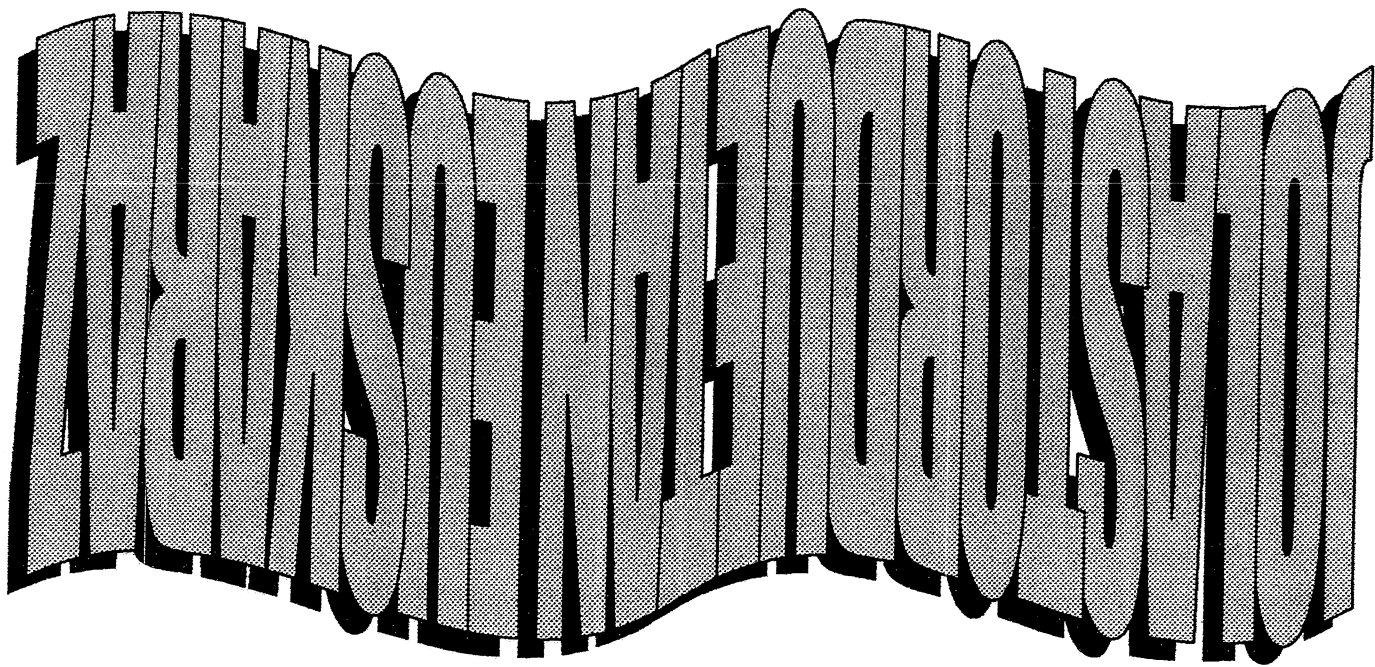


EUSKARAZ BIZI (2003/2004 IKASTURTEA)



# **JOLASORDUETAN EUSKARAZ**

## **0. SARRERA**

Zeuen eskuetan duzuen txosten honen bidez, jolastorduak euskalduntzea izan dugu helburu. Izan ere, aspaldi honetan ikasleek aisialdian duten joera gaztelaniara jotzekoa da, nahiz eta irakasleon aurrean euskaraz jardun. Honen aurrean eta irakasleok ikasleen hezkuntza integralean dugun ardura jakinik, gure inplikazioa eskatzen duen, baina aldi berean eramangarria den proposamen bat egiten saiatu gara. Hau da, epe laburrerako kanpaina bat izan ordez, gure indarrak neurtuz urte osoko iraupena izango duen egitasmoa.

Gure asmoa idazki ireki bat egitea da eta denborarekin osatuko duguna.

## **1. HELBURUAK**

- Jolastorduetan haurrak euren artean euskaraz aritzea.
- Adin ezberdinetako umeen artean elkarrekintza sortzea.
- Irakasleak eta ikasle helduagoak jolastorduetan gainontzeko ikasleen eredu bihurtzea.
- Jolas ezberdinetan aritzeko euskarazko hiztegia barneratzea.

## **2. ANTOLAKETA**

Euskaraz Biziko arduradunek prestatutako egutegia eta materiala oinarri harturik, astean behin, asteazkenetan, irakasle batek jolastordua girotzeko ardura hartuko du, modu honetan irakasle guztiek parte hartuko dute, txandaka. Horretarako, aldez aurretik, asteko jokia Argitxo txokoan iragarriko da.

Planteamendu honen bidez gainontzeko jolastorduetan ikasleek beren kasa euskaraz jolasteko baliabideak izatea lortu nahi dugu.

## 2.1.JOLASAK

Jolasak aukeratzekoan bi irizpide kontuan izan ditugu:

- Ikasleek edozein tokitan jolastu ahal izateko material berezirik behar ez izatea..
- Adin ezberdinetako haurrek parte hartu ahal izatea.Hau dela eta, jolasak bost azpitaldetan banatu ditugu:
  - Esku jolasak
  - Soka saltoan aritzeko jolasak
  - Gorputz adierazpen jolasak
  - Hizkuntza lantzeko jolasak
  - Goman aritzeko jolasak

Oharra: *Joko hauek guztiak eranskinetan ikus daitezke.*

**JOLASAK**

## EUSKARAZ BIZI JOKU BILDUMA

JOKUAREN IZENA: Gorputzaren erritmoa	ZENBAKIA NIE-42
EGILEA: Iñigo Aritza Ikastola	
NORENTZAT EGOKIA: Lehen hezkuntzakoentzat	

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

- > Txaloka eta erritmo jolasa da
- > Joku kooperatiboa
- > Bi jokalarik gutxienez, hortik aurrera mugarik gabe
- > Ez da inor kanporatzen

⇒ DESKRIBAPENA:*-Leloa:*

- Gorputzaren erritmoa
- Hankaren erritmoa PAN!PAN! (Oinaz bi kolpe emanez)(hiru aldiz errepikatzen da)
- subidubi dubi dubi dubia (besoak gora, gorputza jiratu)
- Eskuen erritmoa PLAST\_PLAST!
- Subidubi dubi dubi dubia PAN;PAN;PLAST;PLAST
- Ahoaren erritmoa AAAA.....!
- Subidubi dubi dubi dubia PAN;PAN, PLAST,PLAST; AAAAAA
- Sudurraren erritmoa TOLON;TOLON
- Subidubi,dubi dubi dubia PAN;PAN;PLAST;PLAST;AAAAAA ;TOLON;TOLON
- Belarrien erritmoa TILIN;TILIN.....
- Begien erritmoa KRIK KRAK
- Buruaren erritmoa KRAK KRAK
- Ilearen erritmoa OOOOOOO.....
- Zilborraren erritmoa TIRRIN TIRRIN
- Ipurdiaren erritmoa PON; PON
- Titien erritmoa PLIS PLIS
- Bukatu da!!

