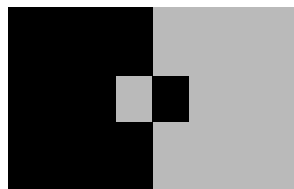


Aurkezpena



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Karpeta honetan jolas bat dago, zehazki gynnkana bat (arrastoei jarraituz altxorra aurkitzeko jolasa), jolastuz **parte-hartze soziala** lantzeko aukera ematen duena. Lankidetza-izaera duten jardueren bidez, parte hartzeko balioak eta jarrerak susta daitezke material honekin. Jolas honen balio pedagogikoa proposatzen diren probetan eta jolasaren bidez sustatzen diren balio eta jarreretan dago, baina baita jolas-tu ondoren eragin dezakeen gogoetan ere.

Jolasa herritartasuna lantzen duen hezkuntza-proiektu baten parte da. Proiektuan hiru gai lantzen dira hiru ikasturtetan: *eskubideak eta erantzukizunak, parte-hartze soziala eta gatazkak konpontzeko modu baketsuak*.

Gaiak lantzeko, material hauek eskaintzen dira: **hainbat hezkuntza-etapatarako karpeta pedagogikoak, bideoa eta jarduera-gida, girotzeko posterrak, egunkari bat egitea asmo duen zentroen arteko proposamena eta jolas bat**. Zehazki, orain aurkeztu dugun materiala proiektuaren bigarren urtekoa da, eta, gainerako hezkuntza-materialekin batera, **parte-hartze soziala** landu nahi du lau premisa hauetatik abiatuta:

- Antolatutako pertsona askoren ahaleginari eta parte-hartzeari esker lortu dira gauza gehienak gizartearen.
- Eremu zabalagoetan parte hartzeko, gertuen dauden eremuetan parte hartzen hasi behar da (familia, ikasgela, auzoa).
- Mundua aldatzen laguntzeko aukera ugari dago.
- Parte-hartzeak bizi garen munduko protagonistak izateko eta pertsona ororentzako mundu duin eta justuagoa eraikitzeko aukera ematen du.

“Munduko hiritarrok. Gure munduko protagonistak gara” oraindik ez baduzu eta hezkuntza-proiektu horri buruzko informazio gehiago nahi baduzu, jarri harremanetan ALBOANekin.

Informazio gehiago nahi izanez gero:

Aita Lojendio kalea, 2 – 2.

48008 Bilbo

alboanbi@alboan.org. 94.415 35 92

Bergamín kalea, 32. 31004 Iruñea

alboanna@alboan.org. 948 23 13 02

www.alboan.org

Karpeta honetako osagaiak

Eskuartean duzun karpetan honako hau duzu:

- Jolasari buruzko informazioa duen dokumentua.
- Jarduera-proposamenak (bakoitzean 10 proba) atal hauetan banatuta:
 - Adimena.
 - Mimika.
 - Trebetasuna.
 - Komunikazioa.
 - Kooperazioa.
- Munduko mapa puzzlean.

Jolasari buruzko ohar orokorrak

1. Jolas hau bereziki 6 eta 12 urte bitarteko neska-mutikoei zuzendutako gynnkana da.
2. Jolasa hainbat kategoriatako probek osatzen dute. Kategoria bakoitzean hamar proba daude.
3. Proba guztiak deskribapen eta guzti daude. Kategoria bakoitzak bere kolorea du.
4. Dinamizatzailleek aurrez hautatuko dituzte egin beharreko probak. Dinamizatzailleek elkarren artean banatuko dituzte probak eta behar diren materialak.
5. Parte hartzeko, bost edo sei talde, ez oso handiak, egitea gomendatzen dugu.
6. Talde bakoitzak proba bat burutzen duenean, puzzlearen pieza bat emango zaio. Komeni da talde berari kontinente bereko puzzlearen zatiak ematea. Puzzlea munduko mapa da. Taldeek, probak gainditu ahala, kontinente bereko fitxak lortuko dituzte.
7. Taldeak behar dituen fitxa guztiak eskuratzen dituztenean, taldekide guztien artean puzzlea osatu behar dute. Baina puzzle bakarra dagoela ohartuko dira. Talde bakoitzak puzzle txiki bateko piezak ditu eta txiki horiek puzzle handi bat osatzen dute. Une horretan jolasaren dinamizatzailleek taldeei ikusarazi behar diete puzzle txiki guztiak elkartu behar dituztela handia osatzeko.
8. Jolasa amaitutakoan puzzlean agertzen den esaldiaren inguruan elkarrekin gogoeta egitea proposatzen dugu. Sortzen diren ideiak kartoi mehe batean idatz daitezke eta ikasgelan esekita eduki denbora batez.

Proposatutako galderak

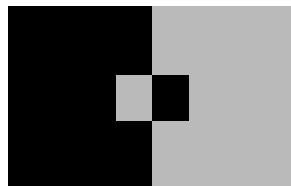
- Zer gustatu zaizu gehien jolasean?
- Gustatu zaizu guztiek parte hartzea?
- Zer ikasi duzu jolastuz?
- Gustatu zaizu puzzlea nola osatu duzuen? Zure ustez, komunikazio ona edukitzea garrantzitsua da gauzak elkarrekin egiteko?
- Zer iritzi duzu puzzlean agertzen den esaldiari buruz?
- Zure ustez, nolako parte-hartzea duzu ikastetxean, etxean, lagunekin...?
- Zer egin genezake pertsona gehiagok parte hartzeko?

*Probak taldekide guztien artean
elkarri lagunduz egiteko prestatu dira.
Jolasean pertsona guztiek
parte har dezaten saiatu behar da.*

Trebetasun-jolasak



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Eraginkortasun handiena

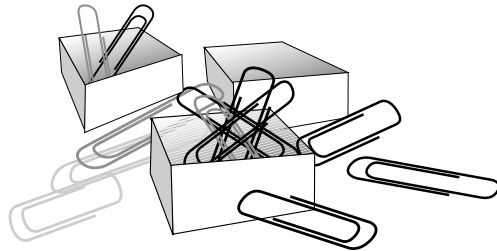
Helburua: Gizarteko presioei dagokienez nork bere buruarengan nolako segurtasuna duen baloratzea eta pentsatzea.

