

HAUR HEZKUNTZAKO IKASLEEN EUSKARAREN ERABILERAN ERAGITEKO

HIZKUNTZA JOLASAK

Errutina linguistikoak, elkarrizketa itxiak/irekiak,
simulazioak



ebete hizkuntza-zerbitzuak
2017-2018 ikasturtea
www.ebete.eus

Hizkuntza-jolasak Haur Hezkuntzan. 2017-2018 ikasturtea.

Dokumentu honetan HHn ahozko hainbat esamolde eta egitura lantzeko baliagarri izan daitekeen bide bat proposatzen da; hizkuntza jolasetan oinarrituta.

Ez da gida bat; irakasleentzat baliagarriak eta praktikoak izan daitezkeen jarduerak proposatzeko ahalegina egin da eta bakoitzaren esku egongo da norberaren eta taldearen ezaugarrietara jarduerak moldatzea (adina, jardueraren eta landu nahi den egituraren konplexutasuna, espazioak, txokoak, taldekide kopurua...)

Dokumentu hau 2017-2018 ikasturtera begira eguneratu da. Jarduera gehienak Itziar Larzabal Bengoetxeak sortu ditu, eta ikasturte honetan ebeteko lantaldea osatzen dugun beste kideok ere parte hartu dugu: Arrate Gisasola Izeta, Lexuri Sanz Ramon eta Iñaki Eizmendi Arsuaga.

Proposamenak osatu eta garatzen ditugun neurrian, dokumentua ere eguneratuko da.

Kontuan izan tresna hauek beste dokumentu batean jasotzen diren irizpide eta oinarri batzuetatik abiatuz landu direla:

-Erabileraren ontzia bete HH.

Aurkibidea

1.- Errutina linguistikoak eta elkarrizketa itxiak ahozko gaitasuna lantzeko tresna gisa	4
2.- Hizkuntza-jolasak	6
2.1.- Proposatzen diren dinamiken ezaugarriak.....	6
2.2- Zer nolako esamoldeak lantzeko erabil daitezke?	7
3.- Proposamenak (txokoka)	8
3.1.- Borobil handian.....	8
Bartolo jan eta lo!	8
Nik badaukat, nik badaukat.....	9
Itxi begiak!	9
Besarkada kutxa	10
3.2- Marrazketa txokoan	11
Ez dakit nor naizen.....	11
Entzunez marraztu	12
3.3.- Eraikuntza txokoan	13
Kutxa itsua	13
Ez dut nahi	14
Egin nire dorre bera.....	14
3.4.- Etxe txokoan (Jolas sinbolikoaren txokoa)	15
Errezeta bingoa	15
Honek balio du	16
3.5.- Ipuin txokoan	17
Ipuin aldrebestua	17
Soinudun ipuinak	18
Ni ere protagonista.....	19
3.6.- Mahai jolasen txokoan	20
Bikote-bikote	20
Familia kartak.....	20
3.7.- Jolaslekuan	21
Maite zaitut	21
Zapi-zapi moldatua	21
4.- Simulazioak.....	22
Nik ere jolastu nahi dut!	22
Denda jolasa.....	23
Ateen jolasa.....	23
Badator badator!.....	24
Hau norena da?	24

1.- Errutina linguistikoak eta elkarrizketa itxiak ahozko gaitasuna lantzeko tresna gisa

Errutina linguistikoak = oinarrizko hizkuntza erabilerak zehazteko baliagarriak diren eta egunean zehar behin eta berriro errepikatzen diren esaldiak dira.

Elkarrizketa = Beraien artean erabili behar dituzten esaldiak dira.

Itxiak= Irakasleak ematen dizkie esaldiak, beraiek soilik erabili egin behar dituzte.

Dokumentu honetan proposatzen diren jarduerak, ikastetxeetan Haur Hezkuntzako ikasleen ahozko gaitasun komunikatiboa lantzeko tresna lagungarri moduan proposatzen dira.

Hizkuntzaren hainbat egitura ikasi eta barneratzeko tresna egokia da landu nahi dugun hori askotan errepikatzea (ahal dela modu ludiko batez inguratua) eta dokumentu honetako tresnak izaera hori dute. Eginda ematen dizkiegun esaldiak dira: ikasleek ez dute ezer sortu edo garatu beharrik, soilik erabili egin behar dituzte.

Proposamenak lantzerakoan bi ideia eduki dira oso kontuan:

- Errutina linguistikoak eta elkarrizketak dira
- Jolasak dira; izaera erabat ludikoa dute

Landu nahi ditugun esamoldeak beraien artean erabiltzea nahi dugu. Esaldi edo egitura horiek eguneroko harremanetan erabiltzea nahi badugu, egokia da egoera bideratuetan beraien artean askotan erabiltzea lortzea, entrenamendu gisa. Horregatik proposamenen helburua ez da soilik esaldi batzuk erabiltzea, beraien arteko elkarrizketak izatea baizik eta, txikienen kasuan, euren arteko lehen harreman horiek euskaraz finkatzen laguntzea.