## JOLASA EDO JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

Ezer ez.

EUSKARAZ BIZI-JOKU BILDUMA

JOKUAREN IZENA: Zubiri-zubiri.

ZENBAKIA: ~~4~~ 26

EGILEA: Arangoiti Ikastola.

NORENTZAT EGOKIA: Adin guztientzat.

JOKUAREN DESKRIBAPENA:

Bi ume eskutik hartzen dira zubi bat eginez. Beste guztiek ilaran jarrita zubiaren azpitik pasatu behar dute hau abestuz:

Zubiri zubiri nongori nongori

nongo alkate zara zu?

Frantziako erregearen erregearen

seme alabak gara gu!

Zubi hontatik pasatzen dena

hemen geldituko dela!

Hemen geldituko de...la!

Momentu hartan zubi azpian dagoena geratzen da zubia egiteko.

Bideoan ikus daiteke jolasa hobeki ulertzeko.

JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA:

JOKUAREN IZENA: KAFE FRANTSES BATEN	ZENBAKIA NIE-28
EGILEA: L.H. ko 1. zikloa (ZANGOTZAKO EKASTOLA)	
NORENTZAT EGOKIA: L. Hezkuntza	

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

Neska-mutilak korro batean gerritik helduta jarriko dira. Abestiarekin batera dantza egingo dute. Hanken mugimendua bideoan ikus daiteke. Abestia bukatu ondoren pauso bat barrenera emango da korroa itxiz. Korroa ixtean gero eta keku gutxiago izango dute dantzatzeko, azkenean bata bestearen gainean esertzera behartuak egongo dira. Lurrera erortzen dena jokitik kanpo aterako da.

Abestia hau da:

Kafe frantses baten/minue dantzatzen/

Kafe frantses baten minue dantzatzen.

Pauso bat barrenera! - Oihukatuko du batek.

Bideoan agertzen da.

## JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

--

## EUSKARAZ BIZI JOKU BILDUMA

<p><b>JOKUAREN IZENA:</b> SOKAREKIN EGITEKO JOKUAK</p> <p><b>EGILEA:</b> Labiaga Ikastola (BERA)</p> <p><b>NORENTZAT EGOKIA:</b> Haur + Lehen Hezkuntza</p>	<p><b>ZENBAKIA</b> <b>NIE-16</b></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Sokaz:**

1. Bat eta bi a(l)guazila etorri  
soka kendu etxera eramanez  
afaldu gabe ohera joan.
2. Ama, aita, zenbat urtekin ezkonduko naiz.  
1, 2, 3, 4 .....
3. Tok, tok,
  - Nor da ?
  - Karteroa
  - Zenbat karta ?
  - Hiru
  - 1, 2, 3.



## EUSKERAZ BIZI JOKU BILDUMA

JOKUAREN IZENA: "Auto zaina"	ZENBAKIA
EGILEA: 3. eta 4. MAILA (LIZARRA IKASTOLA)	NIE - 02
NORENTZAT EGOKIA: L. H. 2. ZIKLORENTZAT	

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

Soka saltokan hau abestuko dute:

Auto osainak lere!

Atzo esan zidan lere!

Kotzera igo lere!

Ea nahi nuen lere!

Grazia handiz lere!

Erantzun zidan lere!

Ez dut nahi kotxe lere!

Zorabiatzen lere!

Mariaren izenak bost hizki ditu eta!

M, A, R, I, A

Mugimenduak bideon ikusiko dira.

## JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

Saltatzeko soka

## EUSKARAZ BIZI JOKU BILDUNA

JOKUAREN IZENA: "ESKUAK MAHAIAN"

EGILEA TUTERAKO IKASTOLA

NORENTZAT EGOKIA: 12 URTETIK AURRERA

ZENBAKIA  
NIE-04

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

Mahai handi baten inguruan ezarrita, eskuak mahai-  
ian eskuak ipiniko dituzte albokoen eskuekin gurutzatuz (ikus. marrazkia).

Jokoaren norabidea (eskuinera adibidez), zehaztu  
ko da. Gidariak, eskuinaz, mahai kolpe bat joko du  
eta bere eskuinean dagoen eskuak ere jo beharko du,  
norabidea jarraituz. Bi kolpe ematen badira, norabi-  
dea aldatuko da. Okertzen denak esku bat galduko du.  
Jokoa, bat bakarrik gelditzen denean, bukatzen da.



JOLASA EDO JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

## EUSKARAZ BIZI JOKU BILDUNA

<p>JOKUAREN IZENA " TZA, TZA, TZA "</p> <p>EGILEA TATERAKO IKASTOLA</p> <p>NORENTZAT EGOKIA: BOST URTETIK AURRERA</p>	<p>ZENBAKIA NIE-05</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

Esku-joko bat da. Kantatzen den bitartean esku-ekin batera erritmoa jarraitzen da. Hitzan esaten dena gorputzarekin dramatizatuko da.

KANTA: TZA, TZA, TZA  
PASATZEN DUGU ERRATZA  
TZE, TZE, TZE  
GELA GAUDE GARBITZEN  
TZI, TZI, TZI  
MANTALA DUGU JANTZI  
TZO, TZO, TZO  
ZIKINDU GINEN ATZO  
TZU, TZU, TZU  
ORAIN GARBITU ZUK

JOLASA EDO JOKUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

JOKUAREN IZENA: Okan jolastuaz

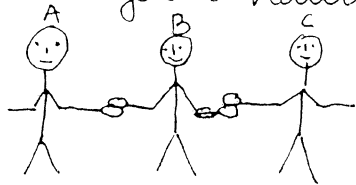
EGILEA: Tafallako Ikastola

ZENBAKIA - NIE 39

NORENTZAT EGOKIA: Edozein adinetako haurrentzat

## JOKUAREN DESKRIBAPENA

Jartzen dira zirkuluan mahi adina haur eta zabaldu behar dituzte besoak. Jarri behar dute eskuineko eskua, bere eskuinean dagoen haurraren ezkerreko eskuaren gainean.



