

01-MAHAI-JOLASA

AZKEN XEDEA
Hizkuntzarekin jolas egiteko tresnak ezagutu, hitz-jolasak eta hieroglifikoak sortu eta mahai-jolas bat gauzatzea.
LANDUKO DIREN OINARRIZKO ZEHAR KONPETENTZIAK
KONPETENTZIA OROKORRAK: 1. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko konpetentzia. 2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia. 3. Elkarbizitzarako konpetentzia. 4. Ekimenerako eta ekiteko espiriturako konpetentzia. 5. Izaten ikasteko konpetentzia. DIZIPLINA BARRUKO OINARRIZKO KONPETENTZIAK: 1. Hizkuntza komunikaziorako konpetentzia: Hizkuntzak eta Literatura. 2. Teknologiarako konpetentzia: Teknologia. 3. Arterako konpetentzia: Plastika eta ikus entzunezko adierazpena.
HELBURU OROKORRAK
• Ikasleen hizkuntzarekiko jarrera hobetzea. • Gelan giro atsegina sortzea ikasleen, eta berauen eta irakasleen artean. • Ikaskideen arteko harremanak sendotzea eta beraien sozializazioa eta berauen arteko lankidetzak eta elkarrekiko errespetua bermatuko duten portaerak sustatzea. • Talde orok eskatzen duen lan-banaketara eta diziplinara ohitzea, eta berauen garrantziaz jabetzea.
HELBURU ZEHATZAK
• Autoestimu linguistikoa hobetzea. • Hizkuntzaren alderdi ludikoaz jabetu, eta beraiek ere euskararekin jolas dezaketela ikustaraztea. • Euskararen baliabideak hobeto ezagutzea. • Sormena eta irudimena lantzea. • Hizkuntza landu eta adierazkortasunean sakontzea. • Jolasen osagaiak eta araudiak ezagutu eta sistematizatzeko gai izatea.

JARDUEREN SEKUENTZIA

A) HASIERA FASEA

1. JARDUERA: Hizkuntzak zertarako ?

B) GARAPEN FASEA

B1) HITZEKIN JOLASEAN

Testuinguratzea

2. JARDUERA: Hitzen esploratzaileak

Garapena

3. JARDUERA: Hitza pasa!
4. JARDUERA: Berbaz-berba
5. JARDUERA: Zerrendatzen
6. JARDUERA: Infiltratua
7. JARDUERA: Pareak bai!

Gauzatzea

8. JARDUERA: Jolasteko materiala sortzen
9. JARDUERA: Ebaluazioa

B2) HIEROGLIFIKOAK

Testuinguratzea

10. JARDUERA: Sinboloz inguratuta bizi gara
11. JARDUERA: Harrietatik paperera eta telebistara

Garapena

12. JARDUERA: Zeinuak elkartuz
13. JARDUERA: Erabil ditzagun irudiak
14. JARDUERA: Sinbolo bihurriak
15. JARDUERA: Galderak ere behar dira
16. JARDUERA: Emotikonoak. Jolaserako beste aukera
17. JARDUERA: Hitzetatik abiatutako hieroglifikoak
18. JARDUERA: Hieroglifikoen maila gorena

Gauzatzea

19. JARDUERA: Jolaserako hieroglifikoak prestatzen
20. JARDUERA: Ebaluazioa

C) AMAIERA FASEA: MAHAI-JOLASA ERAIKITZEN

21. JARDUERA: Taula eta jolasaren mekanika
22. JARDUERA: Jolasen arauak finkatzen
23. JARDUERA: Jolasteko ordua da!
24. JARDUERA: Ebaluazioa

ERANSKINAK:

- **HITZEKIN JOLASEAN:** JOLASETARAKO ADIBIDEAK
- **HIEROGLIFIKOAK:** ADIBIDE GEHIAGO

A) HASIERA FASEA

1. JARDUERA: HIZKUNTZAK ZERTARAKO?

Sekuentziaren aurkezpena egingo dugu jarduera honetan eta ikasleak hizkuntzen funtzioez hausnartzera bultzatuko ditugu. Horretarako eta hasteko galdera hau zuzenduko diegu:

- Galdetu al diozue inoiz zeuen buruari zertarako balio duten hizkuntzek?

Hasteko, ikasleen beraien eleaniztasunaz jardungo dugu ikustaraziz denek dakizkitela, gehiago ala gutxiago, hiru hizkuntza: euskara, gaztelania edo frantsesa, eta ingeles pittin bat gutxienez. Eta batzuek etxean beste hizkuntzaren bat ere hitz egingo dutela: arabiera, wolofa, errumaniera, amazigha, katalana, txinera edo besteren bat. Talde handian, gelako eleaniztasunaren mapa egingo dugu, dakizkiten hizkuntzak arbelan zerrendatuz.

Eta ondoren, aurreko galdera erantzungo dute talde handian. Alegia, zertarako balio dieten dakizkiten hizkuntzek. Irakasleok erantzun hauetara bidera ditzakezue ikasleak:

Zertarako dira hizkuntzak?

- Komunikatzeko eta informazioa transmititzeko.
- Sentimenduak eta emozioak besteei jakinarazteko.
- Besteengan eragiteko eta zerbait egin dezaten lortzeko.
- Lana aurkitzeko.
- Talde baten partaide izan eta sentitzeko.
- Norberaren garapen pertsonalerako.
- Pentsatzeko eta ideiak sortzeko, sormenerako.
- Dibertitzeko eta jolasteko.

Taldean ematen dituzten erantzunak arbelean idatziko dituzte. Ondoren, hizkuntzaren funtzioen, eta bereziki, funtzio ludikoaren inguruko Antton Telleriaren lehen **BIDEOA** ikusiko dute.



Bideoa ikusi ondoren, ikasleei galdetuko zaie ea beste zer gehiagotarako erabil daitezkeen hizkuntzak, Antton Telleriak bideoan aipatu dituenak aintzat harturik. Tartetxo bat eman pentsatzeko eta aurretik zeukaten zerrenda, erantzun berriekin osatu.

Komenigarria litzateke, bideoa ikusi ondoren, “jolasteko”, “dibertitzeko” edo “barre egiteko” moduko erantzunetara iristea. Segidan, azaldu ahal izateko, horixe dela unitate didaktiko honekin lortu nahiko genukeena. Eta unitate honen azken helburua, mahai-jolas bat egitea izango dela.

Behin helburua zehaztuta, ikasleak talde txikitan elkartuko ditugu, hitz-jolasak dituzten edo hizkuntzarekin jolas egiteko balio duten mahai-jolasen zerrenda osa dezaten. Eskolan edo etxean erabilitako mahai-jolasak aipa ditzakete eta Interneten ere egin dezakete kontsulta. 5-10 minutu inguru emanda, nahikoa.

Ariketan zehar, euskarazko, gaztelaniazko eta beste hizkuntzetako mahai-jolasak bereizteko eskatuko diegu, bide batez, guk ere jakiteko, orokorrean zer nolako aurrezagutza duten horrelako jolasen inguruan, eta euskarazkoak zein neurritan ezagutzen dituzten. Gutxi ezagutuko balituzte, komeniko litzateke euskaraz dauden mahai-jolas batzuen berri ematea.

Azkenik, talde handian, gelako zerrenda osatuko dute denen artean.

Behar izanez gero, euskarazko mahai-jolasen inguruko erreferentzia batzuk aurki ditzakezue esteka hauetan:

<https://www.guraso.eus/mahai-jolasei-euskarazko-azalpenak/>

<http://www.katalogoa.eus/gazteak/produktuak/jostailuak-eta-jokoak?p=2>

<http://www.zornotzakobarnetegia.eus/es/bloga/mahai-jolasak-euskaraz-jolastuko-al-gara>

<https://ahozkotasuna.wordpress.com/mahai-jolasak/>

<https://sites.google.com/a/educacion.navarra.es/euskara-e-baliabideak/euskarazko-baliabide-pedagogikoak/jokoak>

B) GARAPEN FASEA

B1) HITZEKIN JOLASEAN

TESTUINGURATZEA

2. JARDUERA: HITZEN ESPLORATZAILEAK

Jarduera honetan, hiztegien garrantziaz arituko gara. Mahai-jolasaren osaketan ikasleek hitzak bilatu beharko dituztenez, hiztegien erabilera trebatuko ditugu.

Horregatik hasten dugu jarduera esanez, hitz-jolasen oinarria, kontzeptuak berak adierazten duen bezala, hitzak direla, eta jolasak sortzeko hitzak beharko dituztenez, hiztegiak jo beharko dutela.

Ikasleei azalduko diegu, aurrena, jolasteko dauden aukera desberdinak ezagutuko dituztela eta ondoren, mahai-jolaserako edukiak sortzen hasiko direla. Sormen lan horretan, bai sekuentzia honetan eta baita hurrengoetan ere, hiztegiak maiz erabili beharko dituzte.

Ondorengo **BIDEOAN**, Antton Telleriak dauden hiztegi-mota desberdinak erakutsiko dizkie ikasleei:

- Definizioen hiztegiak.
- Bi hizkuntzen arteko hiztegiak.
- Hiztegi tematikoak.
- Hiztegi ilustratuak.
- Hitz amaieren arabera hiztegiak, etab.



Bideoa ikusi ondoren, ikasleak talde txikitan banatuko ditugu eta beren lana izango da, hiztegi mota desberdin hauetako ereduak aurkitzea euskaraz, Interneten, gelan, nahiz eskolako liburutegian. Ahal dela, bizpahiru adibide hiztegi mota bakoitzeko.