Jolas moduan lantzea proposatzen da, Haur Hezkuntzan jolasa baita haurren errealitatea adierazteko modurik naturalena. Elkarrizketa itxiak modu ezberdinetara erabil daitezke: hizkuntzazko errutinetan, borobilean, txoko ezberdinetan, jolasetan edo antzerki laburretan, abestietan, simulazioetan... Kasu honetan ludikotasuna hartu da oinarri. Hots: ikasleek askotan erabiltzea nahi dugu baina horretan ari direnean esaldiak modu kontzientean eta ondo pasatzen duten bitartean erabiltzea. Esaldiak ez dira eguneroko benetako egoera batean lantzen, baina egoera bideratu hauetan landuz, gero errazagoa izango da beraiantzat benetako egoeretan erabiltzea, batez ere irakasleak horretan ere laguntzen badie.

Beraz, ondoko orrietan hainbat proposamen aurkezten dira, baina ez da inolaz ere gida bat osatzea bilatu: soilik hainbat ideia eta adibide aurkezten dira. Proposamenak lantzerakoan bereziki Haur Hezkuntzako ikasleak hartu dira kontuan baina erraza da proposamenak Lehen Hezkuntzako lehen ziklora ere egokitzea. Irakasleen esku dago jarduerak moldatzea, osatzea edo berriak sortzea.

2.- Hizkuntza-jolasak

2.1.- Proposatzen diren dinamiken ezaugarriak

Dokumentu honetan zehar proposatzen diren dinamikek ezaugarri jakin batzuk dituzte:

- Ikasgelan egiteko modukoak
- Denbora tarte laburretan
- Errutina linguistikoak eta zenbait egitura lantzeko jolas ezberdinak
- Jolasak txoko ezberdinetan landu litezke (eraikuntza txokoa, ipuinena, jolas sinbolikoko txokoa, marrazketa txokoa...)
- Zailtasuna eta adin tarte zehatza ez dira kontuan hartu
- Nahi bezala eta txoko ezberdinetara moldatzeko aukera

Ikasgelan egiteko moduko jarduerak proposatu dira, batzuek txoko ezberdinetara oso erraz moldatu litezke eta denbora tarte laburretan (ez da saio osoa behar). Beraz, zenbait dinamika txoko ezberdinetan egin liteke taldetxoka edo talde osoarekin batera. Noski, saio osoak erabili nahi badira erabil daitezke eta ikasgelatik kanpo erabili ahal izateko ere erraza da hainbat jarduera moldatzea.

Egitura jakin bat landu nahi badugu, jolas ezberdinak erabil ditzakegu horretarako (erabiltzea nahi dugun hizkuntza errutina edo esamoldea aisa moldatu liteke eta hori da asmoa). Hau da: dinamika egokia bada, nahi diren esaldi eta elkarrizketekin erabil daitezke.

Proposamenak lantzerakoan dinamika bat aurkezten da, baina dinamika hori zein adin tartetarako den egokia ez da zehaztu. Orohar, Haur Hezkuntzako ikasleak izan dira buruan, baina erraza da dinamika gehientsuenak baikoitziari dagokion adinaren gaitasunetara moldatzea eta talde ezberdinen ezaugarrietara egokitzea. Are gehiago, erraza da jolasak konplexuago edo sinpleago egitea eta nahi bezala moldatu daitezke.

2.2– Zer nolako esamoldeak lantzeko erabil daitezke?

Irakasleak erabaki beharko du nolako esamolde edo egiturak lantzeko erabili nahi dituen hizkuntza-jolasak baina gutxienez hiru egoeretarako baliagarri dira:

- Gaizki erabiltzen dituzten egiturak zuzentzeko.
- Egitura berriak lantzeko.
- Hizkera informaleko esamoldeak lantzeko.

Ikasleek oker erabiltzen dituzten esamolde edo egiturak lantzeko tresna egokiak dira, izan ere, jolasen bidez modu kontziente eta dibertigarrian landu baitaitezke eta, horrek, egunerokotasunean zuzen erabiltzen hasia ekar dezake edo gaizki erabiltzen badituzte eta irakasleak zuzendu nahi badie, ikasleentzat askoz errazagoa izatea egitura zuzena gogoratzea. Baita zenbaitetan euren artean elkar zuzentzen hasteko modua ere.

Egitura berriak lantzerakoan ere egokia izan daiteke jolasak erabiltzea. Nahi dugun egitura hori behin eta berriz erabiliko dute eta barneratzea lor daiteke.

Hizkera informaleko esamoldeak lantzeko ere tresna aproposa da: animoak emateko, adarra jotzeko, eguneroko egoeretan errepikatzen diren esaldiak... Ikasle askok egoera informaletarako baliabide gutxi daukate euskaraz eta hainbat esamolde “arrotz” egiten zaizkie. Hori hausteko modu bat egoera bideratuetan behin eta berriz erabilera bideratzea da.