Ezkerreko eskua, ezkerretara daukaten haurraren eskuineko eskuaren gainean.

Orduan hasten dira denak abesten eta edozeinek hasten du jokua. Orduan "A"K jotzen du "B"ren eskua, "B"-k -rena, etab..

Gauza da abestia amaitzean jotzea tokatzen zaionak harrapatu behar duela albokoaren eskua, zeren albokoa saiaturko da jostakari lehen eskua kentzen. Adibidez; A-ri jotzea tokatzen bada B-k eskua kentzen badu, A kanpoan gelditzen da. Eta B-ri ez badio denbora ematen eskua kentzeko, B gelditzen da kanpoan.

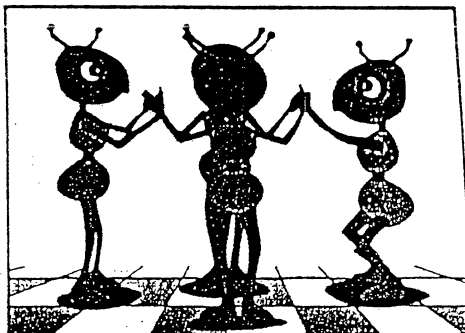
KUA AURRERA ERAMATEKO BEHAR DEN MATERIALA

Kanta → Okan jolastuaz az, az  
zabaldu hegoak  
gorde, gorde, gorde zanka

7. HILABTEAK

*Eskola*

URTARRILA LEHENA  
BIGARREN OTSAILA  
HIRUGARREN MARTXOA  
GERO APIRILA  
MAIATZA JAKIN EZAZU  
DA BOSGARREN HILA  
SEIGARRENA EKAINA  
ONDOREN UZTAILA



ABUZZTUA GURETZAT  
HILABETE ONA  
IRAILA ETA URRIA  
GORA UDAZKENA  
AZAROA NOLA DEN  
HAMAİKAGARRENA  
AZKENA ABENDUA  
HAMABIGARRENA

8. DOMINO ABANTI

Erdikoa: DOMINO ABANTI  
Besteak: DOMINO ABANTI  
Erdikoa: DOMINO PREGO  
Besteak: DOMINO PREGO  
Erdikoa: BURUA GORA  
Besteak: BURUA GORA  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
TRIKITIXA XA XA  
TRIKITIXA, TRIKITIXA  
TRIKITIXA XA XA

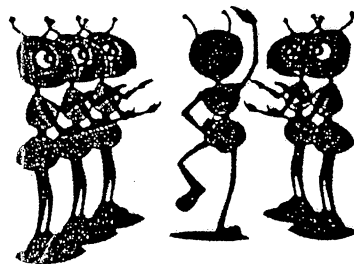
Erdikoa: DOMINO ABANTI  
(...)  
Erdikoa: HANKAK OKERTU  
Besteak: HANKAK OKERTU  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
(...)

Erdikoa: DOMINO ABANTI  
(...)  
Erdikoa: IPURDIA KANPORA  
Besteak: IPURDIA KANPORA  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
(...)

Erdikoa: DOMINO ABANTI  
(...)  
Erdikoa: BEGI BAT ITXI  
Besteak: BEGI BAT ITXI  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
(...)

Erdikoa: DOMINO ABANTI  
(...)  
Erdikoa: MINGAINA ATERA  
Besteak: MINGAINA ATERA  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
(...)

Erdikoa: DOMINO ABANTI  
(...)  
Erdikoa: AURRERANTZ IBILI  
Besteak: AURRERANTZ IBILI  
Denak: TRIKITIXA, TRIKITIXA  
(...)



13. KAIAN NABIL *Lerro 3*

KAIAN NABIL SARDINAK SALTZEN  
OTARRA BURU GAINEAN DUDALA  
KAIAN NABIL SARDINAK SALTZEN  
EROSI NAHI AL DITUZU?

(Elkarizketa)

BA GOAZEN BLOK BATERA DANTZARA  
TRARA LARA TRARA LARA  
ORAIN TORI OTARRA ZURETZAT  
ETA NI BANOA, AGUR

14. KANTAUURIKO ITSASOAN

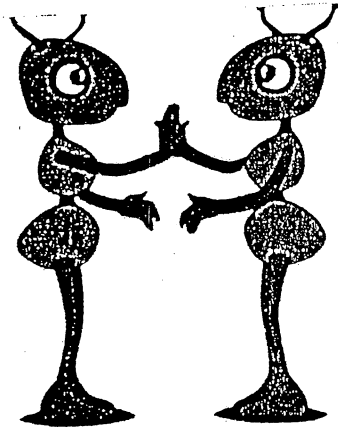
*Soka 7*

KANTAUURIKO ITSASOAN  
OLATUAK GORAKA  
ITSASONTZI BAT IRTEN DA  
UR HANDIEN ARTEAN  
HEMENDIK HARA  
HANDIK HONA  
HEMENDIK HARA  
HANDIK HONA

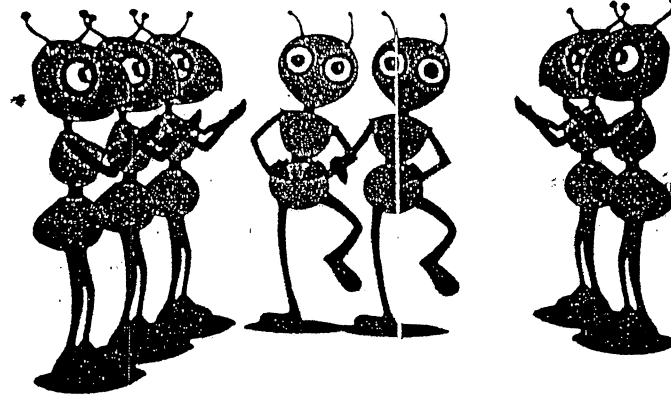
2

4. BANPIRO BAT NAIZ

*Eorri* 8 → X  
BAN-PI-RO-BAT-NAIZ  
BANPIRO BAT NAIZ  
ERDI ZORO NAGO  
BARABA  
GOIZETAN IKASTEN DUT  
HAMABIAK JOTZEN DUTENEAN  
TXOTXOLOTU EGITEN NAIZ  
BARABA  
UU AA UUU A  
BARABA  
UU AA UUU A



NIRE AITA DRAKULA DA  
NIRE AMA BERE ALABA  
ANAI BAT ERE  
BADAUKAT  
BAINA XURGATZEN  
ONENA NAIZ  
BARABA  
UU AA UUU A  
BARABA  
UU AA UUU A