Materiala: Klipak eta kutxa txikiak.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldeak klipak eta hainbat kutxa ditu, beti taldekideen kopurua baino bat gehiago. Helburua da klipak ahoarekin kutxetan sartzea denbora jakin batean; minutu bat, bi minutu izan litezke, erabiltzen ditugun klipen arabera.



Edalontzitik edalontzira

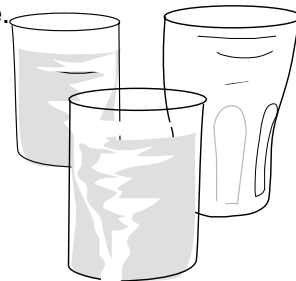
Helburua: Kooperazio eta koordinazio eraginkorra lortzea ura isuri ez dadin.

Materiala: Plastikozko edalontziak.

Hasierako agindua: Gainerakoek barre egin ez dezaten saiatu behar da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Parte-hartzaileek ahoan edalontzia dutela (ertzari hortzekin eutsita) biribil bat osatuko dute. Lagun batek bere edalontzia urez beteko du eta ondoko lagunaren basora isuriko du eskurik erabili gabe. Horrela, behin eta berriz, biribilean, jolasa hasi duen lagunarengana iritsi arte.



Urkatua

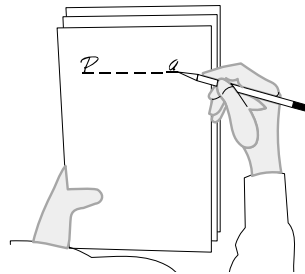
Helburua: Hitzak aurkitzea horiek izan ditzaketen bokalak eta kontsonanteak adieraziz.

Materiala: Papera eta boligrafoa.

Hasierako agindua: Hitzek jolasaren gaiarekin –herritarren parte-hartzea– zerikusia izango dute.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldeko haur batek hitz bat pentsatuko du eta gainerakoei esango die zenbat karaktere dituen eta zein diren hitzaren lehen eta azken kontsonanteak edo bokalak. Taldeak bokalak eta kontsonanteak esango ditu ezkutuan dagoen hitza asmatu arte. Hitzaz asmatzeko, gehienez hamar akats egin ditzakete, edo ‘urkatua’ marraztu arte jarrai dezakete.



Hartz inurrijalearen lasterketa

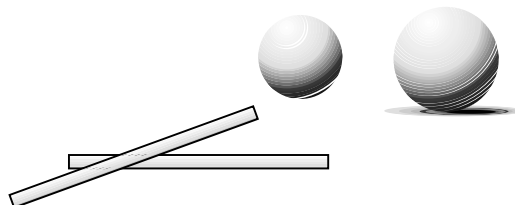
Helburua: Talde-lana sustatzea.

Materiala: Ping-pong-eko pilotak eta bi lastotxo.

Hasierako agindua: Parte-hartzaileak bi taldetan banatu eta irteera- eta helmuga-lerroak marraztu behar dira bata bestearengandik hiru metrora.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Lagun bakoitzak lastotxo bat hartuko du. Zirkuitu biribilean, minutu batean, txandaka pilota irteeratik helmugara arte pasatu behar dute taldeko kide guztiek parte hartuz. Distantzia jakin bat egindakoa, taldeko beste kide batek egingo du putz.



Aire-xurga konpainia

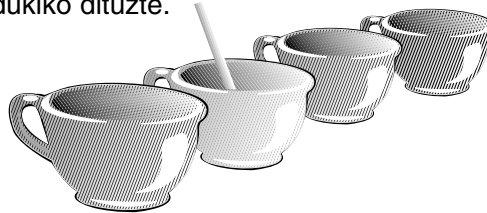
Helburua: Lana taldean egitea.

Materiala: Lastotxoa, zazpi katilu (beti taldekideen kopurua baino bat gehiago), fruitu lehorrak (ez dira baliagarriak lastotxotik sartzen direnak).

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Katilu guztiak ilaran ezarri eta taldekide bakoitzak lastotxo bat hartu behar du. Ilarako lehenengoak, lastotxoaren laguntzaz, fruitu lehor guztiak bigarren katilura eraman beharko ditu; taldeko bigarrenak hirugarrenera; eta horrela behin eta berriz azken katilura eraman arte. Bi minututan burutu beharko dute proba. Guztira hamabost bat fruitu lehor edukiko dituzte.



Paperezko hegazkinak

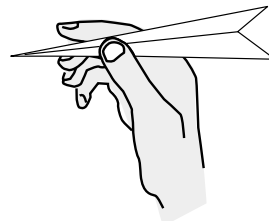
Helburua: Sormen-gaitasuna garatzea paperezko hegazkinak eginez.

Materiala: Papera eta bi makilatxo. Papera paperezko hegazkinak egiteko erabiliko dugu. Taldekide bakoitzak gutxienez hiru egingo ditu.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Kanpoaldean.

Prozesua: Hegazkinak egin eta bi makilatxoekin futboleko ate bat egingo dugu. Ondoren, taldekide guztiak atletik hamar urratseko distantziara kokatuko dira. Proba gainditzeko, minutu batean hegazkin erdiak atean sartu behar dira.



Pote-botatzea

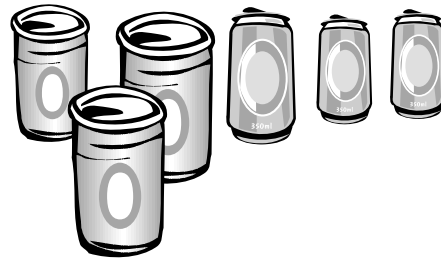
Helburua: Zehaztasuna taldean garatzea.

Materiala: Paperezko bolak eta poteak.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Ilara batean pote guztiak jarriko dira (hamar bat). Proba gainditzeko, taldekide bakoitzak zortzi bat pote bota behar ditu paperezko bolekin. Minutu bateko denbora izango dute.



