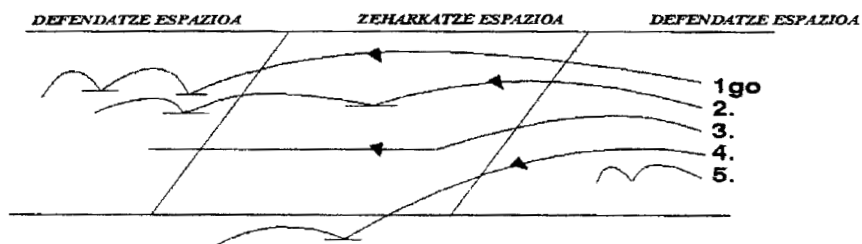
b) Pilotak lehenengo botea edo gehiago zeharkatze esparruan eginik, defendatze esparrura igarotzen da (2.lrudia).

d) Pilota lurretik arrastaka doala zeharkatze esparrua igarotzen du eta defendatze esparruan sartzen da (3.lrudia).

\*. Norberak huts eginda:

e) Pilota zuzenean jolas tokitik irteten da, bertan inolako boterik egin gabe (4.lrudia).

f) Norberaren taldeko edozeinek pilota jo eta gero defenditzen dugun esparruan gelditzen da (5.lrudia).



Aurreko kasuak aztertzen baditugu, ikusiko dugu egoera berri gutxi gelditzen zaizkigula aipatzeko. Baina esan behar da hauek ez dutela momentuzko eraginik izaten markagailuan:

g) Pilota zeharkatze esparruan bote eginik defendatze esparrura iritsi baino lehenago gelditzen da (6.lrudia)

h) Pilotak zeharkatze esparruan bote bat edo gehiago eginik bertako alboko marratik kanporatzen da (7.lrudia)

i) Pilota arrastaka doala zeharkatze esparruan gelditzen da (8.lrudia).

j) Pilota arrastaka doala zeharkatze esparruko alboko marra batetik ateratzen da (9.lrudia).



Orain artekoak ulertu eta gero bapatean sortzen zaizkigun galderak ondorengoak dira:

- Zer gertatzen da hor tartean gelditu zaizkigun pilotekin, ez badute marakgailuan eragin zuzenik?
- Zein da jokaldi hauek barnean gordetzen duten izpiritua, zergatik sortzen da jokaldi hori?

Galdera hauek erantzuteko zenbait erreflexio egin behar dira: jokuak maila arin batean aztertu ezker, ohartuko gara, tantoa lortzen dugula pilota lehiakidearen esparru barnean “hilik” gelditzen bada (hilik = pilota erabat gelditu da), eta era berean Arraia izeneko jokaldi bereziak gertatzen dira pilota zeharkatze esparruan gelditu ezker.

Honela, jokua helburua pilota lehiakidearen esparrura bidaltzea baldin bada, logikoa gerta dakiguke jokuak berak helburu honetatik ahalik eta hurbilenen gelditu diren pilotak saritzeko sistema bat sortzea. Pilotako beste modalitateetan, pilota ahalik eta urrunen bidaltzen baldin badugu ere, tantoa lortzeko abantaila izango dugula ikus dezakegu (Atzera, zabalera,...).

Baina, noski, sari hau tanto bat lortzea izan ezin daitekeenean, nola lor genezake abantaila hori... ? Joku Zaharrek **Arraia** deituriko arau hau sortzen dute, espazio aldetik abantaila bat emateko bere esparrutik pilota ahalik eta urrutien utzi duenari.

Abantaila hau honela zehazten da:

Zeharkatze esparru honetan pilota bat hilik gelditzen denean, alboko marran dagokion tokian marka bat ezartzen da, berau zehazturik geldi dadin. Jokua bukatzeko aukera dagoen momentuan edo bi arraia markaturik daudenean berauek jokatzen dira.

Arraiak jokatzeko momentua iristen denean zeharkatze espazio hau desagertzen da eta espazio guztia defendatze espazio bilakatzen da, irudian ikus genezakeen moduan. Baina, arau honek pilota bere zelaitik urrutien utzi duen taldea kaltetuko luke, eta hau gerta ez dadin zelai aldaketa ematen da. Badakigu eraberean, Botilloa edo Sakarria beti toki berdinean kokatzen dela, eta sakea botilloa dagoen aldeko taldeak egiten duela. Beraz, aldaketa hau ematen denean sake aldaketa ere ematen da. Egoera honetan tantoa pilota besteen zelaian uzten duenak lortuko du.

Honela, pilota bere zelaitik urrutien uzten duenak, zelai aldaketaren ondoren zelai txikiena defendatuko du, beraz arraia bat bere zelaitik gertu egiten uzten duen taldeak, zelai aldaketaren ondoren zelai handiago bat defendatuz, argi eta garbi kaltetua aterako da.