*Lerro*

12. JOXE MARTIN 4 →

JOXE MARTIN BADOALA MENDIRA  
JOXE MARTIN BADOALA MENDIRA  
RIA RIA KATAPLAN  
BADOALA MENDIRA

ETA BIDEAN KRABELINAK HARTU DITU  
ETA BIDEAN KRABELINAK HARTU DITU  
RIA RIA KATAPLAN  
KRABELINAK HARTU DITU

ERREKA BAZTERREAN TOPATU DU LAMIA  
ERREKA BAZTERREAN TOPATU DU LAMIA  
RIA RIA KATAPLAN  
TOPATU DU LAMIA

OH GAZTETXO EMADAZU LORE BAT  
OH GAZTETXO EMADAZU LORE BAT  
RIA RIA KATAPLAN  
EMADAZU LORE BAT

EMANGO DIZUT NIREKIN EZKONDUZ GERO  
EMANGO DIZUT NIREKIN EZKONDUZ GERO  
RIA RIA KATAPLAN  
NIREKIN EZKONDUZ GERO

EZKONDU ZIREN ETA TXINAN BIZI DIRA  
EZKONDU ZIREN ETA TXINAN BIZI DIRA  
RIA RIA KATAPLAN  
ETA TXINAN BIZI DIRA

## ANBO ATO

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Gidaria/bulea	Herrikoa(ezezaguna) Bai. Grabaturik Ez Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Talde mota Adina Partaideak Lekua	Hizkuntza. Lanbidetako Haundia 6 urtetik aurrera Nahi den beste Kanpokoa

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Kokapena:** Jokalariak irudian ikusten den moduan kokatzen dira, eskutik elkar Hartuta. Bulea, taldearen aurrean, 5 bat metro tara.

**Prozedura:** Abestia hastean bulea taldearengana zuzentzen da, musikaren erritmoa jarraituz eta agurtu ondoren bere lekura itzultzen da, beti ere taldeari begira.

Joatean: ANBO, ATO, MATARILE, RILE, RILE,  
Itzultzea : ANBO, ATO, MATARILE, RILE, RON.

2. Estrofa abestean, talde osoa gidariarengana zuzentzen da, musikaren erritmoa jarraituz .

3. Estrofarekin, gidaria zuzentzen da taldearengana, 4. narekin alderantziz...

Buleak lantxo bat eskeiniko dion bakoitzean eta erantzun aurretik, jokalaria atsegin zaion ala ez adierazi behar dio taldeari.

“Lantxo hori atsegin zaio, matarile, rile, rile...” dionera iristean, taldeak bulearengana jotzen du aukeratutako haurra sokatik askatuz eta bere lekura itzuliz. Jokalari hau, bulea denarekin gelditzen da.

Orduan, bulea eta aukeratu duen haurrak abestiari hasiera emango diote berriro.

Horrela egin behar da jokalaria bat gelditu arte. hurrengo bulea azkena gelditu den jokalaria hau izango da

## ZOZKETA EGITEKO JOKUAK

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak	Herrikoia Ez Ez ez
Erabilera Joku mota Adina Talde mota Partaide kopurua	Zozketarakoa Edozein Irekia Egingo den jokuak eskatzen duena

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

Jolas aurretik zozketatzean erabil daiteken lelo eta joku ezberdinen multzoa da hau.

Talde bi egin behar danean:

#### 1.- BANAKA ALA BINAKA

Jokalari bik egingo dute aukeraketa. Bakoitzak eskuak atzean gorde eta "BANAKA ala BINAKA" esango du eta esku bana atarako dute, nahi diren hatzamarrak luzatuz. Bi jokalarien hatzamarren batuketa bikoitia bada, BINAKA esan duena hasiko da jokalaria aukeratzen. Batuketa bakoitia bada, BANAKA esan duena.

Beste era batzu  
BIRITX ala BAKU ( biritx= bikoiti )

Kasu bietan, asmatzen duena izango da aukeratzeko lehena.

#### 2.- OINAK BOTA

Bi jokalarien artean egiten da. Bata bestearen aurrean jarrita, bi metrotako distantziara gutxi gora behera.

Bakoitzak oin bat bestearen aurrean jartzen aurrera egingo da, txandakatuz. Oina jarriko duen azkena- luzeran edo zabaleran, bai guztiz sartuta- izango da irabazlea.



## ANBO, ATO

Bulea: Anbo, ato, matarile, rile, rile  
anbo, ato, matarile, rile,ron

Taldea: Zer nahi duzu, matarile, rile, rile  
zer nahi duzu, matarile, rile, ron

Bulea: Lagun bat nahi dut, matarile, rile, rile  
lagun bat nahi dut, matarile, rile, ron

Taldea: Nor nahi duzu, matarile, rile, rile  
nor nahi duzu, matarile, rile ,ron

Bulea: .....nahi dut, matarile, rile, rile,  
.....nahi dut, matarile, rile,ron

Taldea: Lagun hori zertarako, matarile, rile, rile  
lagun hori zertarako, matarile,rile,ron

Bulea: ( jostuna ) izateko, matarile, rile, rile  
jostuna izateko, matarile, rile, ron

Taldea: Lantxo hori ez du atsegin, matarile, rile, rile  
lantxo hori ez du atsegin matarile, rile, ron

Bulea: ( dendaria) izateko, materile, rile, rile  
.....izateko, matarile, rile, ron

Taldea: Lantxo hori ez du atsegin ... e.a.  
(Nahi den beste lantxo eskeiniko zaizkio )

Taldea: Lantxo hori atsegin zaio, matarile, rile, rile,  
lantxo hori atsegin zaio, materile, rile, ron

Bulea: Etor dadila nirekin matarile, rile, rile  
etor dadila nirekin matrile, rile,ron

Taldea: Hemen da zure laguna matarile, rile, rile,  
hemen da zure laguna matarile, rile,ron

**B.- JOKALARI BAT AUKERATU BEHAR DANEAN ( bulea, amona,  
zaindaria...izateko)**

Jokalari guztiok borobilean jarrita, batek era honetara zenbatuko du, hitz bakoitza esatera koan jokalaria bat seinalatuz. Erlojuaren norabidea jarraitzen da.  
Aukeratutako jokalaria "ZAMABI" (edo azken hitza ) esaterakoan seinalatzen dena da

(Lekaroz )

BAGA , BIGA, HIGA,  
LAGA, BEGA, SEGA,  
ZAGI, ZOGI, BELA,  
ARAMA, ZAMUKA, ZAMABI

(Baiona )

BAGA, BIGA, HIGA,  
LAGA, BOSGA, SEIGA,  
ZAHI, ZOH, BELA,  
HARMA, TIRO, PUNP

(Ursuaran)

BAGA, BIGA, HIRUGA ,  
LAGA, BOGA, SEGA,  
ZAPA, ZOTZA, BEHATZA,  
MOTZA,  
ERROTARI KASKAR- MOTZA

**2.- ATXA MITXA (Etxalarrekoa)**

ATXA, MITXA, ZILARRA  
JOAN JOAN OILARRA,  
ARDI BELTZEN BILARRA  
O PITXON, BIRIBILTXON,  
TXIN, TXAN, TXON

**3.- AKERRA BURDU BURDU (Errokoa)**

AKERRA BURDU BURDU,  
ERRAPEAN ILO ILO,  
ADARRETAN HOSTO,  
PIN, PAN, LARREERA.