Jaurti eta makurtu

Helburua: Erreflexuak eta trebetasuna garatzea.

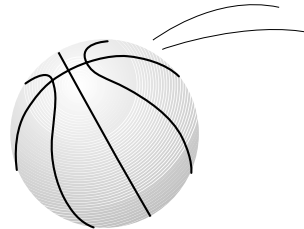
Materiala: Baloia bat.

Hasierako agindua: Parte-hartzaileek ilaran jarri behar dute, bata bestearen atzean. Ilararen buru denaren aurrean beste lagun bat jarriko da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Kanpoaldean.

Prozesua: Seinalea ematean, 'kapitainak' baloia jaurtiko dio ilarako lehenengoari, hark bueltan jaurtiko dio eta segituan makurtu egingo da besteak bigarrenari bota ahal izateko; eta horrela azken jokalariaengana iritsi arte.

Proba gainditzeko, bi buelta egin behar dira denbora jakin batean baloia lurrera erori gabe.



Pasa-pasa

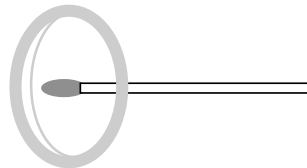
Helburua: Parte-hartzaileen artean konfiantza sustatzea.

Materiala: Eratzun bat eta pospolo bat parte-hartzaile bakoitzarentzat.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Jarduera honetan eratzun bat hartu behar da eta pospolo bat eman taldeko kide bakoitzari. Taldekideek ahoan jarriko dute pospoloa eta eratzuna duenak bere pospolotik beste taldekide baten pospolora pasatu beharko du eratzuna; horrela jarraituko dute, lagunez lagun, hasierako puntura iritsi arte. Probatzen dena taldekideen bizkortasuna eta trebetasuna da, eta jarduera denentzat entretenigarria egiten saiatuko gara. Proba gainditzeko, eratzunak jatorrizko lekura iritsi behar du.



Familiak elkartzea

Helburua: Antzeko elementuen bidez ikusmena garatzea, baita adosteko gaitasuna ere.

Materiala: Antzeko hotsa duten abizenak dituzten familien fitxak egitea.

Hasierako agindua: Antzeko abizena duten familiekin fitxak prestatu behar dira (Uralde, Ugalde, Olalde). Familiak aiton-amonek, gurasoek eta seme-alabek osatuko dituzte.

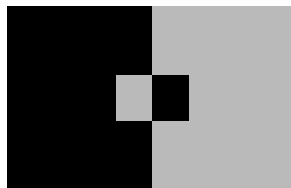
Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Kartoi mehe batean hiru familien fitxak prestatu eta gero, fitxa guztiak nahasiko dira eta buruz behera jarriko dira. Parte-hartzaileek fitxa bat altxatuko dute eta hango irudia gogoratu. Familia bakoitzeko irudi guztiak jarraian altxatzean hartu ahalko dituzte kartoi mehe horiek eta tontor bat egin bereizita. Proba gainditzeko, hiru familiekin osatuta egon behar dute bereizitako tontorretan. Fitxa bat altxatu baino lehen, zein altxatu adostu behar da taldean.

Adimen-jolasak



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

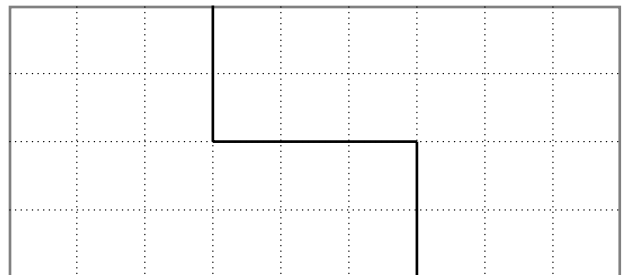
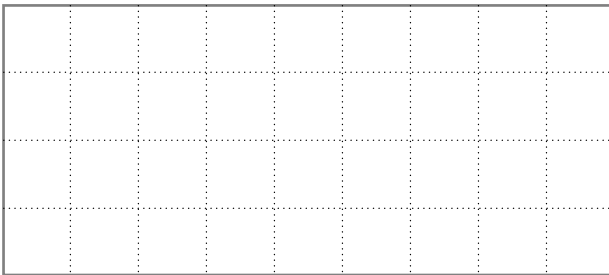
Laukizuzen karratua

Helburua: Elkarrekin hausnartzeko gaitasuna garatzea.

Materiala: Marrazkia, papera eta guraizeak.

Hasierako agindua: Behin ebakita, laukizuzena karratu bihurtu behar da. Konponbidea eman baino lehen, ados jarri behar da.

Prozesua: Laukizuzena hogeita hamasei laukitan banatu, bederatzi laukiko lau ilaratan, eta gero, moztu eta berriro elkartu marrazkiko argibideei jarraituz. Ongi irteten da beti.

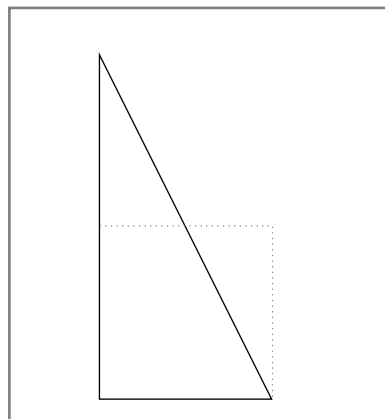
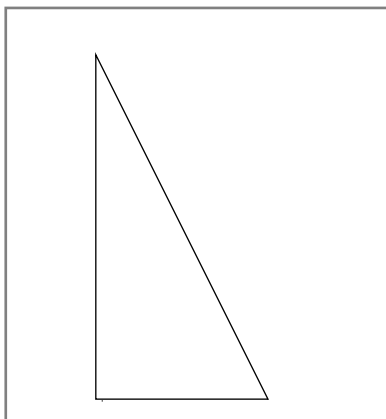


Hiruki karratua

Helburua: Talde-lana eta espazioaren ikuspegia sendotzea.