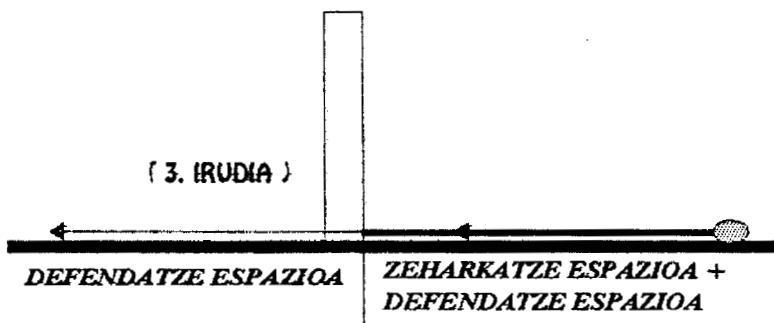
Joku Zaharrek dituzten ezaugarri berdin hauek oinarritzat harturik, jokuekiko hastapen bat planteatu genezake.

#### 4. METODOLOGIA ETA GARAPENERAKO ZENBAIT OINARRI

Aurreko ataletan azaldu bezala, argi eta garbi gelditzen da, ezaugarri guzti horiek hiru jokuek mantentzen dituztenez, hastapen bakar bat proposa dezaket hiruentzat, nahiz eta bakoitzak dituen ezaugarri bereziak aurrerago landu ahal izan. Bote-Luzea izango litzateke ezaugarri hauek beteaz, errazen erabil dezakeguna hezkuntzan. Arrazonamendu hau jarraituaz, pentsatzen dut joku hauen irakaskuntzako hastapen prozesua ezin bestean bateratua izan behar dela, hau da, hastapena berdina izan behar dute hiru jokuek nahiz eta gero hobekuntza prozesu zehatzago baten sartzeko aukera izan.

Honela, aurretik azaldu dudanez Bote-Luzea izango litzateke hastapen honen oinarria. Bote-Luzeak baditu abantaila ugari gure hastapen prozesu honetako ardatza izateko: hiru jokuen oinarria. Bote-Luzean ez da inolako tresnarik behar jokatzeko. Kontutan eduki behar da instalazioen aldetik oso bilakaera erraz baten bitartez egokitzeko aukera dugula: edozein frontoi, zelai, polikiroldegi,... . Paretarik gabe joka daiteke eta paretaren bat erabili ahal badugu bi lekutan jar dezakegu:

- Talde batek defendatzen duen espazioaren amaieran.
- Zeharkatze eta defendatze espazioen mugaren gainean. Kasu honetan, pilotak paretara jo eta gero, zeharkatze espazioa desagertu egingo litzateke, defendatze bihurtuz pilotariren batek berriz ukitzen duen arte.



Beraz, eta esandakoarekin amaitzeko, kontutan eduki behar da ere Bote-Luzea bera, berez, izan daitekela gure irakaskuntz prozesuaren helburu .Hau da, bertan bai hastapen eta bai hobekuntza prozesuak inolako zalantzarik gabe aurrera eraman daitezke. Honek, pilotaren historian zehar galduta gelditu den modalitate bat berreskuratzea suposatuko lukeela kontutan hartuz.

Honela, aipatu nahi nuke irakaskuntza prozesu honek beste edozein modalitatek garatuko lituzkeen etapak izan behar dituela, nahiz eta bere berezitasunari dagozkion berrizkuntzak egokitu behar.

Hala ere, hastapen prozesu honetaz zehatzago hitzegiten ezkerro, esan behar da lau etapa desberdin bereiztuko nituela. Lau etapa hauek bi multzo

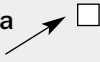
handiagotan banatuz, alde batetik eta lehenengo prozesu bezala, **tantoak nola lortzen diren jakin behar dugu**, eta bestaldetik **arraiek suposatzen duten aldakuntza eta ondorioak jabetzen hastea**. Bi talde handi hauek espazioaren antolakuntza berezi bat izango dute gauden garapen egoera berriaren arabera.

Banan bana hasiz:

#### 4.1. Tantoak lortzen ikasi

Atal honek, nahiz eta espazioaren antolakuntza zehatz bat izan, hasieratik esan nahiko genuke ikaragarritzko aukerak ematen dizkigula egoera desberdinak prestatzeko, beti ere helburu berdina lortzeko asmotan.

Honela, espazioaren antolakuntza bera honako hau izango litzeteki:

|                                                         |                                                                                                                                             |                                                         |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>A taldeak defendatu</b><br><b>Beharreko esparrua</b> | <b>Debekatutako</b><br><b>Esparrua</b> <br><b>Botilloa</b> | <b>B taldeak defendatu</b><br><b>Beharreko espazioa</b> |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|

Egoera honek garapen ikaragarria izan dezakeela uste dut. Hau da, kontutan izanik aldaera berriak sortzeko aldagaiak ugariak direla: espazioa bera, materiala, jokalaria, errotazioak, kolpeak,....e.a. makina bat joals egin deza-kegu egoera bera mantenduz.