**4.- DON DON KANDEL ( Murelaga)**

DON DON KANDEL,  
DON DON KANDEL,  
MIKO MIKO, MUSKATEL  
TXIRIBIRI GAINA,  
NOREZIKAN BAINA  
PERA PARUALA  
TXIRION. TXIRIBON

**5.- TXIRIBIKU**

TXIRIBIKU, TXIRIBIKA  
TXIRIBIKURI, KURIKA  
TXIRIBIKURI, KURIFERO,  
TXIBIRI KURI,  
KURIFA

**6.- DON DON BELENDRON**

DON DON BELENDRON,  
BELENDRONGO ELIZAN,  
HIRU ATSO DANTZAN  
HIRURAK EZ DUTE  
ARDI BANA POLTSAN

**BRILEA  
(ZELAI ERREA)**

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak Gidaria/Bulea	Herrikoia ( ezezaguna) Ez Bai. Pilota Bai Bai. Bi kapitainak
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaideak Lekua	Taldekoa. Kanporaketa 8 urtetik gora Haundia Nahi den beste Kanpokoia

**JOKUAREN DESKRIBAPENA**

**Kokapena:** Jokalariak bi taldetan banatzen dira. Zelaia mugatzeko, (futbatxo, esku-baloi edo saski-baloiko zelaiok ere balio dute) erdian marra bat egiten da eta zelai alboetan, alde bakoitzean, beste Bat. Horrela lau zatitan banatzen da.

**Prozedura:** Talde bakoitzean kapitaina aukeratzen da. Kapitainak zelaien muturretan jartzen dira, marraren atzekaldean. Taldekideak, kapitaina dagoen marraren beste aldeko zelai zatian.

Talde bakoitzeko kapitainak baloia bota eta beste taldeko norbait jotzeko ahalegina egin behar du. Baloia hartzen duenak beste taldekoak jo eta kanporatzen saiatuko da.

Baloiak inor jotzen duenean-inor erretzea da hau- honek kapitainaren lekura joan behar du, eta kapitainak bere zelaira. Erreta dagoen norbaitek bere burua aska dezake beste taldeko norbait jotzea ( erretzea ) lortzen badu. Jokalari guztiak kanporatuak -erreak- dituen taldeak galtzen du.

**Arauak:**

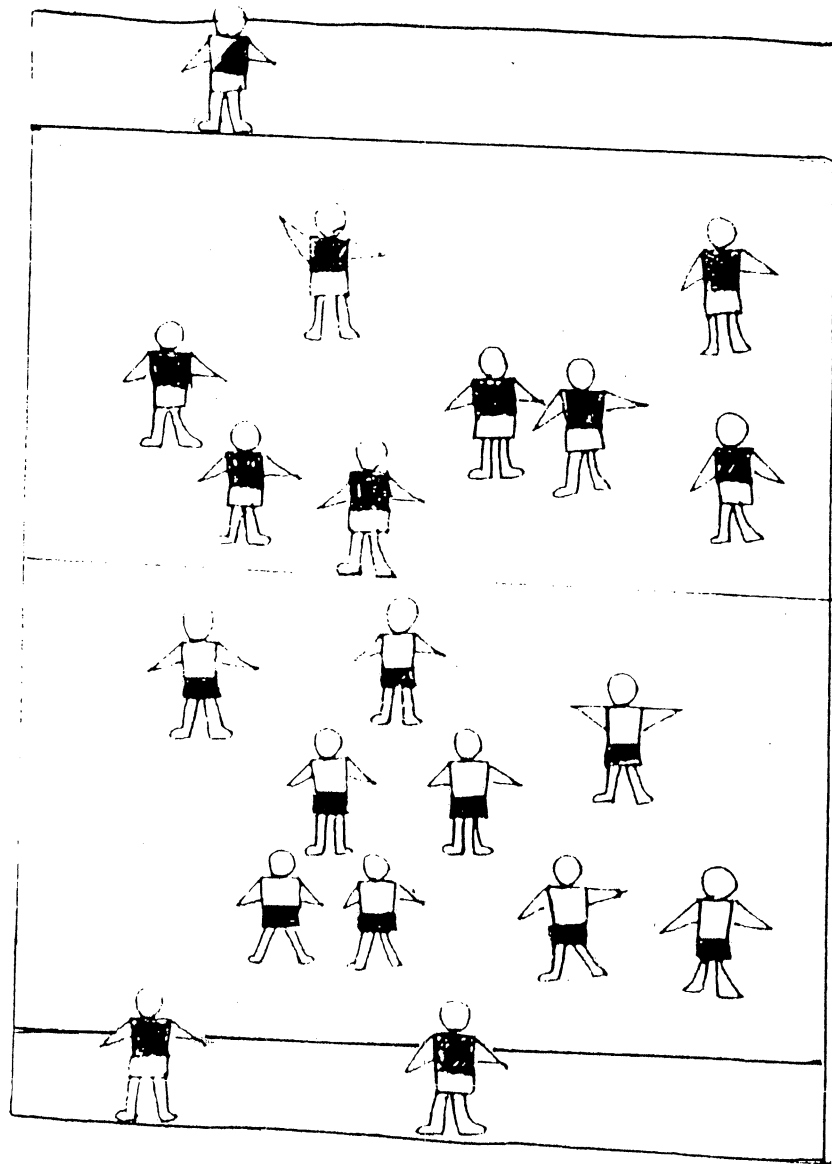
- 1.- Baloia airean harrapatzean, jokalaria ez da erretzen.
- 2.- Baloia harrapatu ondoren lurrera jausten bada, jokalaria kanpora doa

3.- Jokalari batek beste bat erretzeko, pilotak jokolariarengan jo behar du, lurra ukitu gabe.