Ondoren, talde handian, talde bakoitzeko bozeramaileak landu duten zerrenda aurkeztuko du eta denen artean Lan-koadernoan "Hiztegi erabilgarrien zerrenda" osatuko dute. Batzuk ezagunak izango zaizkie, baina badira, hainbat jardueratan oso ondo etorriko zaizkien eta horren ezagunak ez diren beste batzuk ere; esate baterako, hiztegi tematikoak edo hitz amaieren arabekoak. Horiek ez badituzte aurretik ezagutzen, komenigarria izango da berauen berri modu xehatuagoan ematea.

Hiztegien zerrendak osatu ahal izateko, hona, euskarazko hiztegiak biltzen dituzten bi web-gune:

<http://www.euskadi.eus/hiztegiak-banku-terminologikoak-eta-entziklopediak/web01-a2eutres/eu/>

<http://www.hiztegia.net/>

Amaitzeko, berriro ere, talde txikitan banatuko ditugu joko bat proposatuz: eskura dituzten hiztegi guztiak erabiliz, "*tximeleta*" hitzaren ahalik eta sinonimo gehien aurkitzea 5 minututan. Zerrenda Lan-koadernoan osatuko dute.

Denbora bukatutakoan, talde bakoitzaren zerrendak errepasatu eta erabaki nork aurkitu dituen "*tximeleta*" hitza esateko modu gehien eta guztira zenbat lortu diren gelan. Ariketa honetan lagungarri gerta dakizkizuekeen bi lotura dituzue segidan:

http://www.erabili.eus/zer_berri/galdezka/1131704683
<https://rivendel.wordpress.com/2007/08/28/tximeleta-esateko-ehun-era/>

Eta jarduera hau amaituta, hurrengoetan, mahai-jolasa osatzeko jolasak sortzen hasiko direla jakinarazi ikasleei.

GARAPENA

3. JARDUERA: HITZA PASA!

Jarduerari ekin baino lehen Antton Telleriaren aurkezpen-**BIDEOA** erakutsiko zaie.



Anttonek adierazi dien bezala, oso era desberdinetakoak baldin badaude ere, jolas hauek guztiek oinarri berbera dute: definizio bat eman eta definizio horri dagokion hitza asmatzea. Ikasleek, jarduera honetan ezagutuko duten lehen jolasa, definizioak oinarritzat dituen *Hitza pasa!* izango da. Hauxe da lotura, eta ezertan hasi baino lehen, begiratu bat emango diozue gelan euskaljakintzako partaideek prestatutako ereduari, ea ikasleek ezagutzen duten jakiteko.



<http://euskaljakintza.com/hitzapasa/>

Lehen hurbilpen horren ondoren, jolasaren mekanika azalduko diezue, jolasaren arauak errepasatuz. Nagusienak honako hauek dira:

- Lehiakideak, definizio bat entzun ondoren, dagokion hizkiarekin hasten den hitza asmatu behar du.
- Hitzak, hurrenkera alfabetikoan erantzun behar dira.
- Hitza asmatzen badu, lehiakideak puntuak irabaziko ditu, eta ez badu asmatzen erantzuna txartzat emango zaio.
- Hitza ez badatorkio gogora, txanda-pasa eman dezake.
- Erantzun guztiak denbora baten barruan asmatu behar ditu.
- Banaka jolas daiteke (denboraren aurka), binaka edo taldeka.
- Definizio guztiak (*"biribil"* osoa) asmatzen dituenak irabazten du, edo inork ez baditu denak asmatzen, erantzun gehien asmatzen dituenak.

Ikasleek zalantzaren bat gehiago balute, une honetan argitu.

Mekanika azaldu ondoren, ikasleak definizioak sortzen trebatuko ditugu. Definizioak sortzeko irizpide hauek oso aintzat hartu beharko dituztela azalduko diezue irakasleok:

- Erabiliko diren hitzak, mota desberdinetakoak izan daitezen bermatu beharko dute:
 - Izen arruntak eta propioak.
 - Izenak, adjektiboak eta aditzak.
 - Errazagoak eta zailagoak.
 - Eremu semantiko desberdinetakoak.
- Sortu eta erabiliko dituzten definizioei dagokienez:
 - Ulgarriak eta argiak izan behar dute.
 - Erantzun zehatza izan behar dute eta zalantzarako biderik ez utzi.
 - Mota desberdinetakoak izatea komeni da, jolasa dibertigarriagoa izan dadin:
 - Deskribatzaileak: hiztegietakoen antzekoak.
 - Umoretsuak: irribarrea eragingo dutenak.
 - Metaforikoak: irudi metaforikoak erabiliko dituztenak.

Lehen ariketa gisa, adibidetzat dakarkigun taula hau Lan-Koadernoan bakarka osatzeko eskatuko diegu, beste 4 hizkirekin hasitako hitzak erabilia.

LETRA	HITZA EDO IZENA	A R R U N T A	I Z E N P R O P I O A	A D I T Z A	A D J E K T I B O A	DEFINIZIOA	D E S K R I B A T Z A I L E A	U M O R E T S U A	M E T A F O R I K O A
J	Jolastokia	x				Haurren aisialdirako eskoletan diseinatutako espazioa	x		
G	Grisa				x	Ezertan nabarmentzen ez den pertsonari ematen zaion kolorea			x
I	Iruñea		x			Uztailak 7 da eta ez zaude zuri-gorri jantzita. Zer egiten duzu hemen?		x	
S	Sartu			x		Horixe egin behar da giltzarekin sarrailan, baina batzuei ederki kostatzen zaie!		x	

Definizioak lantzen ari diren bitartean, emandako irizpideak aintzat hartzen ote dituzten, eta egokiak ote diren ikuskatuko duzue irakasleok, ariketaren amaieran ahalik eta definizio erabilgarri gehien izan dezagun.

Definizioak osatu ondoren, talde txikitan proba egingo dute hitz eta definizio horiekin. Probak egiten ari diren bitartean, sor daitezkeen zalantzak edo erabilitako definizioen egokitasunaren inguruko dudak argitu eta zuzenketak egin ditzakezue.

Probak amaitutakoan, alfabetoko letra kopurua taldekideen artean banatu beharko dute (27 letra, zati taldekide kopurua), eta ikasle bakoitzak, egokitu zaizkion letrentzako hitzak aukeratu beharko ditu, eta definizioak sortu Lan-koadernoan. Horretarako, gogora ekarri beharko dituzte 1. jardueran definizioak sortzeko emandako irizpideak. Honela, taldekide guztien artean, *Hitza pasa!ko* “biribil” osoa osatuko dute. Taula erabat bukatua dutenean, taldekide guztien artean probatuko dute eta hobekuntza proposamenak egingo dizkiote elkarri.

4. JARDUERA: BERBAZ-BERBA

Jolas honetan ere, definizioekin jolastuko dugula azaldu ikasleei: 7 definizio eta 7 hitz izango ditugu, nahasita.

Hauxe da ikasleek garbi ulertu behar dutena jolasaren mekanikari dagokionez:

- Definizioak irakurtzean, lehiakideak definizio horri zein hitz dagokion asmatu beharko du.
- Asmatzen badu hurrengo definiziora pasako da, baina ez badu asmatzen hasierara itzuliko da, definizio guztiak berriro entzun eta erantzun beharko dituelarik.
- Asmatutako hitz bakoitzeko puntu kopuru bat irabaziko du (demagun, 5 puntu), eta taula osoa asmatuz gero puntu gehigarri batzuk irabaziko ditu (demagun, taula osoa asmatuta 50).
- Taula denbora barruan asmatzen duenak irabaziko du, edo hitz gehien asmatu dituenak.

Jolasteko euskarri desberdinak erabil daitezke:

- Definizioak txartel batean izan (talde bateko jokalaria batek ozen irakur ditzan), eta hitzak beste batean (proba burutu behar duen beste taldeko jokalaria ikus ditzan). Jokalaria, noski, nahastuta ikusi behar ditu hitzak, ez definizioei dagokien hurrenkera berean.
- Definizioak eta hitzak txartel berean eduki (jokalaria batek ozen irakur ditzan). Kasu honetan, hitzak nonbaiten kopia (arbelean, paper batean edo ordenagailuan), jokalaria garbi ikusteko moduan. Kasu honetan ere, beste ordena batean.

Jolasteko moduak ere desberdinak izan daitezke:

- Asmatutako hitzak fitxa edo paperezko tira batzuen bidez estaltzea.
- Norberak markatzea (paperean X bat eginez aldamenean).
- Besterik gabe, jokalaria buruz memorizatzea asmatu dituenak.

Nolanahi ere, lehiakideak hitzak bakarrik ikusiko ditu eta erantzunen batean huts eginez gero, hasieratik hasi beharko du.

Hona taula adibide bat:

Lepo gainean daukaguna, burua	Isuna
Trikua, sagarroia	Kaikua
Gaizki aparkatuz gero udaltzainak jarriko dizuna	Haritza
Ukituz gero azala erreko dizun landarea	Gazta
Ergela, txolina, tentela	Mikroa
Gernikako arbola, zuhaitz mota bat	Kirikiñoa
Karaokean beharko duzuna	Asuna

Ikasleei jolasaren nondik norakoak azaldu eta ongi ulertu dutela ziurtatu ondoren, Lan-koadernoko taulak osatzen jarriko ditugu, jolas honetan, taulak bi eratakoak izan daitezkeela aintzat harturik:

a) Mota desberdinetako hitzak jasotzen dituztenak, *Hitza pasa!*n aipatu dugun bezala.

b) Antzekotasunen bat duten hitzak biltzen dituztenak:

- Alor bereko hitzak: orria, arkatza, grapa, txorroskiloa, kaiera, bolaluma eta borragoma.
- Esanahia duten pertsona edo bestelako izenak: Lur, Eki, Enara, Saioa, Zuhaitz, Lore eta Itsaso.
- Hasiera bera dutenak: Errepidea, erreketeta, erremedioa, erreka, erregina, erreboiloa eta errezeta.
- Hoskideak direnak: arre, irri, orro, urre, erru, orri eta erre.

