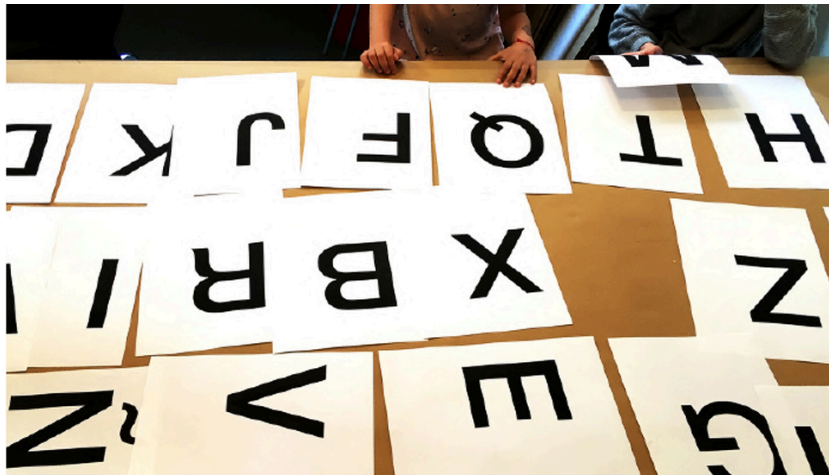


HITZEKIN JOLASTEN



1.- Ikusi makusi: Jolas klasikoa. *“Ikusi makusi, zer ikusi? Gauzatxo bat, gauzatxo bat... hasten dena hasten dena... -a hizkiarekin”*. Jolasean ikusten ditugun gauzak sartzeaz gain, nahi izanez gero, gai konkretu batera mugatu dezakegu. Adibidez; marrazki bizidunetako pertsonaiak, animaliak, mendiak etab.

2.- Aurkikuntzen zakua: Poltsa batean egunerokotasunean eta eskura ditugun bost elementu sartuko ditugu, adibidez: ileko goma, platanoa, orrazia, harri bat, panpina, kotxea, ostoa, eraztuna... Objektu hauek zakuan sartu baino lehen, erakutsi eta izendatu egingo ditugu. Ondoren, eskua zakuan sartu, begiak itxita, eta hartzen dugun objektua zein den asmatzen saiatuko gara.

3.- Koloreak asmatu: Jolas honek bi aldaera izan ditzake. 1: kolore bat esan eta kolore hori duten 3 objektu izendatu (nahi izanez gero, gaia aldeztu aurretik mugatu dezakegu eta eskatu, adibidez....Kolore txuriko hiru animalia esateko. Animaliak eta janariak dira gairik arrakastatsuenak). 2. aldaera: 3 objektu esan eta komunean duten kolorea asmatzen saiatzea.

4.- Errima, bertso, kanta eta hitz korapilatsuen jolasa: Ahozko jolasak egitea beti da dibertigarria. Hizkuntzaren aldaerak, aukerak eta hitzak ezagutzeko aukera paregabea eskaintzen du: hitzekin errima desberdinak egin edo ezagutzen ditugun bertso eta kantak abestu. Horrez gain, bertso eta kanten moldaketak egin genitzake.

5.- Asmatzaileak gara! Jolas honi esker asmatzaile bilakatuko gara. Egunerokotasunean erabiltzen dugun objektu bat esan behar dugu, adibidez... *gerrikoa* eta denon artean, gerrikoak izan ditzaken erabilerak esango ditugu. Adibidez; gerrikoa izan daiteke txakurra lotzeko katea, arropak esekitzeko soka, elefantearen hortzak garbitzeko hortzetako haria etab. Momentu barregarriak, sortzaileak eta bitxiak eskain ditzakeen jolasa izan daiteke.

6.- Zenbaketa jolasa: Erronka desberdinak ezarri ditzakegu zenbaketa jolas honekin. Adibidez zenbatu ditzagun kolore horiko autoak, kopuru zehatz batera iritsi arte ikusten ditugun animalia ezberdinak etab. Hamaika aukera eskaintzen dituen jolasa.

7.- Habanatik itsasontzi bat etorri da...: Jolaskide batek itsasontzi horretan egon daitekeen objektu bat esan beharko du eta gainontzeko kideek ezaugarri komuna duten objektuak esaten dituzte. Adibidez: “Habanatik itsasontzia etorri da... frutaz betea... kolore berdeko frutak: Sagarra, mahatsa, madaria...”. Gainontzeko kideek ezaugarri horiek betetzen dituzten fruta berdeak izendatzen dituzte.

8.- Hitzen katea: Jolasaren helburua hitzen katea egitea da. Kate horretan aurreko hitzaren amaiera eta ostekoaren hasiera berdina izan behar da. Adibidez: Telefonoa, **Oharkabea**, **Antzera**, **Ramon**, **Ontzia**... Eta horrela guk nahi beste denboran.

9.- Kanta ezazu! kide batek hitz bat esaten du eta berehala, beste guztiok hitz hori duen abestia abestu behar dugu. Adibidez: Ilargia. “Zuretzat **Ilargia** lapurtuko nuke gauero...”.

10.- Nor naiz ni?: Pertsona batek pertsonaia bat, animalia bat edo objektu bat pentsatzen du. Gainontzekoek galderak egiten dizkiote, ea asmatzen duten. Galderek bai/ez erantzuna dute. Adibidez: Mirenek *elefantea* pentsatu du. Guk: Animalia da? Basoan bizi da? Baserrian?... Eta horrela Mirenek pentsatutako animalia asmatu arte.