4.- Talde bateko jokolariok ezin dute besteen zelaiara pasa

5.- Pilotak lurra jo ondoren, edozein jokalarik har dezake, bere taldeari dagokion zelaian dagoela beti

6.- Pilota zelaiaren kapitainen zatian jausten bada, hauek edo taldeko erreok bakarrik har dezakete



## SORGINA PIRULINA

<b>Jokuaren ezugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauk Gidaria/Bulea	Herrikoia Bai. (Grabaturik) Ez Ez berezirik Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Taldea mota Partaideak Lekua	Harrapaketan Haur Hezkuntzako Haundia Nahi den beste Kanpokoa

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Kokapena:** Sorgina izango den haurra izkutatu egiten da.  
Zaindaria jolas-leku erdian jartzen da.  
Gainontzeko jokalariorik, zelaietatik zehar banadurik eta begiak itxita.

**Prozedura:** Taldea emandako lekuan kokatzen da, "sorgina pirulina" izeneko abestia Kantatzen duen bitartean.  
Sorgina agertzen danean, zaindaria "badator, badator" esango du.  
Sorgina zelaian a zaldu orduko, jokalariorik ihes egin behar dute. Harrapazten duena izango da hurrengo sorgina.

SORGINA PIRULINA

SORGINA PIRULINA,  
ERRATZA GAINEAN  
IPURDIA ZIKINA,  
KAPELA BURUAN

EZETZ HARRAPATU,  
BAIETZ HARRAPATU

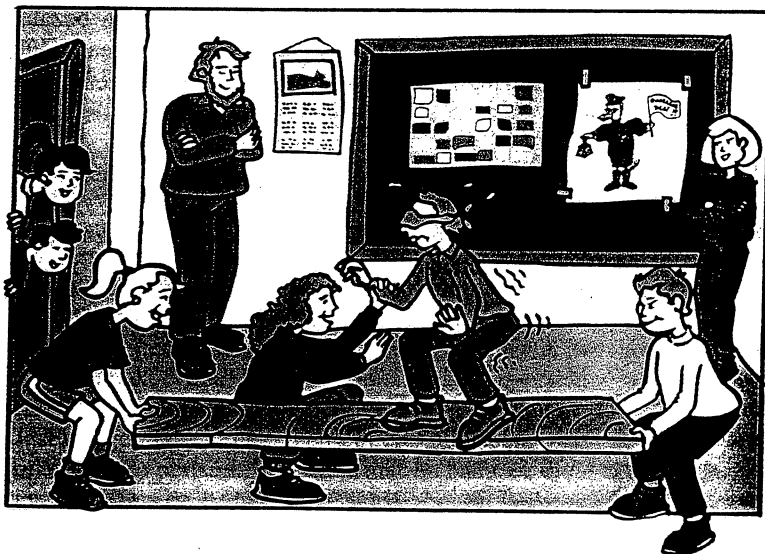
## Helikopteroa

<b>Adina</b>	8-14
<b>Iraupena</b>	20'
<b>Partaide kopurua</b>	Nahi adina
<b>Taldeka ala bakarka</b>	Denak batera
<b>Monitoreak</b>	Gidari
<b>Hizkuntza lanketa</b>	Ertaina

**Materiala** Ohola eta zapia.

**Azalpena** Helikoptero bidaia egiteko hiru lagun aukeratzen dira; hiru hauek kanpora irteten dira. Lehenengo bat sartu eta, oholaren gainean zutik jarriz, begiak estaltzen zaizkio. Biren artean ohola altxatzen hasten dira, baina oso gutxi, 20-25 zentimetro bakarrik. Ohol gainean dagoenari eskuak emanaz, bere aurrean jartzen da jolasaren zuzendaria. Orduan, ohola gehiago altxatu beharrean, zuzendaria makurtzen hasten da, helikopteroa oso goian doala esanez (jokalariek oso altuera handian dagoela uste izango du). Une horretan, helikopteroaren aspak apurtu direla esaten zaio eta salto egiteko agindu. Berá salto handi bat egiteko prestatzen da eta, saltatzerakoan, lurrean geratzen da, zorabio handia nabarmenduz.

**Oharra** Kasu honetan ere oso garrantzitsua da zuzendariaren jokaera, bere eskuetan baitago bidaiariaren erantzuna.



## Hondatutako telefonoa

<b>Adina</b>	8-14
<b>Iraupena</b>	15'
<b>Partaide kopurua</b>	>5
<b>Taldeka ala bakarka</b>	Denak batera
<b>Monitoreak</b>	Partaide
<b>Hizkuntza lanketa</b>	Luze-zabalekoa (galdera-erantzunak)

**Azalpena** Jokalari guztien artean borobila osatu. Bat hasi eta bere eskuinekoari belarrira galdera bat egin behar dio, honek erantzun eta berak berdin hurrengoari, horrela denek galdera bana egin arte. Hau egin ondoren, lehenengoa hasita, ezkerrekoak zer galdetu dion eta eskuinekoak zer erantzun dion esango du. Horrela denak. Ateratzen diren galdera eta erantzunak oso farregarriak izaten dira.

## Indioen jokoa

<b>Adina</b>	7-14
<b>Iraupena</b>	15'
<b>Partaide kopurua</b>	Nahi adina
<b>Taldeka ala bakarka</b>	Denak batera
<b>Monitoreak</b>	Gidari
<b>Hizkuntza lanketa</b>	Trinkoa

**Azalpena** Joko honen funtsa hauxe da: irakasleak testu bat ozenki eta poliki irakurtzen duen bitartean ikasleek mimikaz antzeztu beharko dute entzundakoa. Testua honako hau izan daiteke: «Gu indio leinu bat gara eta lotan gaude. Apurka-apurka esnatu egiten gara. Esku oihala eta orrazia hartzen ditugu eta txistuka errekarra goaz. Errekan eskuineko hanka sartzen dugu eta plas! plas! garbitzen dugu hanka. Orain ezkerrekoa! Beso bat! Beste besoa! Aurpegia! Gero orrazia hartzen dugu eta gure adatsa orrazten dugu. Ondoren zaldia hartzen dugu, gainean jartzen gara eta bagoaz... arrapaladan! Ibaia, zubia..., ibaia, zubia... Mendi tontorrera heltzen gara. Mendi tontorrean ezkerretara begiratzen dugu eta gero eskuinetara. Bat-batean, han, urrun, karabana bat ikusten dugu. Karabanakoak abesten ari dira. Margo gorria hartu eta rass!, aurpegia margotzen dugu. Margo horia eta rass! Margo berdea eta rass! Hauek dira gudako koloreak! Gezia hartzen dugu, arkuian jartzen dugu eta... zass! beste gezi bat eta... zass! karabanan dauden guztiak hil egiten ditugu. Karabanan dagoen urrea gure zaldien gainean ipintzen dugu. Iupi!, iupi! Zaldiaren gainean jezartzen gara eta bagoaz... arrapaladan! Ibaia, zubia..., ibaia, zubia... Gure kanpamendura heltzen gara eta bertan izugarrizko jaiak ospatzen dugu. Dunba dunba dunba oma oma oma oma.»