Ikasleak, beraz, trebatzen joan daitezen Lan-Koadernoko taulak osatu beharko dituzte. Talde txikitan banatuko ditugu eta taldekide bakoitzak taula mota bateko definizioak prestatu beharko ditu.

HASIERA BERA DUTENAK	
Goibela	Tristea, iluna
Goiburua	Erakunde edo talde baten helburuak adierazten dituen esaldia
Goilarea	Zopa jateko behar izaten dugun tresna
Goitizena	
Goiera	

ALOR BEREKO HITZAK	
Gibela	Patxada
Bihotza	Maitasuna
Eskua	Adiskidetasuna
Lepoa	
Aurpegia	

ESANAHIA DUTEN IZENAK	
Gatibu	Askatasunik gabe, preso dagoen pertsona
Huntza	Hormei eta zuhaitzei itsasten zaien landare igokaria
Glaukoma	Ikusmena galtzera daraman begiko gaixotasuna
Kalakan	
Nikotina	

HOSKIDEAK DIRENAK	
Bale	Itsasoetako erraldoi
Bele	Hegazti beltz
Bilo	Ile
Belu	
Bela	

Ondoren, taldekide bakoitzak, *Berbaz-berba* probarako bere taula aurkeztuko die gainerako taldekideei eta denek elkarri hobekuntza-proposamenak egingo dizkiote.

Komenigarria litzateke ikasle bakoitzak *Berbaz-berbako* taulak sortzeko modu desberdin bat aukeratzea, sortutako fitxen artean aniztasun handiagoa egon dadin.

5. JARDUERA: ZERRENDATZEN

Jolas honen helburua, denbora jakin baten barruan, baldintza jakin bat betetzen duten hitz edo izen gehien biltzea izango da.

Baldintza edo gaia, txartel batean idatzita egongo da. Adibidez: PO-z hasten diren hitzak, jantzi izenak, gorputz-atalak, postreak edo desertak, D letraz hasten diren aditzak, Afrikako herrialdeak...

Binaka edo taldeka ere jolas daiteke, hala erabakiz gero.

Talde txikitan bilduta, hitz-zerrendak osatzeko baldintzak eta gaiak idatziko dituzte ikasleek Lan-koadrnoan. Horretarako, 5-10 minutuko epea eman dakieke. Talde txikitan lanean ari diren bitartean irakasleok izan ditzaketen zalantzak argitu ditzakezue.

Azkenik, taldeetako bozeramaileek talde handian aurkeztuko dituzte zerrendak, eta guztiak zerrenda orokor batean bil daitezke.

6. JARDUERA: INFILTRATUA

Jolas honen muina hauxe da: lau hitzeko (irudiekin lagunduta joan daitezke) zerrenda batean 3 multzo jakin batekoak dira eta laugarrena ez. Eta horixe da lehiakideak asmatu beharko duena; zein hitz den eremu semantiko horretan sartzen ez dena.

Adibidez:

SAGARRA	MELOIA	GEREZIA	PORRUA
---------	--------	---------	--------

Ikasleei galdetu ea zein dagoen soberan, eta emandako erantzunak arrazoitzeko eskatu. Kasu honetan, "Porrua" dago soberan, barazkia delako eta beste hirurak, berriz, fruituak.

Jolas honetan, oso garrantzitsua da lau hitz horiek lotura logiko posible bakarra izatea, bestela, jolasa ez delako baliagarria izango (erantzun bat baino gehiago izan daitezkeelako zuzenak). Hori ondo azaltzeko beste adibide hau jarriko diegu, ea asmatzen duten zergatik ez den baliagarria.

MARRUBIA	MELOIA	GEREZIA	TOMATEA
----------	--------	---------	---------

Irakasleok adierazi behar diezue ikasleei ariketa ez dela baliagarria 4 hitzetatik 3 fruituak direlako, baina aldi berean, 3 elementu gorri ditugulako. Horiek horrela, bi erantzun posible izango genituzke eta taula, beraz, ez litzateke baliagarria izango.

Irizpide hauek argi utzi ondoren, bakarka, 4 hitzeko 4 zerrenda osatzeko eskatuko diegu ikasleei Lan-Koadernoan. Ondoren, talde txikian probatuko dituzte eta egin beharreko moldaketak egin.

Hona lagungarri gerta dakizkiekeen 4 hasiera:

EURIA			
-------	--	--	--

HOZKAILUA			
-----------	--	--	--

PILOTA			
--------	--	--	--

AZKAR			
-------	--	--	--

Azkenik, talde handian ere proba ditzakete.

7. JARDUERA: PAREAK BAI!

Jarduera honetako jolasean, hitz pareak osatu beharko dituzte. Hitz horiek esanahi berekoak izan litezke (sinonimoak), edo kontrakoa esan nahi dutenak (antonimoak).

Batetik, 6 hitzeko zerrenda bat izango dugu eta bestetik, hauen sinonimoak edo antonimoak. Txartel berean edo bitan banatuta joan daitezke. Txartel desberdinetan aurkezten baditugu, komenigarria izango da zenbakiak erabiltzea eta jolas bereko bi txartelei zenbaki bera jartzea, erraz identifikatzeko.

Txartela edo txartelak mahai gainean jarriko dira eta lehiakideek bateko eta besteko hitzak lotu beharko dituzte. Abiapuntuko hitzak, beti txartel edo zutabe berekoak izango dira eta behin bakarrik esan ahal izango dute hitz bakoitza.

Asmatutako pareak adina puntu irabaziko dituzte lehiakideek, denbora jakin baten barruan, eta taula osoa asmatuz gero, puntu gehigarriak irabaz ditzakete.

Azalpenak eman ondoren, ikasleak lanean jarriko ditugu, ondorengo taulak osatuz. Horretarako 21. jardueran ezagutu dituzten hiztegiak ekarriko ditugu gogora eta kontsulta ditzaketela argitu.

Hasteko, Lan-Koadernoko taulak bakarka osatuko dituzte, eta ondoren talde txikitan zuzenketak egin.

SINONIMOAK	
TRIKUA	KIRIKIÑOIA
AZKAR	LASTER
UTZI	LAGA
KATAGORRIA	
MAIZ	
LEKUA	

ANTONIMOAK	
TRISTE	ALAI
AZKAR	POLIKI
JARRI	KENDU
BELTZ	
LUZE	
ABIATU	

Azkenik, *Pareak bai* jolaseko fitxak sortu beharko dituzte bakarka eta Lan-koadernoan prest utzi mahai-jolaserako. Orain arte, hasitako taulak osa ditzakete, edo berriak sortu. Taulak bukatutakoan, aurreko jolasekin bezala, probatu egingo dituzte, eta elkarri, hobekuntza proposamenak eta azken zuzenketak egin.

GAUZATZEA

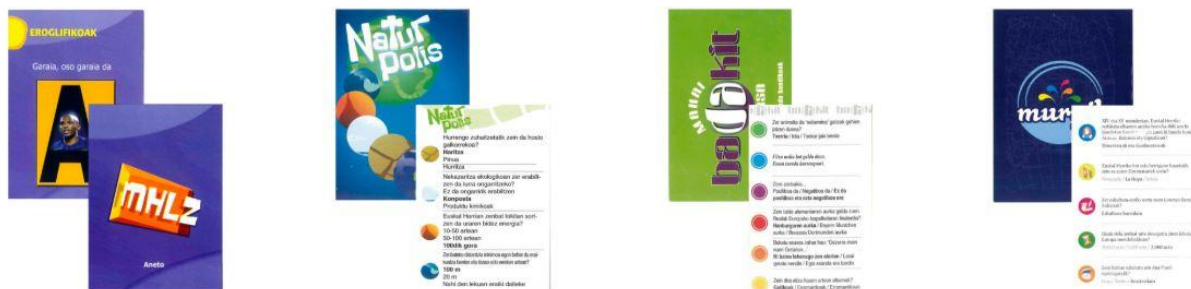
8. JARDUERA: JOLASTEKO MATERIALA SORTZEN

Jarduera honetan, “*Hitza pasa!*”ko taulak eta gainerako jolasetako fitxak sortuko dituzte talde txikitan.