3.- Proposamenak (txokoka)

3.1.- Borobil handian

Bartolo jan eta lo!

Egunero taldean eguraldia, eguna, asistentzia eta beste landu ondoren (hizkuntza errutinak), maiz hurrekin elkarrizketak sortuko ditugu eta horretarako euskarria Bartolo izango da: Bartolok gelako bazter batean ohetxo bat izango du (apaindutako kaxa bat eta hurren eskura ez dagoena) eta egun osoa lo emango du. Hurrek deitzean soilik esnatuko da:

Bartolo esnatzeko hizkuntza errutina:

Irakasleak: *esnatuko dugu Bartolo?*

Hurrek: *baaaaa!*

I: *zer esango diogu?*

H: *Bartolo! Jan ta lo! Bartolo jan ta lo!*

I: *noiz esnatuko da Bartolo?*

Denak: *aus-ka-lo!*

Ondoren irakasleak Bartolo txotxongiloa eskutan hartu eta hurrekin elkarrizketak sortzen hasiko da. Elkarrizketak ildo ezberdinak izan ditzakete: norbaitek kontatzeko zerbait baduen galdetu eta elkarrizketa jarraitu, norbaitek zerbait berezia kontatzea nahi dugunean zuzenean hari galdetu, gai ezberdinei buruz hurren kezka, usteak, sentimenduak jasotzeko erabili: norbait txupetea ezin utzi dabilenean, etxera anai-arreba txikia heldu bada, norbaiten gurasoak banatu badira.. Hurrek ere galderak egin diezaizkiokete Bartolori....

Dinamika itxi nahi dugunean, berriro ere hizkuntza errutina erabiliko dugu:

Bartolok: *agur kokolo! Agur mozolo!*

Hurrek: *Agur Bartolo!*

Irakasleak: *noiz esnatuko da Bartolo?*

Denak: *aus-ka-lo!*

Nik badaukat, nik badaukat

Taldea borobilean dagoela, irakasleak Kinder barruko kapsula batean objektu bat sartuko du (gauza txikiak...). Jolasa hasteko abestu egingo dugu eta bitartean ikasleek kinder-gordailua eskuz esku pasa diote elkarri.

*Nik badaukat, nik badaukat
Nik badaukat gauza bat
zer ote da, zer ote da,
eskutan daukadana?*

Ikasleek irakasleari erantzungo diote:

*Zer ote da? Zer ote da?
Eskutan daukazuna
zer ote da? Zer ote da?
Asmatuko duguna!!*

Abestia amaitzean gordailua eskuan daukanak berau objektua banatu duenari eman eta galdera bat egingo dio. Ondoren txandaka, bakoitzak galdera bat egingo dio objektua eskutan daukanari, zer den asmatu arte.

Itxi begiak!

Irakasleak edo makinistak hasiko du jokua. Hortarako, hainbat objektu aukeratuko ditu eta ilara batean jarriko denen aurrean. Errutina linguistikoa:

- *Itxi begiak!*
- *Zertarako?*
- *Jolasteko!*

Orduan, iladako objektu bat hartu eta ezkutatu egingo du besteek ikusi gabe. Berriz ere hizkuntza errutina:

- *Ireki begiak!*
- *Zertarako?*
- *Desagertu dena asmatzeko!*

Eta borobilean banaka galdezka hasiko da:

- *Irati, zer falta da? Panpina! Ez, ez duzu asmatu!*
 - *Manex, zer falta da? Errotulagailu urdina. Ez, ez duzu asmatu!*
 - *Ane, zer falta da? Errotulagailu gorria! Bai asmatu duzu, zure txanda!*
- Asmatu duenak jarraituko du jokua.

Besarkada kutxa

Kutxa berezi bat sortuko dugu: besarkaden kutxa (edo muxuena, laztanena...) eta bertan muxu, besarkada... ezberdin moten irudiak sartuko. Adib: Bizkar besarkada (bizkarra bizkarrarekin igurtziz ematen dena), ogitarteko besarkada (hiruen artean ematen dena erdikoa estutuz), sudur muxua: (sudurrak igurtziz), ipurdi muxua (ipurdiak igurtziz)...

Abesti baten bueltan kutxa eskuz esku pasako dugu eta abestia geratzean kaxa duena borobilaren erdira aterako da. Txartel bat ateratzeko eskatuko diogu. Behin hori eginda:

- *Jon, norentzat da besarkada?*
- *Xubanentzat!*
- *Esaiozu berari*
- *Xuban, besarkada zuretzat da*
- *Eskerrik asko!*

Orduan, aukeratutako haurra zutitu eta bestearen alboan jarriko da eta besarkadaz galdetu beharko dio jaso baino lehen:

- *Nolako besarkada da?*
- *Besarkada okerra!!!!* eta elkar besarkatuko dute.