Materiala: Papera eta guraizeak.

Hasierako agindua: Behin ebakita, hirukia karratu bihurtzea.



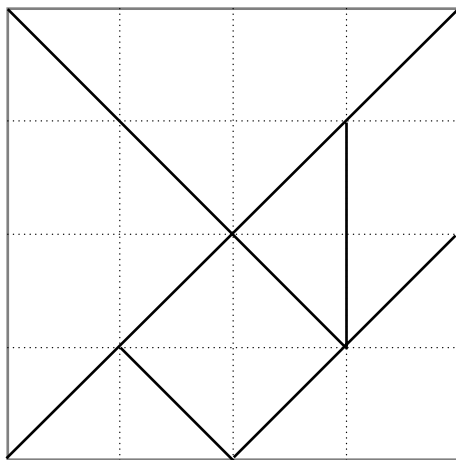
Tangrama

Helburua: Ados jartzea eta lankidetzan aritzea.

Materiala: Orriak eta guraizeak.

Hasierako agindua: Konponbidea eman baino lehen, ados jarri behar da.

Prozesua: Dinamizatzaileak tangramaren piezak paperean moztuko ditu marrazkian ageri den bezala, eta taldeari emango dizkio. Taldea karratua egiten saiatuko da.



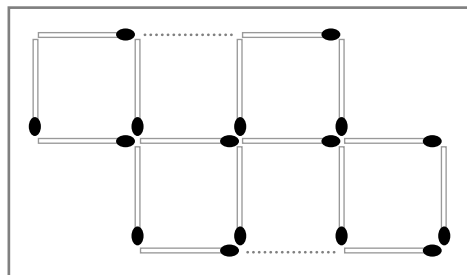
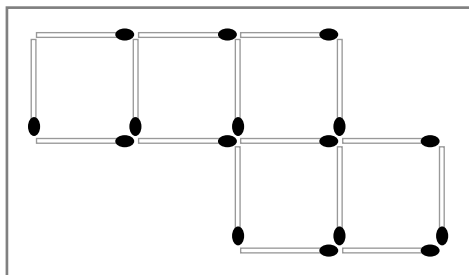
Lau karratuak

Helburua: Parte-hartzaileen adimena landu eta talde-lana sustatzea.

Materiala: Pospoloak.

Hasierako agindua: Bi pospolo baino ezin dira mugitu.

Prozesua: 16 pospolo daude. Bi bakarrik mugituta lau karratu berdin-berdin egin behar dira.



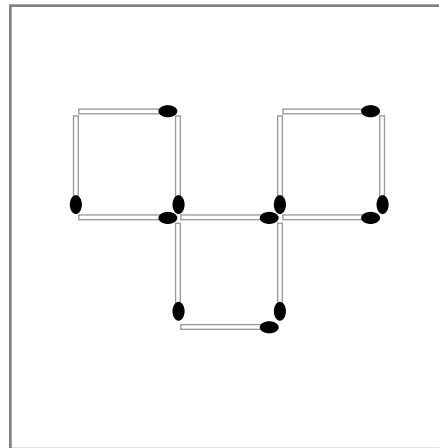
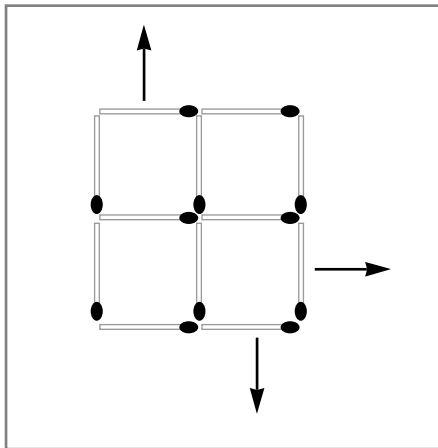
Hiru karratuak

Helburua: Parte-hartzaileen adimena landu eta talde-lana sustatzea.

Materiala: Pospoloak.

Hasierako agindua: Hiru pospolo baino ezin dira mugitu.

Prozesua: Hamabi pospolo daude. Hiru mugituta hiru karratu bakarrik geldituko dira.



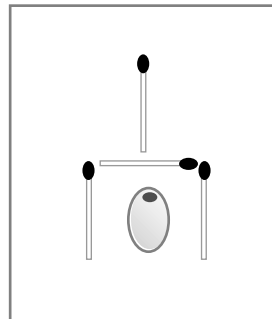
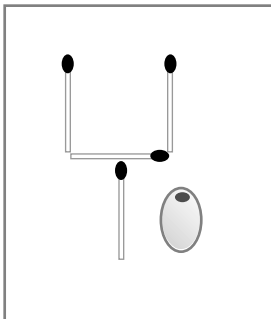
Ez dezala ihes egin

Helburua: Adimena landu eta talde-lana sustatzea.

Materiala: Pospoloak eta oliba bat.

Hasierako agindua: Bi pospolo baino ezin dira mugitu.

Prozesua: Oliba sardexkaren hortz batean sartu behar da. Horretarako bi pospolo bakarrik mugitu daitezke; oliba ezin da mugitu. Sardexkak hasieran erakutsitakoaren forma berdina-edukia beharko du.



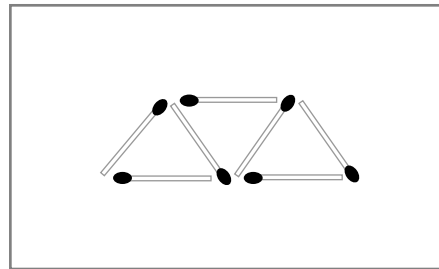
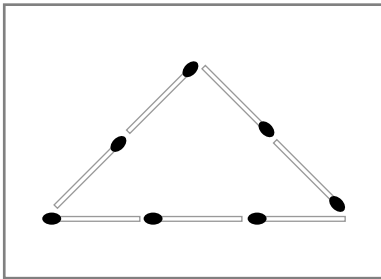
Hiru batean

Helburua: Arazoak taldean konpontzea.