Kasu bakoitzean zehaztu dugun jolasteko modua aintzat harturik, jolas bakoitzari dagokion informazioa fitxetan nola banatuko den ondo pentsatu beharko dute:

- Informazioaren kokapena:
Erakutsi beharreko informazioak (definizioak edo galderak, hitzak...), non doazen finkatu, kontutan izanik, proba batzuetan, jokalaria ezin duela informazio guztia ikusi:
 - *Berbaz-berba*-n, adibidez, jokalaria hitzak bakarrik ikusiko ditu eta proba irakurtzen ari denak definizioak eta erantzun egokiak.
 - *Infiltratua* eta *Pareak bai!* jolasetan ere, jokalaria hitzak ikusiko ditu, baina probaren irakurleak bere fitxan erantzun onak eta txarrak zeintzuk diren ikusi behar du, erantzunak ontzat ala txartzat eman ahal izateko.
- Fitxak egiteko moduak. Era hauetara egin daitezke:
 - Definizioak eta hitzak (edo hitzak soluzioarekin) txartel batean ipini. Proba zuzendu eta irakurriko duenak izango du fitxa hori, eta jokalaria ikusi beharreko hitzak edo edukiak nonbaiten kopiatu beste ordenu batean eta jokalaria garbi ikusteko moduan (arbelean, paper batean edo ordenagailuan).
 - Proba zuzendu eta irakurriko duen pertsonak behar duen informazio guztiak txartelaren alde batean izan, eta jokalaria ikusi behar dituen hitzak edo edukiak beste aldean. Kasu honetan, ondo zaindu behar da, jokalaria ez dagokion aldea ez ikustea.
 - *Berbaz-berba*, *Infiltratua* eta *Pareak bai!* jolasetan, bi fitxa erabil daitezke: bat, proba zuzendu eta irakurriko duenarentzat eta bestea jokalariaarentzat (kasu honetan, numeratu egin beharko lirateke, pareak erraz identifikatzeko).
- Fitxak bereizi:
 - Proba bakoitzeko fitxak bereizteko modua egin behar dugu: izenburuarekin, ikur batekin edo proba bakoitzaren fitxak koloreen arabera berezitu.
 - Jokatzera, talde bakoitzak ez ditzan bere fitxak erantzun, zenbaki edo ikur bidez markatu daitezke.

Eskueran izan ditzakezuen mahai-jolasetako fitxak nolakoak diren aztertu dezakezue gelan eta talde handian eztabaidatu zein den eredurik egokiena eta politena eta zergatik. Gure aldetik, eredu batzuk ere proposatu dizkizuegu ikasleei web orrian, lana errazte aldera.



Puntu honetara iritsita, ikasleei eskatu jolasetako edukiak fitxetara pasa baino lehen ondo erreparasatzeko. Hauxe da une egokia, akatsen bat balego zuzentzeko edo egin beharreko azken moldaketak burutzeko.

Bestalde, behin lanean hasiz gero, fitxa bakoitzeko hiruzpalau kopia egitea komeniko litzateke, hiruzpalau mahai-jolas osatzeko eta ordezeko fitxak edukitzeko.

“Hitzekin jolasean” sekuentziako materiala prest dugu jadanik. Sortutako edukiak unitatearen amaiera-fasean gauzatuko dugun mahai-jolaserako gordeko ditugu.

9. JARDUERA: EBALUAZIOA

Sekuentziaren amaieran, ikasleek beraien auto-ebaluazioa egingo dute. Lan-koadernoan duten taulan adieraziko dute sekuentzian zehar landu dituzten jardueretan nola aritu diren, eta beraien jarduna erregulatu ahal izateko eta hobetzeko dituzten aspektuak identifikatuko dituzte.

Auto-ebaluazioan, oinarritzko zehar-konpetentzien garapenean egindako aurrerapausoak baloratu beharko dituzte eta baita hizkuntza konpetentziari dagozkionak ere.

Taula bakarka bete ondoren, talde txikitan partekatuko dituzte beraien hausnarketak eta hobekuntza proposamenak egingo dizkiote elkarri.

Azkenik, talde handian, sekuentzian zehar ikasi dutenaren inguruan hitz egingo da, izan dituzten zailtasunak aipatuko dira eta horiek hobetzeko proposamenak zehaztuko dira, irakaslearen laguntzarekin.

Oinarritzko zehar-konpetentziak

Zer egin dut?	Nola aritu naiz?	Zer egin dezaket hobetzeko?
Komunikatzen ikasteko... Ahozko azalpenak eta idatzizko testuak era egokian eta zuzen sortzen ahalegindu naiz.		
Ikasten ikasteko... Mahai-jolaserako hitz-jolas berriak sortu ditut emandako ereduak jarraituz.		
Elkarbizitzen ikasteko... Taldekideekin zereginak partekatu ditut eta arduratsu jokatu dut nire betebeharrekin.		
Ekiten ikasteko...		

Egindako lanak berrikusteko eta hobetzeko zereginetan parte hartu dut.		
Izaten ikasteko... Nire ikuspuntuak eta sentimenduak taldekideekin partekatu ditut.		

Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia

Zer egin dut?	Nola aritu naiz?	Zer egin dezaket hobetzeko?
Euskaraz komunikatzeko... Euskararekiko jarrera eta jokabide positiboak izan ditut eta hizkuntzarekin jolastuz ondo pasatzen ahalegindu naiz.		

B2)- HIEROGLIFIKOAK

TESTUINGURATZEA

10. JARDUERA: SINBOLOZ INGURATUTA BIZI GARA

Hieroglifikoen inguruko sekuentziari hasiera emateko sinboloen eta zeinuen inguruko hausnarketa bultzatuko dugu taldean. Horretarako webean ditugun zeinu edo sinboloak erakutsiko dizkiegu eta galdera hauek erantzutera bultzatu: Ezagutzen al dituzue irudi hauek? Zer esan nahi dute? Zer dira?

Galdera horiek talde handian erantzungo dituzte eta tarte hau baliatuko dugu -egokitzen joz gero- zeinuen eta sinboloen arteko aldea azaltzeko.

Zeinuek eta sinboloek hitzak, argibideak edo ideiak adierazteko balio dute. Askotan, irudi bat erabili ohi da, zerkusia izan dezakeena -edo ez-transmititu nahi den sentimendu edo ideiarekin. Sinboloen eta zeinuen arteko desberdintasunak, hala ere, ez dira horren argiak, eta zenbait artikulutan zeinutzat hartzen dena, beste batzuetan sinbolotzat hartzen da. Nolanahi ere, oinarritzko banaketa hau egin genezake:

- Zeinua: esanahi zehatzak zuzenean adierazten dituen unitate bat (irudia, hitza, usaina...). Zerbaiten ordeko gisa erabiltzen da. Semaforo gorria ikusten badugu, badakigu autoa geratu egin behar dugula, eta ekitaldi batean “txaloak” entzuten baditugu, badakigu publikoa gustura dagoela.
- Ikurra edo sinboloa: Esanahiez gain, ideia, sentimendu, objektu edo marka bat modu sintetikoan adierazten duen marrazki edo diagrama. Esanahi orokorrak adierazten dira eta sozialki onartutako konbentzioak dira. Uso zuri bat ikusten dugu, baina bakea adierazi nahi da.

ZEINUAK	SINBOLOAK
• Trafiko seinaleak, semaforoak...	• Emotikonoak
• Arrisku oharrak: elektrizitatea, irradiazioa..	• Banderak
• Braille sistema	• Ikur erlijiosoak
• Barrea, negarra	• Kirol-taldeen ikur eta koloreak
• Hitzak, puntuaketa zeinuak	• Hirietako irudiak
• ...	• ...

Ikurrek eta zeinuek betetzen dituzten funtzioen artean honako hauek nabarmenduko ditugu ikasleen aurrean:

- Identifikazioa. Komunitate bateko partaide gisa agertzeko balio dute (nazioa, taldea, sinismena...), edo produktu bat bereizteko.

Eta ikurren erabilera aspaldikoa dela erakusteko Antton Telleriaren bideoa jarriko diegu.



Esparruaren arabera	Formaren arabera
• Zientzia eta teknologia ikurrak • Erlijio ikurrak • Nazio ikurrak • Ikur komertzialak • Kiroletakoak • Komunikazio ikurrak	• Geometrikoak • Objektuak • Animaliak • Irudi abstraktuak • Hitzak edo letrak • Askotarikoak edo konbinatuak (elementu desberdinekin)

Ondoren, bi ardatz horiek (edo irakasleok erabakitakoak) konbinatuz, ikasleek Lan-koadernoan duten taula osatu beharko dute; edo gutxienez, ahalik eta lauki gehien bete. Joko modura ere planteia dezakezue, erronkatzat jarritz ea zein taldek lortzen duen taularik osatuena.

	Zientzia eta teknologia	Erljioa	Nazionalak	Komertzialak	Kiroletakoak	Komunikazioa
Geometrikoak						
Objektuak						
Animaliak						
Abstraktuak						
Hitzak edo letrak						
Askotarikoak						

Lanak amaitutakoan, talde desberdinen taulak konparatuko dituzue talde handian. Aurrena, aukeratutako irudi guztiak zeinu edo sinbolo direla egiaztatu, eta ondoren, lauki gehien nork bete dituen erabaki. Bide batez, gehien gustatu den edo diren ikurrak ere hauta ditzakezue.

Hainbat irudi bilduko zutenez, ikasleei esango diegu ikur eta irudi horiek guztiak jaso, eta beren IRUDITEGIA osatzen hasteko. Horretarako artxibo-biltegi berezi bat prestatu beharko dute, sekuentzia honetako hieroglifikoak osatzerakoan, askotan jo beharko baitute bertara.

11. JARDUERA: HARRIETATIK PAPERERA ETA TELEBISTARA

Hasteko hieroglifikoei buruzko **BIDEOA** jarriko diegu ikasleei.



Antton Telleriaren azalpenak ikusi ondoren, talde handian hieroglifikoei buruz dakitena komentatu dezakete. Segidan, adieraziko diegu sekuentzia honetan, ez dugula Egiptoko hieroglifikoen inguruan jardungo eta gure helburua, denbora-pasetan ikusten ditugunak bezalakoak sortzea izango dela, hau da, aldizkarietan, egunkarietan, liburuetan edo telebistan ikusi izan ditugun hieroglifikoen modukoak.