Besarkada adibideak:



Ogitarteko besarkada



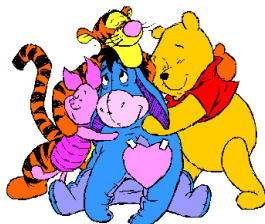
Sudur besarkada



Kaktus besarkada



Bizkar besarkada



Taldeko besarkada



Hatz besarkada...

3.2– Marrazketa txokoan

Ez dakit nor naizen

Ikasleei animalien marrazki ezberdinak eskainiko dizkiegu margotu ditzaten: katua, zakurra, zaldia... Bestelako marrazkiak ere izan litezke. Ondoren, beraiek margotutako marrazkiak elkarri itsatsiko dizkiote bizkarrean edo kopetean, besteak marrazkia ikusi gabe. Ikasleetako batek itzulia egingo dio borobilari, denek bizkarrean/kopetean duen animalia ikus dezaten. Hurrei esan isil-isilik egon behar dutela.

Haur horrek nor den asmatu beharko du eta horretarako galdera finkoak erabiliko dira, hizkuntza errutina erabiliz::

- Talde osoak galdetuko dio erdikoari: *Mikel, nor zara zu?*
- Erdian dagoenak: *Ez dakit, txakur bat naiz?*
- Besteek: *Ez! Ez! Nor zara zu?*
- *Ez dakit, elefante bat naiz?*
- *Bai! Elefantea zara!*

Horrela asmatu arte.Helduxeagoekin edo hizkuntza gaitasun handiagoa daukaten taldeekin beste modu honetan ere jolas liteke: marrazkia zintzilikatuta daukanak, galderak egingo dizkie lagunei elkarrizketa erdi itxiak erabiliz:

- *Miren, ez dakit nor naizen, lagunduko didazu?*
- *Bai, lagunduko dizut / Ez, ez dizut lagunduko /Noski lagunduko dizudala!*

Galdera/erantzuna:

- *Zenbat hanka dauzkat?*
- *Bi hanka dauzkazu*
-
- *Iñaki, ez dakit nor naizen, lagunduko didazu...*
- *Bai, lagunduko dizut*
- *Zer jaten dut?*
- ...

Behin dinamika barneratu ondoren, marrazkiak txokoren batean utzi litezke, beraiek euren kaxa jolas libre garaian erabil ditzaten.

Entzunez marraztu

Haurretako bati marrazki bat eskainiko zaio, oso sinplea, eta besteei berriz folioak eta margoak. Marrazkia daukanak besteei marrazkiaren azalpena eskainiko die gauza bera margo dezaten. Adibidez:

- *Margotzeko prest?*
 - *Bai! Prest gaude*
 - *Borobil gorri bat margotu. Prest?*
 - *Bai!*
 - *Borobil gorriaren azpian lauki horia margotu. Prest?*
 - *Bai!*
 - *Lauki horiaren azpian triangelu urdina margotu*
 - *Bukatu da! Ea zer egin duzuen!*
-

3.3.– Eraikuntza txokoan

Kutxa itsua

Dinamika hau egokia izan liteke eraikuntza txokoan abiatzeko edo bertako materialekin loturak egiteko. Txokoko taldea edo talde osoa borobilean jarriko dugu. Kartoizko kaxa bat hartu (folio paketeenak adibidez) eta sahiets bakoitzean zulo bana egin hurrek bertatik eskuak sartzeko moduan. Denbora izanez gero, goxo apaindu. Barruan objektu ezberdinak sartuko ditugu: pilotatxo bat, puzzle zati bat, arkatza, pintzela, Lego pieza bat.... eta tapa jarriko diogu.

Ondoren, jokurako kanta bat aukeratu eta hura abesten hasiko gara hurrekin. Kaxa eskutik eskura joango da borobilean eta irakasleak *Geldi!* esatean, kaxa eskuartein daukan hurrak bi eskuak barruan sartuko ditu (baina ezer atera gabe). Ukimenaz, hurrari kaxako objektu bat aukeratzen utziko diogu.

– *Idurre, aukeratu duzu zerbait? Bai, aukeratu dut! Has gaitezen jolasean!*

Orduan, haur taldea txandaka galdezka hasiko zaio, hizkuntza errutinak erabiliz. Adibidez:

- *Idurre, borobila da? Bai borobila da, ez ez da borobila*
- *Idurre, zertarako balio du? Jolasteko balio du*
- *Idurre, pilota da? Bai, pilota da!*

Edo:

- *Idurre zer da kaxan dagoena? Asmatu! Pilota da? Ez, ez da pilota!*
- *Idurre, zer da kaxan dagoena? Asmatu! Arkatza da? Ez...*
- *Idurre, zer da kaxan dagoena? Asmatu! Panpina da! Bai, asmatu duzu!*