Materiala: Pospoloak.

Hasierako agindua: Lau pospolo baino ezin dira mugitu.

Prozesua: Irudiko hirukiarekin, elkarri lotuta dauden hiru hiruki egin behar dira. Horretarako, hasieran dauden pospolo-kopuru bera erabili behar da, eta gehienez lau mugi daitezke.



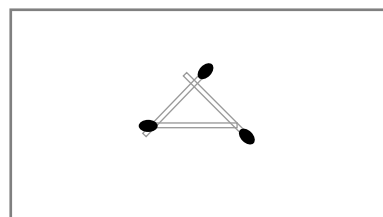
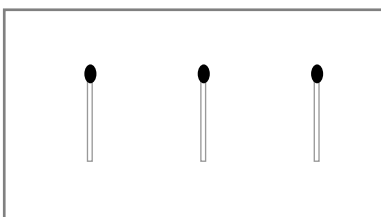
Hankak lurrean

Helburua: Arazoak taldean konpontzea.

Materiala: Pospoloak.

Hasierako agindua: Pospoloen buruek ezin dute mahaia ukitu.

Prozesua: Hiru pospolo erabilita, hiruki bat egin behar da buruek mahaia ukitu gabe.



Irudi-segida zaila

Helburua: Arazo bat elkarren artean konpontzea.

Materiala: Papera irudi-multzoarekin.

Hasierako agindua: Konponbidea eman baino lehen ados jarri behar da.

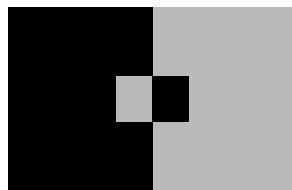
Prozesua: Forma arraro hauek irudi-segida bat osatzen dute. Zein da hurrengo irudia?



Mimika-jolasak



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Hitzak irudikatzen

Helburua: Irudimena estimulatzea eta kooperazioa trebatzea.

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldeak, gorputzarekin taldean irudikatzeko hitz bat hautatuko du. Hitz erabaki eta gero, beren gorputzak jartzeko eta nahasteko modu egokiena zein den pentsatuko dute, irudikatuko duten hitza irakurgarria izan dadin. Dinamizatzailleak erabakiko du proba gaindituzat noiz eman.

Eskulturak

Helburua: Espresio sortzailea lortzea. Gorputzaren kontzientzia hartzera bultzatzea.

Materiala: Begiak estaltzeko zapia.

Hasierako agindua: Jokoa isiltasunean egin behar da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Lagun batek eskultorearen papera egingo du eta taldekide baten gorputza hartu eta egokia iruditzen zaion posizioan jarriko du. Beste taldekide batek, begiak estalita, eskultura ukituko du eta zein posiziotan dagoen asmatzen saiatuko da. Azkenik, ukitu duen estatuaren berdin-berdina “zizelkatu” beharko du beste taldekide baten gorputza posizio berdinean ezarritik.



Ekaitza

Helburua: Musikarako gaitasuna eta entzumena garatzea ekaitzaren plantak eginez.

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldeak –euriaren, trumoiaren, tximisten eta abarren soinuaren bidez– ekaitza dagoelako itxura egingo du. Dinamizatzailerak egokia iruditzen zaionean emango du ekaitza baliozkotzat. Erritmo bati eutsi beharko diote.

Gure altxorra

Helburua: Espresibitatea eta sormena garatzea.

Materiala: Beharrezkoa da zerrendako objektuak hurbil izatea.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldekide batek mimikaz hurrengo zerrendako lehenengo objektua irudikatuko du. Taldeak zein objektu den asmatu behar du eta haren ondoan adierazitako kopurua osatu behar du. Helburua lortutakoan, beste taldekide batek hurrengo objektua irudikatuko du. Ariketa behin eta berriz egingo da taldeak zerrendako objektu guztiak eskuratu arte.

Irudikatzeko objektuak:

- 4 margo gorri.
- 3 guraize.
- 2 klera berde.
- 1 saskibaloiako baloi.
- 3 arbel-ezabagailu.
- 4 koaderno, azal urdinekoak.



Zurumurrua

- Helburua:** Mezuak gorputz-espresioz eta keinu bidezko espresioz interpretatzeko eta irudikatzeko gaitasuna estimulatzea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Bat ere ez.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Taldekide guztiak, bat izan ezik, gelatik edo jolasa egingo den lekutik irtengo dira. Dinamizatzailleak gelan geratu den lagunari esaldi hau esango dio: "denok parte hartzen badugu, protagonistak izango gara". Gero, beste taldekide bati gelara sartzeko esango dio, eta lehenengoak mimikaz esaldia antzeztuko dio bigarrenari. Hark mezua ulertu duela uste duenean, hirugarren bat etorriko da. Bigarrenak ulertu duena irudikatuko dio hirugarrenari, eta horrela behin eta berriz. Azkenik, azken lagunak jaso duen mezua azalduko du, eta hasierako esaldiarekin alderatuko da. Proba baliozkoa izango da, baldin eta bi mezuek (hasierakoak eta amaierakoak) antzeko esanahia badute; hau da, ideia transmititzea eta ez galtzea lortu bada.

Aurrera!

- Helburua:** Interpretatzeko gaitasunak garatzea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Bat ere ez.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Taldekide bakoitzak gogo-aldate desberdina antzeztuko du. Gainerako kideek zein gogo-aldate antzeztu duen asmatu beharko dute.



Poltsan ezkutuan

Helburua: Antzezteko trebetasunak eta deduzitzeko gaitasuna garatzea.

Materiala: Poltsa bat hiru objektu barruan dituela.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Poltsa batean hiru objektu ezkutatuko dira. Taldeko lagun batek poltsan eskua sartuko du, eta zer den antzematen duenean, mimika erabiliko du bere jolaskideek zer den asmatzeko. Asmatzean, beste objektuekin gauza bera egingo dute. Minutu bat dute proba gainditzeko.