Irakasleok hieroglifikoak zer diren azalduko diezue ikasleei. Hona erabil dezakezuen definizio bat: *"Irudi, letra, zenbaki edo sinboloak erabiliz eta berauekin jolastuz, definizio edo galdera baten erantzuna asmatzea proposatzen diguten denbora-pasak"*. Helburua, beraz, hitz bat edo esaldi bat asmatzea da.

Hasteko, webean agertzen diren adibide sinpleak erabil ditzakezue azalpena eman ondoren.

Adibide hauekin hieroglifikoen oinarritzko mekanika erakutsiko diegu: hitzak, esanahia duten zatietan banatu, eta zati bakoitzari dagokion irudia bilatzen.

Lehen adibidean, *'Tomatea'* hitza bi zatitan banatu dugu - *'Tom'* eta *'atea'* - eta zati bakoitza, atal hori adierazten duen irudi baten bidez ordezkatu dugu. Bigarrenetan, berriz, gauza bera egin dugu *'Edaria'* hitzarekin bi pertsonaia ezagunen irudiak erabiliz: Ed Sheeran abeslariarena eta *Game of Thrones* serie ezaguneko Aryarena.

Azalpenak eman ondoren, ikasleak talde txikitan banatu eta eskatuko diezue saiatzeko Lan-koadernoan, marrazkien bidez, hieroglifikoak sortzen hitz hauekin (edo egokitzen jotzen dituzuen beste batzuekin):

- Berdela
- Armairua
- Umorea

Talde txikitan hieroglifikoak osatu ondoren, talde handian konparatuko dituzue, ikusteko ea denek bide berberak erabili ote dituzten hieroglifikoak osatzerakoan.

Amaitzeko, azpimarratu nahiko genuke, hieroglifikoak, hainbat gai zeharka lantzeko bide ere izan daitezkeela:

- Sinonimoak eta hiztegia.
Asmatu beharreko hitza, edo irudietan duguna gure ohiko hitz baten sinonimoa izan daiteke.
- Beste hizkuntzak.
Laster ikusiko dugun bezala, hizkuntza desberdinekin jolas genezake, eta hizkuntza horietako hitzak erabiltzeko eskatu.
- Gai sektorialak: geografia, historia, natur zientziak...
Gai jakinen inguruko hieroglifikoak asmatzeko eska genezake, edo esparru jakin batean zein hitz izan dakizkigukeen erabilgarri bilatzeko esan...

GARAPENA

12. JARDUERA: ZEINUAK ELKARTUZ

Jarduera honetan, hieroglifikoak sortzeko oinarritzko moduetako bat azalduko dugu: zeinuak erabiltzea, alegia. Hieroglifikoetan maiz erabili ohi diren zeinuetako batzuk honako hauek dira: letrak, zenbakiak, zenbaki erromatarrak edo musika notak. Sinbolo kimikoak ere asko erabiltzen dira baina maila altuagoetan ikasten direnez, unitate honetan ez ditugu sartu.

Ikasleei azalduko diegu, zeinu hauen bidez, letrak edo silabak lor genitzakeela, edo zeinuei dagozkien hitz osoak. Adibide hauek erabiliko ditugu:

- Letrak: B, J, R, X..... Alegia, Be, Jota, Erre, Ixa, Eme, Zeta...
- Zenbakiak: Bat, Bi, Hiru, Lau, Hamar, Mila...
- Zenbaki erromatarrak. Letra edo silaba bihur daitezke, edo silaba-letrak zenbaki erromatar:
I = Bat = 1, X = Hamar = 10, M = Mila = 1000, 51 = LI, 501 = DI, 1001 = MI...
- Musika notak: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La eta Si

Pieza hauek modu desberdinetan erabil daitezkeela erakutsiko diegu:

- Segidan jarritz: bata bestearen ondoan ipinita.
Ad: R Z = Errezeta; Mi – Si – La = Misila; 51 - II - A = Libia.
- Kopuruekin jolastuz.
Ad: Ne-ne-ne = Irune; Zu-zu= Zubi
- Elementuen posizioarekin jolastuz:
 - Barneraketa: bata bestearen barruan kokatuz.
Ad: R Kn = Errekan, Un TZA = Huntza
 - Kokapenaren zehaztapena: gainean, aldamenean, azpian...
Ad: Non gorde ziren? O E azpian, Ton/Tor = Tontor gainean

Ikasleek argibide hauek ondo ulertu dituztela ikusterakoan, hieroglifiko sinpleak sortzen jarriko ditugu ikasi berri dituzten arau horien arabera. Talde txikitan elkartu eta egin ditzatela marrazkiak Lan-koadernoan dituzten laukietan. Lana errazteko, zein motatakoak diren adieraziko diegu:

- | | |
|----------------------------|-------------|
| • Segidan jarritz: | Kapela |
| • Kopuruekin jolastuz: | Boston |
| • Barneraketa: | Hanka |
| • Kokapenaren zehaztapena: | Ate aurrean |

Lanak amaitutakoan, talde bakoitzak bere emaitzak aurkeztuko ditu talde handian.

Zuen lana errazteko, bestalde, adibide gehiago aurki ditzakezue eranskinean.

Eta euskarazko hieroglifiko gehiago nahi izanez gero, hona bestelako aukerak:

- Sarean:
<https://pozikikasi.wordpress.com/2018/03/02/hieroglifikoak-euskaraz/>
- EITBren Nahieran-en “Mihiluze” saioko atalak ikus daitezke:
<https://www.eitb.tv/eu/>
- “Mihiluze” mahai-jolasak eta PCrako jolsak.

13. JARDUERA: ERABIL DITZAGUN IRUDIAK

Jarduera honetan era guztietako irudiak eta sinboloak erabiltzen hasiko gara. Eta horixe da, hain zuzen ere, azalduko diegun lehen gauza: nolakoak izan daitezkeen irudi eta sinbolo horiek:

- Objektuak (artikuluarekin ala gabe, gure beharren arabera).
- Pertsonaiak (izena ala deitura erabil genezake, gure beharren arabera).
- Hiriak, tokiak...
- Markak.
- Era guztietako sinboloak, 3. jardueran ikusitakoetatik hasita.

Irudiak aukeratzeko bi ohar garrantzitsu emango dizkiegu ikasleei:

- Aukeratuko dugun irudiak ezin du zerikusi zuzena izan asmatu behar dugun hitzaren esanahiarekin. Adibidez, esku bat eta baloi bat jarrita ‘eskubaloia’ adieraztea ez da hieroglifikoa, hitzaren esanahi zuzenarekin zerikusia duten irudiak direlako.
- Garrantzitsua da, bestalde, elementuak eta irudiak aukeratzerakoan, identifikagarriak eta gehienen ezagunak izatea. ‘Zuri’ lortzeko ‘Zuriñe’ bat behar badugu, esate baterako, Zuriñe Hildagoren irudia erabiliko genuke, ziurrenik, gazteek gehien ezagutuko duten ‘Zuriñe’, bera izango delako.

Elementu horiek, osorik erabil genitzake, edo asmatu beharreko hitzaren silaben kopuruaren arabera, interesatzen zaizkigun silabei dagozkien zatiak erakutsiz.

Ad: Zuzen (Go!azenekoa) + bidea = Zuzenbidea
(Go!azeneko) Be(go) + (Ju)len = Belen (aurpegi erdiak erakutsiz).

Silabei dagozkien irudien kokapenak ere alda daitezke, erantzun berri bat lortzeko.

Ad: GATIBU taldearen argazkia 3 zatitan banatzen badugu (GA – TI – BU), eta hirugarren zatia beste bien aurretik jarri, BU-GA-TI auto-marka lortuko dugu.

Irudi barruan hizki bat edo silaba bat sartzen badugu, hizki edo silaba hori, irudiari dagokion hitzean tartekatu behar dugu.

Ad: Kolore horiko hondoan R bat egonik, horia → orria bihurtuko da.
(H-a ahoskatzen ez denez ez da aintzat hartzen).

Bide beretik irudiari dagokion hizki bat aldatzen dela adierazteko “o → a” bezalako formulak erabil daitezke geizien laguntzaz. Aurreko adibidean, “o → a” formulak, horia → haria bihurtuko luke.

Ondoren, ikasleak talde txikitan (handian ere izan daiteke) elkar daitezela eta ea webean dauden adibideak asmatzen dituzten:

- A letra barruan DYArekin sinboloa = Handia
- Go!azeneko Gari + TA silaban O letra sartuta = Garitano

- G , , , , = Glaukoma
- Ilar ale bat + mendi bat = Illarramendi

Bide batez, hieroglifiko berriak sortzeko sor dakizkiekeen ideiak eta aukerak Lan-koadernoan idatzi beharko dituzte, mahai-jolaserako fitxa berriak sortu ahal izateko sekuentziaren azken jardueran.

14. JARDUERA: SINBOLO BIHURRIAK

Hieroglifikoak sortzerakoan erabil daitezkeen mekanika konplexuagoak landuko ditugu jarduera honetan.

Hainbat hieroglifikotan sinbolo berezi batzuk erabiltzen dira, irakurleari adierazteko, erantzunera iritsi nahi badu, arau jakin batzuk bete beharko dituela. Horietako batzuk aurkeztuzko dizkiegu ondoren ikasleei. Guk hiru aukera eskainiko ditugu eta irakasleok erabaki dezakezue, denak erakutsi edo bateren bat alde batera uztea, gelaren ezaugarrien arabera.