Kontuan izatekoak: Kaxan objektu dimentsiodunak sar ditzakegu edo kartulina gogorrean egin eta moztutako irudiak (hau txikientzat zailegia da, baina ez helduenentzat). Noizean behin objektuak aldatu. Txikienen kasuan, lehenik eta behin objektuak erakutsiko dizkiegu eta ondoren jolastu

Ez dut nahi

- Ikasleek erabili ohi dutena: *Ez nahi dut.*
- Guk landu nahi duguna: *Ez dut nahi.*

Haur taldea borobilean jarriko dugu eta borobilaren erdian, berriz, gelan (eraikuntza txokoan) topa ditzakegun material eta pieza ezberdinak: lego pieza bat, errotulagailua, jostailuren bat, zelloa...Irakasleak objektu bat hartu eta haur bati eskainiko dio:

- *Iker, errotulagailua nahi duzu?*
- *Bai nahi dut/ ez, ez dut nahi*

Erantzuna ezezkoa denean, beste bati eskaini, norbaitek hartu arte. Objektua hartu duenak hori beretzat gordeko du eta erdiko beste zerbait hartuz lagunei eskainiko die:

- *Unai, lego pieza nahi duzu?*
- *Bai, nahi dut/ ez, ez dut nahi*

Horrela objektu guztiak banatu arte. Ondoren, irakasleak galderak egingo dizkie haurrei eskuan duten horri buruz (saiatu ezezko erantzunak lortzen). Adib:

- *Ane, zuk zer daukazu eskutan?*
- *Nik kola daukat*
- *Nahi duzu kola aulkian jartzea, zure ipurdia bertan itsastea eta egunero gelan gelditu?*
- *Ez, ez dut nahi!!*

Egin nire dorre bera

Ikasle batek ezkutuan dorre edo eraikuntza bat egingo du. Gainerako ikasleek piezak izango dituzte eskura eta lehenak emandako azalpenak entzunez eta jarraituz, dorre edo eraikuntza bera egiten saiatuko dira. Amaitzean, azalpenak eman dituenak bere eraikuntza erakutsiko du, ea besteek asmatu duten.

3.4.– Etxe txokoan (Jolas sinbolikoaren txokoa)

Errezeta bingoa

Errezeta ezberdinekin fitxak sortuko dira eta haur bakoitzari bana emango. Adib:

- *Patata tortila: zartagia, piperra, arrautzak, tipula eta sardeska*
- *Arrautza prejituak: arrautzak, zartagia, sardeska, baratxuria eta olioia*
- *Entsalada: letxuga, tipula, olioia, ozpina eta olibak*
- *Pizza: olibak, piperra, tipula, tomatea eta gazta*

Kaxa batean osagai/tresna guztiak sartuko ditugu (bakoitzetik ale bana) eta norbait banan-bana osagaiak ateratzen hasiko da. Errutina linguistikoa:

- *Nork behar du olioia?*
- *Olioia nik behar dut!*
- *Nork behar du zartagina?*
- *Zartagina nik behar dut!*
- *Nork behar ditu olibak?*
- *...*

Osagaia edo tresna fitxan agertzen bazaie eskua altxa eta esan egin beharko dute (olioa nik behar dut/ pizza apaintzeko...) eta osagaiaren gainean jartzeko fitxa eskuratuko. Beharrezko denak lehenik lortzen dituenak esango du:

- *On egin! Eta besteek...*
- *Eskerrik asko eta berdin!*

Honek balio du

Hau/honek

Ikasleek erabili ohi dutena: *Hau balio du-tarako.*

Guk landu nahi duguna: *Honek balio du....-tarako.*

Taldea borobilean jarriko dugu eta irakasleak objektu bat hartuko du esku artean (edozer: zerbaiten tapa, liburua, pintzel bat...). Ondoren hurrek objektua eskutik eskura pasaz elkarri galdetu beharko diote:

- *Maidar, zertarako balio du honek?*

- *Honek balio du....-ko.*

Hasieran haur batzuei ezer bururatuko ez zaienez, irakasleak ereduak emango dizkie edo taldean landuko dira. Adib, pintzelaren kasuan: *honek balio du... hautsa kentzeko, makilatzeko, oinetan kili-kili egiteko, mukiak sudurretik ateratzeko....* adibide bakoitza keinu batekin lotzen saiatu. Ondoren jokua hasiko dugu. *Iker, zertarako balio du honek? Honek balio du....* bururatzeko ez bazaio edo adibidea gogoratzen ez badu, keinuekin lagunduko diogu.

Oso jolas sinplea izanik ere, hurrek adibideak badauzkatenean oso gustora aritu ohi dira, sarri jolasa irakasleak planteatu aurretik eskatuz.