Dantzan

Helburua: Sormena lantzea, dantzaren bidez, eta lankidetzaren eta taldearen elkarrekin osagarri izatea.

Materiala: Musika-erreproduzitzailea eta abestia.

Hasierako agindua: Oso garrantzitsua da taldekideak elkarrekin komunikatzea eta elkarrekin osagarri izatea.

Barrualdean edo kanpoaldean: Barrualdean.

Prozesua: Bi minututan taldeak koreografia bat asmatu eta ikasiko du aurrez aukeratutako abesti baten errepikarako.



Zein zenbaki da?

Helburua: Antzezpenean motrizitatea garatzea.

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Taldekide batek airean zenbakiak irudikatuko ditu (dinamizatzailleak esango dio zein zenbaki), kasu bakoitzean gorputz-atal desberdinez baliatuz (burua, ipurdia, hanka). Taldeak irudikatutako zenbakiak zein diren asmatu beharko du.

Makina

Helburua: Taldearen kohesioa lortzea.

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Mimikaz gain, hainbat soinu erabil daitezke.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

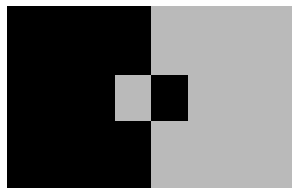
Prozesua: Dinamizatzailleak taldekideetako bati makina baten izena esango dio isil antzean, eta hura irudikatu beharko du. Mimika erabiliz antzezten hasiko da. Dinamizatzailleak taldeko gainerakoei antzezpenean pixkanaka sartzeko eskatuko die, denen artean makina handi bat osatu arte.



Komunikazio jolasak



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Silaba musikalak

Helburua: Jolasaren barruan kooperaziorako lekua sortzea bultzatzea.

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Biribilean eserita jarriko dira eta lagun bat gelatik irtengo da. Gainerakoek hiru silabako edo gehiagoko hitz bat aukeratuko dute (adib.: jo-las-tu). Ikasleek silabak bereizi behar dituzte, eta talde txikitan banatuta, talde bakoitzak silaba bat kantatu behar du. Orduan, gelatik irten den laguna sartuko da eta gainerako ikaskideak zein hitz kantatzen ari diren asmatu behar du.

Egunsentia oihanean

Helburua: Animalia-bikotearekin elkartzeko komunikazio egokia lortzea (animaliaren soinuaz baliatuz soilik).

Materiala: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Zein animalia imitatu behar dituzten erabaki behar dute (elefantea, tigrea, lehoia, zebra, koala...).

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Lagun bakoitza animalia bat da. Espezie bakoitzeko bi animalia daude; hau da, bi lehoi, bi tigre... Gelan edo jolastokian sakabanatuta, animalia-bikoteek elkartu egin behar dute animalien soinuaz baliatuz. Denbora mugatua dute denak elkartzeko.



Zein animalia gogorarazten dizut?

- Helburua:** Ez-ahozko komunikazioen bidez, zein animalia imitatzen ari den antzematea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Boluntario bat behar da animaliak imitatzeko.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Lagun batek lau animalia imitatuko ditu (untxia, ahuntza, behia, zaldia, oilarra...). Gainerako taldekideek ikur bidez zein animalia imitatzen ari den asmatu behar dute. Proba gainditzeko, gehienez bi akats onartzen dira.

Hondatutako telefonoa

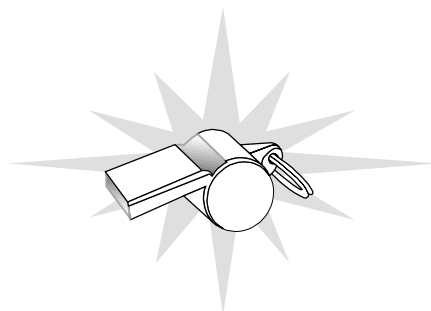
- Helburua:** Mezu bat pertsonaz pertsona komunikatzea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Taldeko lagun batek parte-hartzearekin lotutako mezu bat asmatu behar du transmititzeko.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Lerroko lehen lagunak hurrengoari mezua belarrira azkar transmitituko dio eta hark hurrengoari, eta hurrengoari... azken lagunarengana iritsi arte. Lerroko azken lagunak mezua ozen esaten duenean amaituko da jolasa. Mezua lehenengoak asmatutako bera bada, proba gainditua izango da.

Urtebetetzeen jolasa

- Helburua:** Ez-ahozko komunikazioaren bidez komunikatzen ikastea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Ezin da hitz egin.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Taldea jaiotza-dataren arabera antolatuko da, ahozkoa ez den komunikazioaz bakarrik baliatuz. Proba honetarako gehienez 5 minutu emango dira. Denbora hori igarota ez badira antolatu, proba ez da gainditutzat hartuko.

Ez dut txori txistularia ikusten

- Helburua:** Entzumen-gaitasuna lantzea taldean.
- Materiala:** Txilibitua.
- Hasierako agindua:** Taldekide batek izan ezik gainerakoek begiak estali behar dituzte.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Kanpoaldean.
- Prozesua:** Begiak estali gabe dituen taldekideak txilibitua hartuko du. Taldetik urrunduko da eta leku horretan geratuko da jolasa amaitu arte. Gainerakoek, txilibituaren soinuaz baliatuz, zein lekutan dagoen aurkitu beharko dute bi minutu baino lehen. Zenbat eta urrunago, hobeto.



Urruneko kontrola

- Helburua:** Parte-hartzaileen artean konfiantza sustatzea.
- Materiala:** Begiak estaltzeko zapiak parte-hartzaile erdientzat.
- Hasierako agindua:** Ikasleak bi azpitaldetan banatu eta bikoteak egin behar dira. Bikotekide bakoitza azpitalde batean egongo da. Jarri bi lerrotan bata bestearen aurrean edo, bestela, talde-erdia biribilaren erdigunean eta beste erdia haren inguruan. Bikotekideek ezin dute bata bestearen aurrean egon.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Azpitalde bateko lagunek begiak estalita dituzte. Besteak itsuaurrekoak dira eta ezingo dira lekuz aldatu. Itsuek beren itsuaurrekoa aurkitu beharko dute; horretan laguntzeko, itsuaurrekoek behin eta berriz izenez deituko diete.