- Kenketa zeinua: hitz zati bat kendu behar zaio aurreko irudiari.
Ad: Artola pilotaria - L = Artoa
- Beste hizkuntzak: hizkuntza jakin batekin identifikatu daitezkeen pertsonaiaren bat, sinboloren bat edo bandera erabiliz, adieraziko dugu, hieroglifikoan agertzen den irudiari dagokion hizkuntza horretako hitza erabiliko dugula erantzunera iristeko (artikuluarekin ala gabe, komenientziaren arabera). Hitz hori erantzun osoa edo zati bat izan daiteke:
 - Gaztelania irudikatzeko erabil daitezke: Cervantes, ñ edo Kixote
Artilea → Lana.
U hizkia → La u (lau).
 - Ingelesa irudikatzeko: Harry Potter, erregina edo Buckingham
jauregiko soldadua.
Saguzarra → Bat.
Gaixoa → Ill (hil).
 - Frantsesa irudikatzeko: Macron, Marianne edo Griezmann
Itsasoa → Mer.
Zortzi → Huit.

Atzerriko hizkuntzen hitzak, ahoskatzen diren bezala irakurriko ditugu euskarazko hieroglifikoetan.

- Ispilua: ispilu barruan dagoen irudia, atzekoz aurrera irakurri behar da:
 - Amaia → Ai ama!.
 - Izaro → Orazi
 - Asto → Hotsa
 - Astoa → Ahotsa

Hieroglifikoak osatzerakoan, gelan, norbaiti jolasteko beste aukeraren bat bururatuko balitzaio, araua zehaztu, aukeratu iezaiozue sinbolo berezi bat, eta erabili; sinbolo hori agertzen denean jokalariek zer egin behar duten jakin dezaten.

Ondoren, ikasleak talde txikitan elkartu eta saia daitezela webwko hieroglifikoak asmatzen, denbora mugatu batean (5-10 minutu). Erantzunak paper batean idatz ditzatela eta irakasleari eman. Talde handian argitu zein taldek asmatu dituen gehien eta erantzunetara nola iritsi diren azaldu.

SOLUZIOAK:

- Nola du izena? Karmen (Kar – men)
- Zer erosi du? Orrazia (Izaro → Orazi + R barruan + A kanpoan)
- Behatza edo? Eria (Bateria - bat)

Bide batez gogorarazi, jardueran zehar, hieroglifiko berriak egiteko sor dakizkiekeen ideiak eta aukerak Lan-koadernoan idatzi beharko dituztela.

15. JARDUERA: GALDERAK ERE BEHAR DIRA

Hieroglifikoa osatuta daukagunean, galdera edo definizioa pentsatu beharko dugu. Horixe jorratuko dugu ikasleekin sekuentzia honetan.

Galderak asko lagundu dezake erantzuna asmatzeko unean, beraz, ez da komeni hieroglifikoa ikusi gabe erantzun daitekeen galderarik. Esate baterako, Bizkaiko hiriburua galdetzen badugu, hieroglifikoari erreparatu gabe ere, badakigu erantzuna “*Bilbo*” dela. Ez ordea, “*Hiri ezaguna*” esaten badugu.

Galderek, erraztu edo zaildu dezakete erantzunerako bidea. Aipatu berri dugun adibidean, “*Hiri ezaguna*” galdetzen badugu, jokalaria behintzat badaki hiri ezagun bati buruz ari garela. “*Badakizu non dagoen*” esango bagenu, ordea, lehiakideak ez luke jakingo zertaz ari garen ere.

Batzuetan, ikasleei gerta dakieke, erantzuna izan arren, ez dutela jakingo zer galdetu. Galderak aurkitzeko modu desberdinak daude. Erabilienetako batzuk izan ohi dira, definizioa erabiltzea edo hitz hori bilatzailean sartu eta zein esalditan agertzen den begiratzea, esaldi horiek definizio bihurtuz. Esate baterako: gure erantzuna ‘*bidegurutzean*’ da, baina, ez dakigu zer galdetu. Kasu horretan, sartu ‘*bidegurutzean*’ hitza bilatzailean eta “*istripua izan da herriko sarrerako bidegurutzean*” bezalako esaldiak irakurri ahal izango dugu. Eta, ideia horietan oinarrituta honako galdera hauek sor genitzake:

- Autoa galduta dabil...
- Bueltaka ari da...
- Istripua izan da sarrerako...

Entrenatzen hasteko, ariketa sinple bat egiteko eskatuko diegu ikasleei: orain arte ikusi ditugun hieroglifikoei galdera aldatzeko, horretarako, ahal duten neurrian, gertuko erreferentziak erabiliz.

16. JARDUERA: EMOTIKONOAK. JOLASERAKO BESTE AUKERA

Hieroglifikoak, une batez, alde batera utzi eta ikasleentzat oso ezagunak diren beste sinbolo batzuekin nola jolastu dezaketen adieraziko diegu jarduera honetan. Hieroglifikoen antzeko ariketak sortzeko erabili izan diren emotikonoekin, hain zuzen ere.

Sarean eta sare sozialetan arrakasta handi xamarra lortu zuten esaera zaharren, abestien eta euskal musika-taldeen inguruan zabalduko jolas batzuek, eta eredu horiei jarraiki berriak sortzen saiatuko gara.

Planteamendua sinplea da: esaera zaharrak edo abestien e musika-taldeen izenak aintzat harturik, beren esanahia emotikonoen bidez ahalik eta modurik zuzenenean eta osotuenean iradokitzea. Horretarako eskueran dituzten emotikonoak erabil ditzakete .

Hona adibide batzuk:

Esaera zaharrak		A ze pare, karakola eta barea!
		Txapela buruan eta ibili munduan
Musika-taldeak		Esne beltza
		Berri txarrak
Telebista programak		Herri txiki, infernu handi
		Gol festa

Teknika ulertzen dutenean, ikasleak talde txikitan banatu eta atal bakoitzeko, gutxienez, beste bi asmatzeko eskatu 10 minututan. Sortutako piezak Lan-koadernoan jasoko dituzte.

Emotikonoak ondorengo esteka honetan topa ditzakete:
<https://www.emojicopy.com/>

Amaitzen dutenean, talde handian bana aurkeztuko dute, eta egon daitezkeen eragozpenak edo hobekuntzak elkarrekin eztabaidatuko dituzte.

Ondoren, berriro talde txikitan elkartuko dira eta ahal dituztenak asmatuko dituzte mahai-jolasari begira. Jolasteko beste aukera batzuk honako hauek izan daitezke: abesti izenak, filmak, liburu izenak, etab. Edo gelaren ezaugarrien arabera, irakasleok, eremu berriak proposa ditzakezue.

17. JARDUERA: HITZETATIK ABIATUTAKO HIEROGLIFIKOAK

Ikasleak talde txikitan elkartu eta ikasi duten guztia praktikan jar dezaten eskatuko diegu.

Hieroglifikoak osatzeko, lehen-lehenik erantzuna aukeratu beharko dute. Hasteko, formulaziorik sinpleenetatik hasiko gara, hitzetatik, alegia; hau da, erantzunak izango diren hitzetatik. Horretarako, era guztietako hitzak eta izenak erabili ahal izango dituzte: hitz arruntak, pertsona-izenak, leku-izenak edo burura datorkien edozein hitz edo izen. Hitzak euskarazkoak izango dira. Izenak nonahikoak izan daitezke.

Hieroglifikoen sorkuntza errazteko, hitzak eta izenak deklinatu ahal izango dituzte, adjektiboak, artikulua edo zenbakiak erantsiz, edo hitz-konposatuak osatuz.

Esate baterako, *Erroma* hitza. Pentsa dezagun *Erro* zatia irudikatzeko arazorik ez dutela, baina ez dakitela zer egin *Ma* horrekin. Bada, *Erromara* aukera erabil dezakete, hitza bitan zatituz: *erro* batetik eta *mara* bestetik. Edo beste adibide bat, *Vendetta* taldearekin hasi dira. *Vende* zatia irudikatzeko Bn D jartzea pentsatu dute, baina *Ta* horrekin ez dakite zer egin. Bada, erantzuna *Vendettak* bihurtu eta *tak* hori, erlojuaren *tik*-.... horri falta zaiona izan daiteke.

Ohar hauek eman ondoren, has daitezela jolasean, eta ea noraino iristen diren. Zalantzarik gabe, zalantzak sortuko zaizkie, beraz, taldez-talde ibil zaitezke berauek argitzen, edo argitzeko bideak eta pistak ematen: zein hiztegi erabil daitekeen, Interneten non begiratu dezaketen, zein esparrutan aurki dezaketen behar duten izeneko pertsona edo leku ezagunen bat...

Sortu zaizkien ideiak eta aukerak Lan-koadernoan idatziko dituzte, eta mahai-jolaserako prestatu beharko dituzten hieroglifiko berriak sortzeko aukeren zerrendan erantsi.

18. JARDUERA: HIEROGLIFIKOEN MAILA GORENA

Ikasleak, hieroglifikoak sortzeko teknikez jabetzen doazen neurrian, proposamen konplexuagoak eta jolastiagoak egitera ausartu gaitezke hitzetatik abiatuz. Hitzak zatitu baino, hitzek barnean gorde dezaketen bigarren irakurketa ezkutua bilatzea izango da jarduera honen helburua; “*esanahi ezkutua*” bilatzea, alegia.

Adibidez, “*Betaurrekoak*” hitza. Hitz hori bi zatitan banatuz gero, “*Bet aurrekoak*” irakur genezake, Beraz, hieroglifikoa osatzeko “*Bet*” hainbat aldiz errepikatu eta aurrean dituen hizkiak nabarmendu genitzake.