## Hiltzailea



Adina	8-14
Iraupena	10'
Partaide kopurua	Nahi adina
Taldeka ala bakarka	Denak batera
Monitoreak	Partaide
Hizkuntza lanketa	Luze-zabalekoa (ulermena)

**Materiala** Kutxa, papera, arkatzak eta beldurrezko musika.

**Azalpena** Jokalariak adina papertxo prestatzen dira; denak zuri utzi, bi izan ezik. Hauetariko batean hiltzailea idazten da eta bestean detektibea. Ondoren, papertxo guztiak tolestu eta kutxa batean sartu. Gela argi gutxirekin utzi eta, ahal izanez gero, beldurrezko musika jarri. Une horretan, jokalaria bakoitzak papertxo bana hartu eta zer jartzen duen ikusi inori erakutsi gabe. Detektibearena egin behar duena kanpora aterako da eta gela guttiz edo ahalik eta gehien ilundu ondoren, hiltzaileak, bere tokitik jaiki (denak borobilean eserita egon behar baitute), beste bati lepotik heldu eta urkatzeko keinua egingo du. Hildakoak oihu handi bat botako du. Gelan daudenak hiltzailea nor den ikusten edo nabaritzen saiatuko dira, ondoren hiltzailea berriz bere tokian eseriko da eta detektibeari deituko diote. Honek gelan sartu eta bertako hiru pertsonari galdera bana egiteko aukera du. Erantzuna bai edo ez bakarrik izan daiteke. Ondoren hiltzailea nor izan den asmatu beharko du.

**Aldaera** Galdera kopurua jokalarien adinaren arabera alda daiteke. Dagokion galdera kopuruarekin hiltzailea zein den asmatzen ez badu, berriz kanpora bidali eta errepika daiteke. Jolas hau hiru edo lau aldiz egiteko egokia da.

**Oharra** Haurrak txikiak direnean askotan ez dakite disimulatzen edo galdera egokiak asmatzen; honetan lagundu eta agian piska bat bideratu ditzakegu. Giro egokia mantentzeko isiltasuna garrantzitsua da. Gela ilundu eta gero, inor «hil» aurretik piska bat itxarotea ere egokia izan daiteke, begiak iluntasunera molda daitezen eta zerbait ikusteko aukera izan dezaten.

## Kanguru, kanario, kangrejo



Adina	7-14
Iraupena	15'
Partaide kopurua	Nahi adina
Taldeka ala bakarka	Denak batera
Monitoreak	Gidari
Hizkuntza lanketa	Luze-zabalekoa

**Azalpena** Irakasleak «kanguru» esatean, ikasleek salto egin behar dute aurrera; «kanario» esanez gero, geldirik egongo dira; eta «kangrejo» esaten badu, salto bat atzera. Irakasleak gero eta azkarrago esan behar du ikasleek huts egin dezaten. Huts egiten duena gidari izango da.

**Aldaera**

- 1.- «Kanguru», «kangrejo» eta «kanario» hitzak erabili beharrean «lurra», «itsasoa» eta «kaia» erabili. Marra bat lurrean egin eta maratik alde batera itsasoa egongo da, bestera lurra eta marra bera kaia izango da.
- 2.- Honetarako aulki bat behar da jokalaria bakoitzeko. Bi talde osatuko dira, talde bakoitzean jokalaria kopuru bera dagoelarik. Bi taldeak aurrez aurre eseriko dira ilaratan. Batzuk kanarioak diren bitartean besteak kanguruak izango dira. Gidariak «kanarioak» esaten duenean hauek altxatuko dira, eta «kanguruak» esatean hauek izango dira altxatzen direnak. Baina «kangrejoak» esaten badu, ez du inork altxatu behar. «Kangrejoak» esandakoan altxatzen denarentzat, prenda.

## Karabinbonba



Adina	7-14
Iraupena	15'
Partaide kopurua	Nahi adina
Taldeka ala bakarka	Taldeka
Monitoreak	Gidari
Hizkuntza lanketa	Zehatza (erlatiboa)

**Azalpena** Gidaria (ikasleatariko bat edo monitorea bera) hormaren kontra ipiniko da eta gainontzeko ikasleak hormatik distantzia zehatz batera. Gidaria hormari begira jarriko da eta 1, 2, 3 karabin, bon, ba» gura duen abiaduraz esango du, baina, bukatu arte ezin izango da bueltatu. Gainontzekoek gidariarengana hurbiltzen saiatu behar dute. Horma lehenengo ikutzen duena gidari bihurtuko da. Gidariak, burua jiratzean mugitzen ikusten duena, atzera bidaliko du, baina ezin izango du ikaskidearen izena esan; beraz, honelako mintzamoldeak erabili beharko ditu: «Praka beltzak dauzkana, atzera». «Praka beltzak dauzkanaren ondoan dagoena, atzera». «Betaurrekodunaren ondoan dagoena, atzera». «Hormaren ondoan dagoena, atzera».



STOP-A / STOPA.

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Gidaria/Bulea	Herrikoia ( ezezaguna) Ez Ez Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaideak Lekua	Harrapaketan Lehen Hezkuntzarako Ertaina Nahi den beste Kanpokoak
<b>JOKUAREN DESKRIBAPENA</b>	
Kokapena:	Ez dago kokapen berezirik
Prozedura:	Harrapatzaileak- bulea - hamar arte zenbatzen duen artean, beste jokalaria guztiok alde egiten dute. Buleak iheslari bat harrapatzen duenean, "STOP" hitza esaten du, eta iheslaria estatua moduan geratzen da. Buleak iheslari guztiak estatua bihurtzen saiatuko da. Beste iheslariak harrapatutakoak eskuz ukitzu aska ditzateke.
Arauak:	Estatuak askatzeko, beste jokalaria ukitu behar dituzte. Harrapatua izateko ez da nahikoa ukitzea, <b>harrapatu</b> egin behar da.