Topaketak

- Helburua:** Egiten diren keinu guztiekin komunikatzea lortzea.
- Materiala:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Isilik egon behar da. Bi talderekin egiten da.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Bikoteka, talde batekoek eskua emateko hainbat modu hautatuko dituzte sentimendu desberdinak adierazteko. Beste taldeko kideek asmatu egin beharko dute keinu bakoitzarekin zein sentimendu adierazten duten. Proba gainditzeko gehienez bi akats onartzen dira.



TIKO – TIKOA

Helburua: Koordinazioa lantzea.

Materiala: Edozein objektu.

Hasierako agindua: Jolaskideei objektua ematean ondoren adierazten diren hitzak errepikatu behar dituzte.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Dinamizatzaileak edo parte-hartzaileetako batek, eskuetan duen objektua ematearekin batera, eskuineko jolaskidearekin elkarriketa bat hasten du:

-Hemen duzu tiko-tikoa.

-Zer?

-Tiko-tikoa

Ondoren, beste objektu bat emango dio ezkerreko jolaskideari:

-Hemen duzu taka-taka.

-Zer?

-Taka-taka

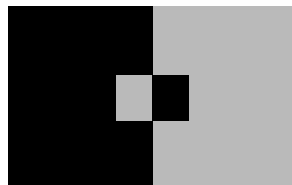
Objektua batetik bestera pasatu behar da eta galdera parte-hartzailetik parte-hartzaile-
ra eraman dinamizatzailearengana heldu arte, eta erantzuna galdera egin duenari helarazi behar zaio.

Jolasa behar bezala egiteko, koordinazio, orientazio espazial (eskuina – ezkerra) eta arreta handia behar da objektuak gurutzatzean.

Kooperazio-jolasak



MUNDUKO
HIRITARROK



ALBOAN

Hockey Kartoia

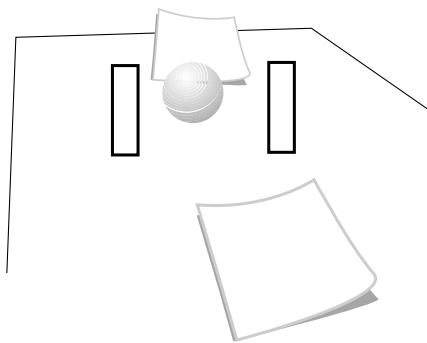
Helburua: Lehiakorra ez den jolasarekin taldean gozatzea.

Materialak: Ping pong-eko pilotak, atetzat jartzeko bi makila eta sticktzat erabiltzeko kartoia.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan, baina kanpoaldean hobeto.

Prozesua: Bi makilekin atea egingo da, eta taldeko lagun guztiek, txandaka, ping pong-eko pilota atean sartu beharko dute. Pilota atean sartzeko, stick gisa, kartoia erabiliko dugu; baina kartoia haizeaz baliatuz erabiliko dugu, ez dugu pilota joko. Kartoia astinduz sortzen den haizearekin, pilota mugitu egingo da eta atean sartu beharko da. Minutu batean gutxienez hamar gol sartu behar ditu talde bakoitzak.



Errelebuak liburuekin

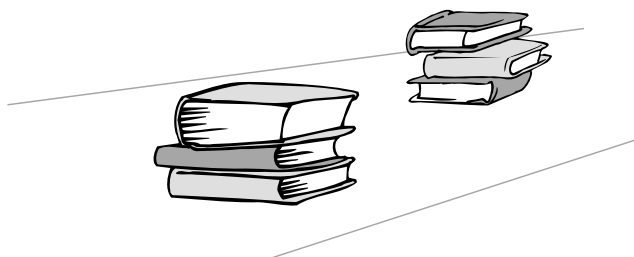
Helburua: Talde-lana sustatzea.

Materialak: Liburuak.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Kanpoaldean.

Prozesua: Liburuekin egindako lasterketa da. 1.000 metro inguruko distantzia egin behar da bi minututan. Taldekide bakoitzak, 100 metro egindakoan, hiru liburu pasatuko dizkio bere taldeko hurrengo kideari, eta horrela behin eta berriz.



Muskerren lasterketa

Helburua: Talde-lana sustatzea.

Materialak: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Taldeka, parte-hartzaileek ilaran jarri behar dute gerritik helduta.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Hasiera-seinalea ematean, talde guztietako azkenekoak ilararen hasierara joango dira beren jolaskideen hanka artetik arrastatuz. Zutik jartzean, "hurrengoa" esango dute ozen, hurrengo jolaskidea (beti azkena dagoena) atera dadin.

Proba gainditzeko, taldeak denbora jakin batean egin behar du ezarritako distantzia.

Pilota lepoan

Helburua: Jolas dinamikoa egitea.

Materialak: Bi edo hiru pilota, ez oso gogorrak, kokotsaren eta bularraren artean har daitezkeenak.

Hasierako agindua: Korro bat egin behar da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Barrualdean.

Prozesua: Hasiera-seinalea emandakoan, pilotak dituztenek kokotsaren eta bularraren artean jarriko dute pilota eta beren eskuinean daudenei pasatuko diote. Haiek pilota lepoarekin hartuko dute eta beren eskuineko jolaskideari pasatuko diote. Ezin da eskuz edo beste gorputz-atalez baliatu laguntzeko. Inori pilota erori gabe lehenengo buelta ematean, proba gainduta egongo da.

Aldaera: Pilota pasatzeko bestelako modu batzuk ere asma daitezke: galtzarbearekin eta hatz batekin, belaunaren atzeko aldearekin eta esku batekin...

Pilota altxatzea

Helburua: Lagun guztien parte-hartzea sustatzea.

Materialak: Pilota bat, ez oso astuna.

Hasierako agindua: Bat ere ez.

Barrualdean edo kanpoaldean: Barrualdean.