3.5.– Ipuin txokoan

Ipuin aldrebestua

Dinamika hau abian jartzeko, lamina mutuz osatutako ipuinak erabiliko ditugu. Lehenik eta behin irakasleak ipuina haurrei kontatuko die. Ipuinak 5–6 sekuentzia izango ditu (adinaren arabera lamina kopuruarekin jokatu)

Adibidez:

- *Gaur amatxorekin musika eskola bisitatu dugu*
- *Hango gizonak musika tresnak erakutsi dizkigu*
- *Nik pianoa jo dut!*
- *Sortuko al dugu gure musika taldea?*
- *Bai noski! Ni izango naiz zuzendaria!*

Haur bakoitzari sekuentzia baten marrazki/lamina emango zaio modu desordenatuan. Haur taldea lamina eskutan duela gelan nahasiko da abesti bat dantzatzuz eta, ondoren, ipuinaren zatiak ordenatzeari ekingo diogu berriz ere ipuina osatuz eta, garrantzitsuenak, bakoitzak bere laminan gertatzen dena azalduz. Horretarako, musika geratzean korrika batean ordenatu beharko dute eta ipuina kontatzen hasi. Taldeko gainontzerakoak erne egongo dira ongi kontatzen duten ikusteko eta gaizki kontatuz gero, hizkuntza errutina erabiliko dugu:

- *Gaur amatxorekin musika eskola bisitatu dugu*
- *Bai noski! Ni izango naiz zuzendaria!*

Gaizki kontatu dutenez, taldeak hizkuntza errutina erabiliko du:

- *Ez! Hori ez da horrela!*
- *Zergatik?*
- *Ipuina nahasi duzuelako!!!!*

Berrito ere musika jarri eta gelan nahasiko dira, musika geratzean berrito ere ipuina kontatzeari ekinez.

Soinudun ipuinak

Irakasleak ipuin bat sortu edo sortutako bati moldaketak egingo dizkio, soinudun egoerak sortuz. Adib: norbaitek atea jo du (*kax-kax-kax*), zakurra entzun zen (*zaunk! Zaunk!*), txalo egin zuten (*plas-plas*), putzuetan saltoka ari zen (*plisti-plasta!*), haize bortitza zebilen (*ffffffssssshhhhh!!!!*). Behin ipuina prest daukagunean, haurrei kontatuko diegu soinuak ere geronek eginez. Behar izanez gero egun ezberdinetan behin baino gehiagotan kontatu.

Ipuina ezagun egiten zaiela ikustean, ipuina irakurriko dugu eta soinua entzuteko garaia iristean, ikasleei eskatuko diegu soinuak egitea. Aldez aurretik ezaguna zaienez, ez da zaila izango Adib:

- *Esnatu zenean, ohetik isil-isilik jeiki zen. Nola?*
- *Ssshhhhhhh.....*

Hizkuntza lantze aldera, ordeztu, azken urratsa da guretzat garrantzitsuenak, hots, Ipuina kontatzerakoan guk soinuak egingo ditugu eta ikasleek hitza jarri beharko diote gertatutakoari. Adib:

- *Esnatu zenean, ohetik jeiki zen.... sssshhhhhh...*
- *Isil-isilik!*

Oharra: www.teatro-testuak.com helbidean, ipuinak atalean baliagarri izan litezkeen ipuin ereduak aurki ditzakezue.

Ni ere protagonista

Hurrei gelan kontatzen zaizkien ohiko ipuinak hartuko ditugu oinarri. Jada oso ezagun zaizkienak: hiru txerritxoak, ahate itsusia, txanogorritxo...

Behin ipuina ezagun zaienean, ikasleak ipuineko pertsonaia bihurtu eta elkarrizketak beraiek esan ditzatela. Aukeratu behar haina ikasle eta bakoitzari pertsonaia bat eman. Horretarako baliagarri izan liteke liburuko pertsonaien marrazkiak umeen artean banatzea (nor diren gogora dezaten). Unea iristean, elkarrizketa egin dezatela. Irakaslea narratzaile soila izango da.

- *Irakaslea: Gau batean, otsotzar gaiztoa lehenengo txerritxoaren etxera inguratu eta:*
- *A ikaslea: Txerritxo utzi zure etxean sartzen!*
- *B ikaslea: Ez, ez, ez dizut utziko!*
- *A ikaslea: Ba putz eginez zure etxea puskatuko dut!*
- *Irakaslea: Hala, otsoak putz eta putz! Etxea puskatzea lortu zuen eta lehen txerritxoa irentsi...*

Aldaera:

Elkarrizketak beraiek egitea eskatuko diegu baina tonuekin eta aurpegiekin jolastuz: elkarrizketa erabat beldurtuta, farrez lehertuta, haserre, triste...

