



# LANKIDETZA-JOKOEN DOSSIERRA



## JOKOEN AURKIBIDEA

KALEKO JOKOAK (egiturarik edo material berezirik behar ez duten jokoak)

### Aurkezpen-jokoak:

- ✎ Koloretako nahaspilak
- ✎ Paseotxo soziala
- ✎ Zertan dugu antza guk biok?
- ✎ Urtebetetzeko ilara
- ✎ Ni naiz...
- ✎ Egiten eta desegiten
- ✎ Garaieraren arabera ordenatzen

### Konfiantza-jokoak:

- ✎ Pilota lotsagabea
- ✎ Globoko siamdarrak
- ✎ Arrautzak erruten
- ✎ Elkar ukitzen
- ✎ Estatua bikiak
- ✎ Radarra
- ✎ Komunikazioaren makila

### Oreka-jokoak:

- ✎ Zizare zorabiatua
- ✎ Mahai eramangarriak

- ✎ Aulki ibiltaria
- ✎ Lagunei laguntzen
- ✎ Putz eta putz
- ✎ Aulkiak aldatzen
- ✎ Uzataia mugitzen
- ✎ Sudurrez sudur
- ✎ Taldean gora
- ✎ Pirañen ibaia
- ✎ Zubi bat eraikitzen

#### Animazio-jokoak:

- ✎ Ekaitza
- ✎ Ispiluak
- ✎ Zenbakiak, letrak eta formak egiten
- ✎ Esaldi xebreak
- ✎ Bota mozorroa
- ✎ Esku magnetikoa
- ✎ Gauzak elkarrekin egiterik bai?
- ✎ Non, non, zer, noiz?
- ✎ Robotak
- ✎ Begi magikoko sorgina
- ✎ Mazedonia
- ✎ Sentimenduzko telegrama

- ✎ Armiarma-sarea
- ✎ Uharteak eta krokodiloak
- ✎ Giza korapiloa
- ✎ Katutxo politta
- ✎ Elkartasun-ginkana
- ✎ Botila

## J AUSGAILU-JOKOAK:

- ✎ Garbantzuk, dilistak eta babarrunak
- ✎ Oihal azpiko eskulturak
- ✎ Eskuak gora
- ✎ Denok batera
- ✎ Eskiak
- ✎ Sagarra, udarea, limoia
- ✎ Ezkutaketan
- ✎ Txanpinoia / iglua
- ✎ Txanpinoi zorabiatua
- ✎ Munduari itzulia
- ✎ Bat, bi, hiru, lekuz aldatu
- ✎ Denok batera baietz sartu
- ✎ Amerikar billarra
- ✎ Pilota eroak
- ✎ Katua eta sagua
- ✎ Krokodiloak

# AURKEZPEN JOKOAK





## KOLORETAKO NAHASPILAK

**Adina:** 6-10 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Zutik biribil bat osatuz.

**Jokoaren garapena:** Taldekideek jokoaren zuzendariak agindutakoa egin behar dute, adibidez: «Eskuin eskuarekin kolore urdineko zerbait ukitu», «Orain, aurrekoa ukitzeari utzi gabe, ezkerrekin zerbait horia ukitu», «Belaunarekin berde koloreko zerbait ukitzerik bai?». Oraindik zutik jarraitzen badute, beste koloreren bat gehitu, denak lurrean botata, elkarren gainean botata, barrez lehertzen bukatzen duten arte.

## PASEOTXO SOZIALA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 2 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Zutik, leku txiki batean.

**Jokoaren garapena:** Gelan zehar nahi bezala paseatu behar dute. Bi lagunek topo egitean, begietara adi-adi begiratu, eskua eman, "kaixo" edo esaldi atseginen bat esan eta egoera atsegini bati buruz hitz egin behar dute pixka batean.

**Oharrak:** Ez daukagu beti gure sentipen, pentsamendu edo emozioei buruz hitz egiteko aukerarik, beraz, oraino honetan aprobeixatu egin behar!