Esanahi ezkutu horiek hainbat eratakoak izan daitezke. Nagusiki, bi hauek:

- Irakurketa literalak:
 Zelulek osatzen dute.... Ehuna = Ehun A
 Oso txarra izan da azken.... Bolada = Bola da
- Egoera edo gertaeren deskribapenak:
 Oso luzea du..... Mototsa = Moto hotsa
 Non daude haurraren... Biberioak = Bi B heroiak

Ondoren, ikasleak talde txikitan bilduko ditugu eta eskatuko diegu, “*esanahi ezkutua*” gordetzen duten hitz edo esaldi hauen hieroglifikoak osatzeko Lan-koadernoan: definizioa edo galdera zehaztu beharko dute eta irudi-marrazkiak txertatu.

- Irakurketa literalak:
 Angola = Han gola
 Egoitza = hego hitza
- Egoera edo gertaeren deskribapenak:
 Hamaika = Ama hika (Alaba, etor hadi hona!)
 Habi txikian = Avicci KIA auto batean

Lan hori amaitutakoan, talde handian aurkeztuko dituzte proposamenak, eta konparatu egingo ditugu, bakoitzak jorratu duen bidea analizatuz. Ondoren, berriro talde txikietara itzulita, eskatuko diegu hieroglifiko berri pare bat sortzen saia daitezela esanahi ezkutuen bidetik. Denbora tarte bat eman (5-10 minutu) eta ea bateren bat sortzen duten mahai-jolaserako.

GAUZATZEA

19. JARDUERA: JOLASERA KO HIEROGLIFIKOAK PRESTATZEN

Ikasi dugun guztia ikasi eta gero, hieroglifiko berriak asmatu beharko dituzte talde txikitan.

Taldekide bakoitzak lauzpabost sortuko ditu, gutxienez, teknika desberdinak erabiliz. Gehiago badira, hobeto. Horretarako, aurreko jardueretan bururatu zaizkien ideiak aztertuko dituzte, edo aukera berriak sortu. Gauza bera egingo dute emotikonoekin, bakoitzak bizpahiru asmatuz.

Bakoitzak, dituen ideiak mahai gainean jarriko ditu eta denen artean aberastuko dituzte, edo izan ditzaketen zalantzei argibideak ematen ahalegindu. Irakasleak bere ekarpenak ere egingo dizkie, zuzendu edo egokitu beharrekoak iradokiz.

Denbora-tarte nahikoa emango zaie lan hori modu egokian burutu dezaten.

Azkenik, ideiak definituta dauzkatenean, hieroglifikoen fitxak egingo dituzte eta prest utziko dituzte amaiera fasean gauzatuko dugun mahai-jolaserako. Fitxak osatzerakoan aintzat hartu beharko dituzte beste probetako fitxak osatzeko aurretik erabilitako irizpideak.

20. JARDUERA: EBALUAZIOA

Sekuentzia honen amaieran ere, ikasleek beren auto-ebaluazioa egingo dute 9. jardueran erabilitako irizpideak jarraituz. Taula honetan adieraziko dute sekuentzian zehar landu dituzten jardueretan nola aritu diren, beren jarduna erregulatu ahal izateko eta hobetzeko dituzten aspektuak identifikatzeko.

Auto-ebaluazioan, oinarrizko zehar-konpetentzien garapenean egindako aurrerapausoak baloratu beharko dituzte eta baita hizkuntza konpetentziari dagozkionak ere.

Taula Lan-koadernoan bakarka bete ondoren, talde txikitan partekatuko dituzte beraien hausnarketak eta hobekuntza proposamenak egingo dizkiote elkarri.

Azkenik, talde handian, sekuentzian zehar ikasi dutenaren inguruan hitz egingo da, izan dituzten zailtasunak aipatuko dira eta horiek hobetzeko proposamenak egin, irakaslearen laguntzarekin.

Oinarrizko zehar-konpetentziak

Zer egin dut?	Nola aritu naiz?	Zer egin dezaket hobetzeko?
Komunikatzen ikasteko... Hitzik gabeko zeinu eta sinboloak erabili ditut kontzeptuak adierazteko.		
Ikasten ikasteko... Hieroglifiko berriak sortu ditut emandako ereduak jarraituz.		
Elkarbizitzen ikasteko... Talde-lanean errespetuz jokatu dut besteen ekarpenak entzunez eta nire proposamenak argudiatuz.		
Ekiten ikasteko...		

Egindako lanetan izandako zailtasunak identifikatu ditut eta hobekuntzak egiten ahalegindu naiz.		
Izaten ikasteko... Banakako lanean arduraz, autonomiaz eta modu aktiboan aritu naiz.		

Hizkuntza-komunikaziorako konpetentzia

Zer egin dut?	Nola aritu naiz?	Zer egin dezaket hobetzeko?
Euskaraz komunikatzeko... Euskararekiko jarrera eta jokabide positiboak izan ditut eta hizkuntzarekin jolastuz ondo pasatzen ahalegindu naiz.		

C) AMAIERA FASEA

21. JARDUERA: TAULA ETA JOLASAREN MEKANIKA

Mahai-jolasaren oinarrizko elementua jokatzeko taula da.

Taula horietako gehienek ibilbide bat erakusten dute, eta ibilbidea osatzen duten laukitxoetan (guztietan edo batzuetan), bertan erortzen den jokalaria probaren bat egin behar du.

Ikasleei ere horrelako taula bat prestatzeko eskatuko diegu. Lana errazteko, hemen duzue ikasleek Lan-koadernoan aurki dezaketen eredu bat:

(TAULAREN EREDUA)

Mahai-jolasaren taulari dagokionez, hainbat erabaki hartu beharko dituzte. Talde txikitan banatuko ditugu eta bakoitzak aspektu hauetako bat landuko du:

- Izena erabaki, eta horrekin lotuta ikurra eta irudiak.
- Jolasteko erabiliko den ibilbidea zehaztu: zenbat lauki izango dituen taulak eta laukietan nola banatuko diren probak.
- Jolasaren mekanika orokorra zehaztu (proba bakoitzarena hurrengo jardueran egingo dute), proba bakoitzean nola eta zenbat aurreratuko den erantzunen arabera zehaztu eta mahai-jolasaren arauen orria idatzi eta diseinatu.
- Taula fisikoki egin.

Orotara 30-40 lauki izan genitzake eta amaierara iristen den jokalaria irabaziko du. Komeni da, laukitxoak, dugun materialaren arabera banatzea. Alegia, probaren batean material bikoitza sortu badugu, proba horri lauki-kopuru bikoitza ematea.

Asmatu ditugun proben ezaugarriak ikusita, denak banatuko ditugu laukitxoetan, *Hitza-pasa!* izan ezik. *Hitza-pasa!* izango da azken proba. Taula diseinatzerakoan, beraz, aintzat hartuko dugu datu hori. Honek bi eratara jokatzeko aukera emango digu:

- *Hitza pasa!* proba gabe.
- *Hitza pasa!* probarekin.

Bigarren kasu honetan, gerta daiteke, *Hitza pasa!*ren *biribilera* iritsi eta lehiakideren batek hitz guztiak ezin asmatzea. Lehiakide horiek, helmugara iristeko aukerarik gabe gera ez daitezten, txandapasak emateko posibilitatea eskainiko diegu. Asmatu ezin dituzten hitzak irabaz ditzakete, hitz bakoitzeko, txandapasa bat emanda beste lehiakideei. Hau da, beraiek ez dakizkiten hitzak irabaziko dituzte, baina besteek bi aldiz jokatu dute horren orde. Modu horretan, tentsioa bukaeraraino mantendu ahal izango da. (Beste aukera batzuk ere egon daitezke).

Koloreen arabera bereiziko ditugu proba-mota desberdinen laukiak.

Proba bakoitzean, emandako erantzunen arabera zenbat lauki aurreratuko diren zehaztu behar da (hona proposamen bat):

- Berbaz-berba
 - 0-2 asmatuta, fitxa ez da mugituko
 - 3-4 asmatuta, lauki 1 aurrera
 - 5-6 asmatuta, 2 lauki aurrera
 - 7ak asmatuta, 3 lauki aurrera.
- Zerrendatzen
 - 0-5 asmatuta, fitxa ez da mugituko
 - 6-10 asmatuta, lauki 1 aurrera
 - 11 edo gehiago asmatuta, 2 lauki aurrera
- Infiltratua
 - Asmatuz gero, lauki 1 aurrera
- Pareak bai!
 - 0-2 asmatuta, fitxa ez da mugituko
 - 3-5 asmatuta, lauki 1 aurrera
 - 6 asmatuta, 2 lauki aurrera
- Hieroglifikoak
 - Asmatuz gero, lauki 1 aurrera
- Emotikonoak
 - Asmatuz gero, lauki 1 aurrera
- Hitza pasa!
 - Definizio guztiak aurrena asmatzen dituenak irabaziko du. (Beste aukerak ere egon daitezke).

Talde txikitan lanean ari diren bitartean, taula egiteaz arduratzen den taldeak, mahai-jokoetako taulak (eta gure eredua) aztertu ditzakete eta aurre-diseinu bat egin. Eta besteek erabakiak hartzen doazen neurrian, beraiek bere diseinuan txertatu.

Diseinua burututakoan, onartutako arau eta material guztiei azken errepasoa emango zaie talde handian. Erabaki guztiak hartuta daudenean, taulaz arduratzen den taldeak, taula fisikoa egingo du.

Mekanikari dagokionez, honako hau izan daiteke eredu bat:

Jokoaren hasieran, jokalaria bakoitzak (banaka, binaka edo taldeka) kolore jakin bateko fitxa jarriko du mahai-jolasaren abiapuntuan. Zoriz erabakiko dute nor hasiko den eta zein izango den ordena.