3.6.– Mahai jolasen txokoan

Bikote–bikote

Jolas hau da sarri ikasgeletan ahozkotasanari toki egitea oso erraza denaren adibideetako bat. Maiz, memory edo bikote–bikote jolasa erabiltzen dugu hurrekin baina isil–isilik, hitz bat bera erabili gabe. Garrantzitsua da hau bezalako baliabideak aintzat hartzea eta beroien bidez ahozkotasanari tarte egitea. Hurrei, gainera, hasiera hasieratik horrela jolasten erakutsiz gero, hala erreproduzituko dute. Ahozkotasanari toki egiteko, bikote–bikote jolasean oinarrituta, fitxak zeozer moldatuko ditugu. Bi fitxa talde, animalienak (tximinoa, hartza, txerria, zakurra, katua) eta janariena (platanoa, ezitia, ezkurra, hezurra, esnea).

Fitxa denak lurrean jarri eta haur bakoitzak txandaka biri buelta emango die (multzo bakoitzeko bat). Lehenik animalien multzoko bat eta gero janarien multzoko beste bat. Fitxak altxatzerakoan hizkuntza errutina sartu, adibidez: Asmatuz gero:

- “.....k..... jaten du” (adib: zakurak hezurra jaten du)

Kale eginez gero:

- “.....k ez du....-rik jaten” (adib: katuak ez du platanorik jaten)

Asmatutako bikotea haurarentzat izango da eta asmatu ezean, fitxa bakoitza zegoen lekuan utziko da buruz behera. Moldaketak: lanbideak tresnekin, frutak edo objektuak koloreekin.... mila aukera daude.

Familia kartak

Familia karten jolasa erabili elkarrizketak sortzeko:

- *Mikel, emango didazu txinatar ama?*
- *Ez, nik ez daukat*
- *Uxue, emango didazu mexikar aitona?*
- *Tori, zuretzat da*
- ...

Familia osatzean:

- *Kitto, osatu dut afrikar familia!*

3.7.– Jolaslekuan

Maite zaitut

Zergatik...

- *Ikasleek erabili ohi dutena: Zergatik.....? zergatik....*
- *Guk landu nahi duguna: Zergatik....? ...-(e)lako.*

Ikasle taldea borobilean jarriko dugu aulkietan eserita eta erdian haur bakar bat geratuko da zutik. Haur hori norbaiten aurrean jarriko da eta esango dio:

- *Maite zaitut!*
- *Zergatik?*
- *Ile luzea daukazulako!*

Orduan borobileko haur ile luzedun guztiak mugitu egin behar dute tokiz eta erdian dagoenak, berriz, libre geratu den aulkietako bat hartuko du beretzat. Erdian lekurik gabe geratu denak, jolasarekin jarraituko du:

- *Maite zaitut!*
- *Zergatik?*
- *Galtza motzak daukazulako!*

Zapi-zapi moldatua

Jolasgaraian, patioan, soka batetik pintza bidez zintzilikatuta objektu ezberdinak jarriko ditugu: igerilekuko txanoa, zapi bat, lepokoa, folioa.... Hasiera batean hurrei objektu bakoitzaren izena eta zertarako balio duen esango diegu:

- *Hau igerilekuko txanoa da eta igerilekura joatean beti eraman behar da.*
- *Hau lepokoa da eta.....*

Ondoren haurrak sokaren alde banatan ilaran jarriko ditugu eta bakoitzari zenbakia emango. Amaitzeko soka eusten dion bi pertsonetako batek objektu baten funtzioa esango du eta ondoren zenbakia.

- *Igerilekura joatean beti eraman behar dugu motxilan. Hiru!*

Eta kasu honetan hiru zenbakidun bi aldeetako hurrek txanoaren bila korri egin beharko dute eta hartzean *igerilekuko txanoa guretzat!* esan.

Progresioa: behin jolasa barneratu dutenean, haur ezberdinak arduratuko dira objektuak deskribatzeaz eta haren bila joan behar duten bi pertsonen zenbakia esateaz, baita nahi izanez gero, objektuak aukeratzeaz ere.

4.- Simulazioak

Simulazioak hurrek euren eguneroko egoera errealean erabilti ahal izateko esamoldeak entrenatzeko tresna bikainak direla esan genezake. Jolasaren bidez, jolas garaian edo euren arteko ohiko harremanetan erabili behar dituzten esamoldeekin lagun diezaiekegu. Hala, egoera erreal horiek bizitzerakoan, aldez aurretik ikasgelan eta simulazioen bidez hainbat esamolde erabili badituzte, askoz errazagoa egingo zaie baliabide horiek euskaraz erabiltzea. Entrenamendu eta euskarazko erreferentzi horiek eduki ezean, ziurrenik hainbat hurrek errazen zaizkien esamoldeetara joko dute eta, maiz, esamolde horiek gazteleraz dakizkitez (*¿puedo jugar? / Es mio! No quiero!...* eta abar).

Oso erraza da horrelakoak sortzea: hurrek bizi dituzten egoerak behatu, beraietan erabili ohi dituzten esamoldeak identifikatu, euskarara ekarri eta oso modu sinplean (hor dago gakoa, sinpletasunean) jolas bihurtu. Horrez gain, interesgarria da behin simulazio egoera barneratuta daukatenean dinamikari beste buelta bat emateko tonuekin edo aldarteekin ere jokatzeko: gaur denak triste triste bageunde bezala, edo hanka baten gain! Hona jarraian, zenbait simulazio jolas eredu:

Nik ere jolastu nahi dut!