Prozesua: Jokoa pilota bat lurrera erori gabe altxatzean datza. Gorputzeko edozein atalekin uki daiteke jolaskideen artean inongo ordenarik ezarri gabe, baina pertsona berak ezin du pilota bi aldiz jarraian ukitu. Jolasaren helburua da jolaskide guztiek pilota airean denbora mugatu batean edukitzen parte hartzea.



Ehunzangoa

Helburua: Parte-hartzaileen koordinazioa sustatzea.

Materialak: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Parte-hartzaileen artean koordinazio handia egotea beharrezkoa da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Barrualdean.

Prozesua: Parte-hartzaileak ilaran eseriko dira, bata bestearen atzean, hankak irekita dituztela. Seinalea ematean, guztiek ezkerrerantz okertu behar dute pixkanaka, eta eskuak lurrean dituztela geratu behar dute, gorputza lurrarekiko paraleloan eta hankak lehen aurrean zuten jolaskidearen gainean. Ilarako azken lagunak baino ez ditu eskuak eta hankak lurrean eduki behar. Kontua hasierako posiziotik buelta-erdia ematea da, eta ehunzango bat bezala geratzea. Baliteke lehenengo aldietan zaila izatea bira ematea. Behin buelta emandakoan, metro jakin batzuk egin behar dituzte ehunzangoa apurtu gabe.

Hitzak

Helburua: Parte-hartzaileen koordinazioa sustatzea.

Materialak: Bat ere ez.

Hasierako agindua: Hitz egiteko txanda errespetatzea beharrezkoa da.

Barrualdean edo kanpoaldean: Bietan.

Prozesua: Dinamizatzailerak edo haur batek hitz bat esango du; txandaka, parte-hartzaileek letra horrekin hasten diren hitzak esan behar dituzte.

Aldaerak: Letra jakin batez amaitzen diren hitzak bilatzea.

- Mendian dauden gauzak adierazteko hitzak bilatzea.
- Kolore jakin bateko gauzak adierazteko hitzak bilatzea.

Proba gainditzeko, bi buelta egin beharko dituzte jarraian.

Astoari isatsa jartzea

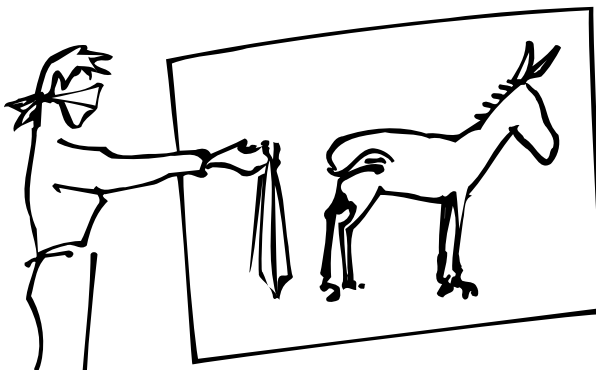
Helburua: Espazioaren egituraketa eta distantzien pertzepzioa sustatzea.

Materialak: Arbela edo kartoi mehea, soka bat muturrean itsasgarriren batekin eta zapi bat.

Hasierako agindua: Dinamizatzailerak asto bat marraztuko du arbelean, paper handi batean edo horman ezar daitekeen kartoi mehe batean.

Barrualdean edo kanpoaldean: Barrualdean.

Prozesua: Arbelera lagun bat irtengo da eta marrazkiaren aurrean jarriko da; soka bat eman eta marraztutako astoaren isatsa dela esango diote. Orduan, begietan zapia duela, isatsa dagokion lekuan jarri beharko du. Gainerako taldekideek argibideak eman diezazkiokete laguntzeko. Proba gainditzeko, denbora jakin batean egin behar dute.



Azenario handia

- Helburua:** Taldean lan eginez helburu asko lor daitezkeela ikastea.
- Materialak:** Bat ere ez.
- Hasierako agindua:** Boluntario batek azenarioaren papera egin behar du.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Haur batek landan hazten ari den azenario handi bat imitatuko du. Pertsona bakar batek ezin du azenarioa lurzorutik atera, handiegia da eta. Biltzaile-kopuru jakin bat bildu behar dira azenarioa lurzorutik atera baino lehen. Taldeko kide guztiek parte hartu behar dute azenarioa hautsi edo tratu txarra eman gabe ateratzeko.

Mezuak

- Helburua:** Mezuak deszifratzeko, talde-lana sustatzea.
- Materialak:** Mezuak.
- Hasierako agindua:** Bat ere ez.
- Barrualdean edo kanpoaldean:** Bietan.
- Prozesua:** Proposatutako mezuak deszifratu behar dira. Taldeko kide guztiek parte hartu behar dute eta mi minutu izango dituzte horretarako. Alfabetoa J-tik aurrera zenbakituko dugu; hau da, J 1 izango da eta azkena, I alegia, 27 izango da. Mezua honakoa da: Herritarrek parte hartzea ezinbestekoa da giza balioen sustapenean parte-hartze handiagoa duen gizartea eraikitzeko. Eta zifratutako mezua hauxe: 319 81910122721278192176 21271322192219519 2311 241352219423512193 8191019 319 21761112101321212776 2223 13519 117212723221922 41911 2751473132110192219 236 319 87122352127192175 2223 135711 141937102311 26134195711.
- Deszifratzeko, arrasto batzuk emango ditugu, mezuko letra batzuk.
- Arrastoak hauek dira: zenbakiak 1 eta 27 bitartekoak dira; 19=A, 7=O, 22=D, N=5, Z=18, I=27. Gogoan izan letra batzuk bi zifraz osatuta daudela.
- Taula honetaz baliatuz mezua deszifra dezakegu, irakasleak baino ez du izango ordea.

A 19	G 25	M 4	R 10	X 16
B 20	H 26	N 5	S 11	Y 17
C 21	I 27	Ñ 6	T 12	Z 18
D 22	J 1	O 7	U 13	
E 23	K 2	P 8	V 14	
F 24	L 3	Q 9	W 15	