Fitxa guztiak mahai gainean izango ditugu ondo multzokatuta proben arabera. Jokatzekoan, jokalariren bati bere taldeak prestatutako fitxaren bat egokitzen bazaio, fitxa hori multzoan utzi eta beste bat hartuko du.

Jokalaria bakoitzak dadoak bota eta irten zaion zenbakia adina lauki aurreratuko ditu. Lauki horretan dagokion proba egin beharko du.

Helmugara azkarren iristen den jokalaria irabaziko du partida.

Saririk izango bada, zer izan daitekeen jokatzeko hasi baino lehen erabaki.

22.- JOLASEN ARAUAK FINKATZEN

Jolas bakoitzari dagokion materiala prestatuta daukagunez, non eta nola jokatu dugun definitzea falta zaigu. Ikasleekin batera urratsez-urrats joango gara.

- Aurrena, jolas bakoitzaren arauak finkatuko ditugu.
- Eta ondoren, jolasaren dinamika zehaztuko dugu.

Lehenik, beraz, prestatu dugun jolas-mota bakoitzari dagozkion arauak idatzi eta finkatuko ditugu:

- Hitza pasa!
- Berbaz-berba
- Zerrendatzen
- Infiltratua
- Pareak bai!
- Hieroglifikoak
- Emotikonoak

Horretarako jolas adina talde sortuko ditugu gelan. Talde bakoitzak jolas bati buruzko arauak idatziko ditu. Arauak nola idazten diren jakiteko, eskuera dituzten mahai-jolasen arauak begiratu ditzakete. Arauek, azken batean, galdera hauei erantzun behar diete:

- Zer egin behar da edo zer asmatu behar da jolas horretan?
- Nola jolasten da?
- Zenbat denbora dauka lehiakideak proba egiteko edo erantzuteko?
- Gaizki egiten badu edo erantzuna okerra bada zer gertatzen da?
- Asmatuz gero zer gertatzen da?
- Nork erabakitzen du erantzuna ona ala okerra den, edo proba gaingitu den ala ez?
- Zenbat lauki aurreratzen dira taulan? (Aurreko jardueran definitu da)

Adibide bezala, hona 'berbaz-berba' jolasaren arauak izan daitezkeenak:

“Jolas honetan 7 definizioekin eta 7 hitzekin jolasten dugu. Galderak erantzun behar dituen jokalaria, bere ezkerretara dagoen jokalaria irakurriko dizkio definizioak (edo “aurkezle” funtzioa beteko duen pertsonak). 45 segundo izango ditu jokalaria definizio guztiak asmatzeko.

Txartela irakurriko duen pertsonak definizioak banaka irakurriko ditu eta jokalaria erantzun arte itxarongo du. Jokalaria definizio horri zein hitz dagokion asmatu beharko du. Asmatzen badu, irakurlea bigarren definizioa pasako da, eta huts egiten badu, irakurlea berriro ere hasierara itzuliko da, definizio guztiak berriro entzun eta erantzun beharko dituelarik. Irakurleak, jokalaria emandako erantzuna entzun orduko, ONDO / GAIZKI edo BAI / EZ esango dio kasu bakoitzean”.

Arau guztiak idatzita daudenean, talde handian errepasatuko dituzte denen artean, ea ondo ulertzen diren edo zuzenketarik behar duten. Ondoren, jolas guztien ezaugarriak eta mekanikari dagozkion arau guztiak bateratu eta

mahai-jolasaren arauen orri definitiboa diseinatuko du aurreko jardueran ardura hori izan duen taldeak.

Eta hau guztia eginda, ikasleak jolasten has daitezke.

23. JARDUERA: JOLASTEKO ORDUA DA!

Dena prest dugunez, jolasari ekin diezaiokete ikasleek.

Lehenik eta behin, taldeen osaketa eta jolasteko modua adostu beharko dituzte:

- Zenbat talde izango diren eta talde bakoitza zenbat ikaslek osatuko duten.
- Aurkezleak edo proben irakurleak egongo ote diren (epaile lana ere beraiek egin dezakete) edo jokalarien artean banatuko dituzten rol horiek.
- Zalantzazko kasuetan, epailea nor izango den (irakasleek ere har dezakezue paper hori). Probetan zalantzaren bat sortuz gero, epaile lana burutu behar duen pertsonak argituko ditu eta hartuko ditu erabakiak.

Jolasten hasterako, espazioa ere ondo prestatzea komeni da. Kontuan hartu beharko dute fitxak edo fitxetako edukiak nola ikusiko diren, jokalaria eta taldeak nola kokatuko diren espazioan, taula non egongo den, etab...

Lehen saio honetan, oso litekeena da, zuzendu edo egokitu beharreko hainbat kontuz ohartzea:

- Ondo ulertzen ez diren edo hobeto formulatu daitezkeen galderak.
- Era guztietako akatsak.
- Jolasteko arauen inguruko zalantzak...

Zuzendu edo egokitu beharreko zernahi ikusiz gero, oharrak hartzeko eskatuko diegu, denon artean, saioaren inguruko ebaluazioa egiterakoan, azaltzeko eta zuzentzeko.

Azkenik, material guztia, beste gela batzuen esku ere jar dezakete, behar diren azalpenekin batera. Ea ikastetxe guztiak parte hartzeko moduko jolasak osatzen dituzten!

Eta orain bai, has daitezela jolasean! Baina aurretik Antton Telleriaren agurra ikus dezatela.



24. JARDUERA: EBALUAZIOA

Egindako lana talde handian ebaluatzeko momentua iritsi da.

Zer moduz atera dira jolasak? Egokiak al ziren erabilitako probak eta edukiak? Eta jolaserako planteamenduan ez al da egokitzapenik egin behar izan, edo ez al da zalantzarik sortu?

Talde mailako hausnarketa izango den ebaluazio-saio honetan, atalez-atal errepasatuko dira mahai-jolasaren inguruan egindako lanak, sortu diren zalantzak, antzeman diren akatsak edo proposatu diren egokitzapen eta hobekuntzak, denen artean adostu beharko dituztelarik.

Horrekin batera, egindako sormen-lanaren eta jolaserako planteamenduaren ebaluazio orokorra egingo da.

ERANSKINAK:

HITZEKIN JOLASEAN: JOLASETARAKO ADIBIDEAK

BERBAZ BERBA

HASIERA BERA DUTENAK	
TALDEA	Pertsona multzoa
TALOIA	Balio handia izan dezakeen paper puska txikia
TALAIA	Ingurune zabala begiztatzeko dorrea
TALENTUA	Definizio hau asmatzeko beharko duzuna
TALOA	Gaztarekin ala txorizoarekin, gozo askoa!
TALKOA	Hautsetan emango zizuten ipurdian
TALKA	Kolpea, burukada

ALOR BEREKO HITZAK	
BEHORRA	Zaldi emea
TXAHALA	Behi gaztea
AXURIA	Ardiaren kumea
AHARIA	Ardi arra
URDANGA	Txerri emea
TXITA	Oilo jaioberria
BIGANTXA	Urte bete arteko behi kumea

ESANAHIA DUTEN IZENAK	
ENARA	Txori bidaiaria
HODEI	Zeruetako lastaira edo koltxoi
ALAIA	Irribarretsua
ARATZ	Garbi
HARITZ	Gernikako arbola
UR	Egarri direnen helburu
HAIZE	Naturaren ufada

HOSKIDEAK DIRENAK	
HITZ	Berba, ele
HITS	Zurbil, goibel
HOTZ	Udan ez, neguan!
HOTS	Zarata, azantza
HATZ	Esku bakoitzean bost
HATS	Arnas
HUTS	Bete gabe

INFILTRATUA

Hozkailua	Labea	Ohea	Garbigailua
-----------	-------	------	-------------

Ohea: sukaldean ez dagoen bakarra

Gurpila	Eguzkia	Dadoa	Pilota
---------	---------	-------	--------

Dadoa: borobila ez den bakarra

Ukondoa	Zangoa	Izterra	Orkatila
---------	--------	---------	----------

Ukondoa: hankan ez dagoen bakarra

Muskerra	Untxia	Sugea	Dortoka
----------	--------	-------	---------

Untxia: narrastia ez den bakarra

PAREAK BAI

SINONIMOAK	
LANA	BEHARRA
OSTEGUNA	EGUENA
IZARA	MAINDIREA
JAIA	BESTA
ZORIONTSUA	UROSUA
HORMA	PARETA

ANTONIMOAK	
ZABAL	ESTU
XEHE	LARRI
AZKAR	MANTSO
MOTZ	LUZE
ARGI	ILUN
AUSART	KOLDAR

HIEROGLIFIKOAK: ADIBIDE GEHIAGO

A



Mendian ikusi dut: ahuntza

H₂O



Hautsi al du marka?: Hubildu da

S



Kua?

Gelan bakoitzak du berea: Eserlekua

IZ

IZ



Pilotalekua ere bada: Bizkaia

1

Non ibili zinen?: Batelean



Itsasora irten dira: Bi kanoetan



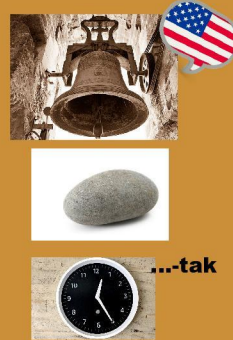
Irrist egin zuen: Izotzetan



Ondo errepasatu: Testua



Azkenean zapatu zuten: Tontorra



Entzun ondo!: Belarritik