Uztai handi bat erabiliko dugu edo kleraz markatutako borobil bat. Barruan haur bat egongo da eta banan-bana beste haurrak etorriko zaizkio jolasteko baimen eske:

- *Kaixo, utziko didazu jolasten?*
- *Ez, orain ni ari naiz*
- *Nik ere nahi dut*
- *Ados, zatoz barrura!*

Bi haurrak uztai barruan sartuko dira. Hirugarren batek:

- *Kaixo, utziko didazue jolasten?*
- *Ez, orain gu ari gara*
- *Nik ere nahi dut*
- *Ados, zatoz barrura!*

Hiru haurrak uztai barruan sartuko dira, laugarren batek:

- *Kaixo, utziko didazue jolasten?*
- ...

Ea zenbat kabitzen diren...

Denda jolasa

Haur batzu dendariak izango dira eta kaxetan sartuta, euren dendarako produktuak emango dizkiegu. Txoko bakoitzean edo aulkiekin osatuta dendaren espazioa mugatuko dugu sarrera batekin. Gainontzeko haurrek erosketa zerrenda bat izango dute, bakoitzak desberdina eta, hala, dendaz denda joan beharko dute zerrendako guztia eskuratu arte. Horretarako, nahi duten dendan sartu eta eskatu egin beharko dute.

Elkarrizketa itxia:

- | | |
|-----------------------------|---|
| - <i>Kaixo,</i> | - <i>Kaixo</i> |
| - <i>Kaixo!</i> | - <i>Kaixo!</i> |
| - <i>zer nahi duzu?</i> | - <i>Tomateak nahi ditut</i> |
| - <i>Laranja nahi ditut</i> | - <i>Ez daukat bat ere....</i> |
| - <i>Zenbat?</i> | - <i>Orduan ezer ez!</i> |
| - <i>Bost faborez!</i> | <i>Eta beste denda batera abiatuko da</i> |
| - <i>Hortxe dauzkazu</i> | <i>tomate bila</i> |
| - <i>Eskerrik asko!</i> | |

Ateen jolasa

Gelan bi marra marraztuko ditugu lurrian, ate modura eta bakoitzaren atarian haur bat jarriko. Adibidez: elikagaien atea eta animalien atea. Gainontzeko haurren artean marrazkiak banatuko ditugu, bakoitzarentzat bana. Norberak asmatu behar du bere atea zein den eta, horretarako, atera joan eta galdetu egin beharko dute elkarrizketa itxia erabiliz:

- *Kax-kax-kax!*
- *Nor da?*
- *Ni naiz!*
- *Baina nor zara zu?*
- *Ni (tipula) naiz!*
- *Asmatu badu: sartu barrura!*
- *Asmatu ezean: zoaz beste atera!*

Horrela gelakide guztiak bakoitza dagokion atetik sartu arte. Ate kopuruarekin jolas dezakegu (animaliak, elikagaiak, koloreak....) eta elkarrizketa itxia ere, haurren gaitasunera egokitu.

Tonuekin edo aldarteekin ere joka dezagun: gaur denak triste triste bageunde bezala, edo hanka baten gain!

Badator badator!

Haurrak borobilean daudela, mozorrotzeko gauzez betetako kaxa bat jarriko dugu erdian (kapela ezberdinak, muturrak, betaurrekoak...). Erritmoa jarraituz, denak txaloka hasiko gara:

- *Plast! plast! badator! badator!*
- *Plast! plast! badator! badator!*

Haurretako bat jeiki eta kaxako zeozer jantziko du (sorginaren kapela adibidez) eta galdetuko du:

- *Nor dator?*
- *Sorgina!*
- *Nola dakizue?*
- *Kapela daramalako!*

Mozorrotuta bere lekuan eseriko da:

- *Plast! plast! badator! badator!*
- *Plast! plast! badator! badator!*

Beste haur bat jeiki, zerbait hartu mozorrotzeko (zerriaren muturra) eta:

- *Nor dator?*
- *Zerria!*
- *Nola dakizue?*
- *Zerri muturra daukalako!*
- *Plast! plast! badator! badator!*

Horrela borobileko guztiak mozorrotu arte

Hau norena da?

Haur batek pilota bat edo objektu bat hartuko du eskutan eta beste biri galdetuko die:

- *Hau norena da?*
- *Nirea! Nirea! (biek batera)*
- *Biena ez! Hau norena da?*
- *Nirea! Nirea! (biek batera)*
- *Pikutara! Hau zurea da! (eta objektua bietako bati emango dio)*

Objetua hartu duena berriz ere hasiko da:

- *Hau norena da?*
- ...