Hurrengo pausoari begira jarri ezkerre, esan, tarteko espazio debekatu horren erabilera bultzatu dezakegula, hau da, bertan jokalaria sartuz eta espazio osoaren asimilazioa lortuz.

#### 4.2. Arraien ulermen eta jabetzea

Maila hontara ailegatzen ari garenean espazio aldetik hiru antolakuntza nagusi proposatuko nituzke:

Egoera hauetan lehena espazio guztian zehar zeharkatze espazioa jar-zen dudana da. Bertan aldagai nagusi bat kontutan eduki behar dugu, eta hauek arraiak gertatzeko kasu desberdinak dira. Honela, aholku nagusi beza-la esan, kasu erraz batetatik hastea komeni dela, eta beronen ondorioez jabetu arte ez berririk sartzea. Ondoren, pixkanaka kasu berriak sartuko ditu-gu, guztiak sartu arte. Izandako esperientziaren arabera, fase honetan kome-ni da arraia asko gertatzea, honela arraiak berak dituen implikazioak ezagutzeko, honetarako ondorengo proposatu dezaket; *“edozein lekutan pilotak bi bote ematen baldin baditu arraia bat gertatuko da”*.

|                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                  |                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>1.Fasea</b>                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                  |                                                         |
| <b>Zeharkatu beharreko</b><br><b>Esparrua</b><br><div>Botilloa </div> |                                                                                                                                                                  |                                                         |
| <b>2. Fasea</b>                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                  |                                                         |
| <b>Zeharkatu beharreko</b><br><b>Esparrua</b>                                                                                                          | <b>B taldeak defendatu</b><br><b>Beharreko espazioa</b><br><div>Botilloa </div> |                                                         |
| <b>3. Fasea</b>                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                  |                                                         |
| <b>A taldeak defendatu</b><br><b>Beharreko esparrua</b>                                                                                                | <b>Zeharkatu beharreko</b><br><b>Esparrua</b><br><div>Botilloa </div>           | <b>B taldeak defendatu</b><br><b>Beharreko espazioa</b> |

Pentsa dezakezuenez, askotan gertatuko da hori, beraz nahiz eta hasieran nahaste handia suposatu, dinamika ulertu eta ez da arazorik izaten. Fase honetan komeni da espazio mugaketa bat egitea, eta talde bakoitzak defendatu behar duen espazioa taldekide guztien artean erraz babesteko modukoa izateko.

Bigarren egoerara igaro baina lehen, jabetu behar gara espazio antolaketan hau Bote-Luzearen eta Laxoaren espazioa antolaketan bera izango litzatekeela. Bakar-bakarrik, Laxoaren kasuan, paretak eta tresnek sortzen dituzten aldaketak kontutan eduki behar ditugula baina espazioaren erabilpena bera izango litzateke.

Bigarren antolaketak, Erreboteko egoerara igaro baina lehenagoko pausu bat suposatuko liguke, bertan espazio aldaketa nabarmenik egin gabe defendatze espazioa eta zeharkatze espazioak jokuan izango dituzten harremanak jabetzea bultzatuko luke.

Hirugarrenak, eta azkenak, Erreboteko egoera izateaz gain hiru espazioak jokuan agertarazten dizkigu eta gainera aldagai berri gisa paretak erabili ditzakegu.

Honela, pausuz pausu, jokuaeren espresio garatuenera iritsiko ginateke. Baina bertara ailegatu aurretik ez nuke esan gabe utzi nahi, pauso berriak sor daitezkeela eta gainera komeni dela irakaskuntza prozesu honetan salto txikiagoko mailaka sortzea, egokitze prozesua behar bezalakoa gerta dadin.

## **5. ONDORIOAK**

Aurreko faseetan proposatzen den garapenak bere zentzua du, eta gainera amaieran Joku Zaharrak ezagutu eta jokatzeko gai gara. Hala ere, honek ez du esan nahi derrigorrez prozesu hau jarraitu behar dugunik gure ikasleen mailak ez duelako beste aukerarik ematen edo beste edozein arrazoiengatik geldi gaitezkeelako inolako arazorik gabe lehen fasean, eta fase honek ematen dizkigun aukera guztiak garatu.

Garapena, azken finean, taldeak berak emango digu eta agian proposamen hauetatik at beste bide bat jorratuaz ere joku zaharren ezagutza zabal dezakegu.

Proposatutako aukerak praktikan jarriak izan dira eta erabil daitezke, nahiz eta Lehen Hezkuntzako azken zikloan edo Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzarako egokiagoak izan.

Aurreko irudi eta testuaren bitartez joku zaharrak hobe ezagutzeko aukera izan dugula pentsatu nahi dut. Argi eta garbi dago jolas hauek bizirik iraungo dutela baldin eta berauen hedapena eta garapena bultzatzen baldin badugu. Beraz, proposatutako oinarriak erabiliz edo sor daitezkeen beste batzuetatik abiatuz, ea jokalaria gehiago sortzen ditugun.