## ZAPITXOA

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak	Herrikoia Ez Zapi bat edo antzekoa Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaide kopurua Lekua Gidaria	Erreflejoak. Arintasuna. L. H.-rako Haundia. Bi taldetan Zehaztua Kanpoa Bai

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Kokapena:** Jolasteko zelaia mugatu behar da. Gidaria zelaiaren erdian kokatzen da ( ikus irudia)

**Prozedura:** Talde bi egin behar da, kopuruz baliokideak. Taldekide bakoitzak zenbaki bana euki behar du.

Talde bakoitza zelaiaren alde batean kokatzen da, kideak bata bestearen ondoan jartzen direlarik. Jokalari bakoitzari zenbaki bat jarriko zaio.

Gidariak erdian jarri behar du, zapia edo antzekoa eskuan duelarik. Zenbaki bat esango duenean, talde bakoitzean zenbaki hori daraman jokalaria ahalik eta lasterren abiatuko da gidaria dagoen lekura, zapia hartzeko.

Zapia bere eskuetan ez daukan bitartean ezin du beste jokalaria zelaiara jo. Zapia eskurattzen badu arineketan iztuliko da bere taldearen txokora. Beste jokalaria harrapatzen badu, kanporatzen da. Bestela, harrapatu ez duena joango da kanpora.

Azken jolakariaren taldeak irabaziko du.

**Arauak:** Jokalari bakoitzari zenbaki bat egokitzen zaio. Ez gidariak ezta beste taldeki-deok ezin dituzte zenbakiak ezagutu.

Gidariaren zapia hartzerakoan ezin da mugaren marra zapaldu, ezta beste aldera pasa, zapia askatu arte.

Gidariak ezin du zapia askatu jokalaria tiratu baino lehen. Era berean, ezin du indarrik egin ez askatzeko.

Jokaldi bakoitzean jokalari bat kanporatuko da. Orduan taldeak zenbakien banaketa berregin beharko du.

## TELEFONOARENA

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak Gidaria/bulea	Herrikoia Ez Ez bai bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaideak Lekua	Lasaia. Erreflejoak. Oroimena Lehen Hezkuntzako Ertaina/Haundia Nahi den beste Barruko zein kanpoko

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Kokapena:** Jokalariak ingurutxoan jezartzen dira

**Prozedura:** Gidariak bere eskuman dagoen jokalariari esaldi bat esaten dio, besteok entzun gabe. Bigarren jokalariak, hirugarrenari, honek laugarrenari, e.a. berriro gidariarengana iritsi arte.  
 Orduan, gidariak hauxe esango du:

“Nik esan diot.....eta honek(azkenak) niri  
 .....-la esan dit “

Adibidez: “Nik gaur oso egurraldi ona dugula esan diot eta honek hau da zure izeba Anak du esan dit “

Orduan katea desegin behar da, azken jokalariarengandik hasita:

“Nik esan diot.....eta honek.....esan dit”,  
 gero azkenaurrena, gero ondokoa... berriro jokalariarengana heldu arte.

## SAGU TXIKI, SAGU MAITE

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak	“Txalo Pintxalo” Bai, berezkoa. Zapia(edo baliokidea ) Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaide kopurua Lekua Gidaria	Borobilekoa H. eta L.H.a Ertaina edo haundia Nahi den beste Kanpokoak zein barrukoak Bai

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

**Kokapena:** Haurrak borobilean esariko dira, elkarri begira. Beroietariko bat sagua izango da, gainontzekoak katuak.  
Sagua dena borobilatik kanpo geldituko da, zapia eskuetan daukalarik.

**Prozedura:** Haurrok begiak itxita dauzkatela, saguak borobil inguruan korrika egingo du, “Sagu txiki sagu maite” abestia kantatzen duten bitartean.  
Abestia amaitu orduko, saguak zapia katu baten aztean ipini egin behar izan du. Honek altxa eta saguaren atzetik korrika egingo du, harapatu nahian. Ihes egitea lortzen badu, libre gelditu den lekura itzuliko da. Bestela, bera izango da ondorengo sagua.

**Arauak:**

- Eserita dauden haurrok begiak itxita euki behar dituzte.
- Katuok ezin dute azera begira abestia amaitu arte
- Saguak ezin du adierazi - ez hitzez ezta keinuz ere- zapia nori jarri dion.
- Aukeratutako katuak jezarri baino lehenago bira oso bi egin beharko du gutxienez.

## IKUSI - MAKUSI

<b>Jokuaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Gidaria Arauak	Herrikoia ( Bizkaia, Gipuzkoan... ) Ez. Hasierako lelo berezia Ez. Bai. Hasiera emateko Bai.
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaide kopurua Lekua	Asmakizunak H. eta L. Hezkuntzarakoa Irekia Nahi den beste Barrukoa zein kanpokoia

### JOKUAREN DESKRIBAPENA

Kokapena: Nahi den moduan

Prozedura: Gidariak jokalariaiok dauden lekuan ikus daiteken zerbait aukeratzeko du, ondoko elkarreizketari hasiera ematen:

- "Ikusi -makusi "
- "Zer ikusi ?"
- " Ikusten, ikusteeeee..." "Ar-".... (armiarma, kasurako )

Gainontzeko jokalariaiok "ar-" silabaz hasten diren gauzak izendatuko dituzte. Asmatzailea izango da hurrengo gidaria.

Antzeko prozedura:

Hasierako silaba esan beharrean, hasiera eta amaierako izkiak esan daitezke.

## IZEBA PANTXIKA

<b>Jolasaren ezaugarriak</b> Iturria Doinua Baliabideak Arauak Gidaria/Bulea	Herrikoia (ezezaguna) Bai. Berezkoa Ez Ez Bai
<b>Erabilera</b> Joku mota Adina Talde mota Partaideak Lekua	Imitaziozkoa. Oroimena Haur Hezkuntzarako Haundia Nahi den beste Barruko zein kanpoko
<b>JOKUAREN DESKRIBAPENA</b>	
Kokapena:	Haur guztiak borobilan , gidaria barne
Prozedura:	Oso jolas erreza da. Abesterakoan abestiak azaltzen dituen keinuak eta mugimenduak egin behar dira. Behin eta berriro errepikatuko da, gidariak nahi dituen osagaiak sartuz. (Ipurdia, kapela, saskia...). Haurrak gero eta elementu gehiago gogoratu behar izango du, azkenengotik lehenera.
Araua:	Huts egiten duen haurrak "ordaindu beharko du