## ZERTAN DUGU ANTZA GUK BIOK?

**Adina:** 6-10 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar barreiatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokatuiko duten gelan zehar nahi bezala higituz, gainerako lagunek gurekin dituzten parekotasunak aurkitzen saiatu behar dute (begien kolorea, hortz bat erorita, galtzerdiak jantzita, urratu bat belaunean, ile luzea, etab.). Ondoren, bakoitzak zein parekotasun dituen eta zeinekin dituen esan behar du.

**Oharrak:** Beste aukera bat parekotasun fisikoak beharrean, izaerari edo nortasunari dagozkionak bilatzea izan liteke, eta gustuen, zaletasunen, eta halakoen arabera elkartzeko.

## URTEBETETZEKO ILARA

**Adina:** 6-10 urte.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar barreiatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokalariek ezin dute hitz egin, eta ilara bat osatu behar dute animatzailearen aurrean, bakoitzaren jaiotegunaren arabera antolatuta. Urtarril hasieran jaiotakoak ilararen hasieran jarri beharko dute, eta abenduaren 31n jaiotakorik egonez gero, horrek leerroaren amaieran jarri beharko luke.

## NI NAIZ...

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Goma-aparrezko pilota bat.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita.





**Jokoaren garapena:** Animatezaileak pilota hartu eta honela esan behar du ozenki: «Ni Asier naiz eta Ane euli bat da». Animatezaileak pilota Aneri pasa, eta Anek pilota jasotzean euliarena egingo du, hauxe esanez: «Ni Ane naiz eta Miren dortoka bat da».

## EGITEN ETA DESEGITEN

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar sakabanatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak korrika ibili behar dute gelan zehar. Norbaitek «egin» oihukatzen duenean, gelditu eta egin beharrekoa entzungo dute. «Desegin» entzuten badute, gelan zehar sakabanatu behar dute berriro. Aginduei jarraiki, jokalariek hainbat modutara elkartu beharko dute, ezaugarri hauen arabera: kolore bereko arropa, oinetako zenbakia, jaiotze-urtea, kolore gustukoena, ezagutu nahiko luketen herria, handitan zertan jardun nahiko luketen, kirol gogokoetan, etab.

**Oharrak:** Taldekideak beraiek egin ditzakete proposamenak.

## GARAIERAREN ARABERA ORDENATZEN

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Denak lerro batean.

**Jokoaren garapena:** Denak lerro batean jarri eta garaienetik txikienera ordenatu behar dute, lerrotik atera gabe.

**Oharrak:** Jokalariak ezin dute hitz egin, keinuak erabili ditzakete bakarrik.

# KONFIDANTZA JOKOAK





## PILOTA LOTSAGABEA

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Goma-aparrezko pilota bat.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita.

**Jokoaren garapena:** Elkarri pilota bat pasatzea, kokotsaren eta bularraren artean eutsiaz, eskuekin lagundu gabe.

**Oharrak:** Zutik egiteko aukera ere badago, baloia hanken artean, belauen parean, pasatuz. Bestela, umeak eserita, pilota txorkatilen artean jarrita pasatu dezakete, eskuak lurrean jarri gabe.

## GLOBOKO SIAMDARRAK

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Bikote bakoitzeko globo bana.

**Hasierako kokapena:** Bikoteka.

**Jokoaren garapena:** Bikote bakoitzak globo bat espazioan zehar eraman behar du, lurrera erotzen utzi gabe. Animatezaileak globoa gorputzeko zein atalekin eraman behar duten esan dezake, nahi izanez gero. Adibidez: bizkarren artean, ipurdien artean, belauen artean, bularren artean, ukondoaren artean, etab.

## ARRAUTZAK ERRUTEN

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Globo 1 eta uztai 1 talde bakoitzeko.

**Hasierako kokapena:** 5-6ko taldetan.

**Jokoaren garapena:** Talde bakoitzak («oilo bat») biribil bat osatu behar du, ukondoetatik helduta eta kanpoaldera begira. Bizkarrarekin edo ipurdiarekin globo bat eutsi behar dute, eta abiapuntutik hamar edo hamabost metrora jarritako uztai batean sartu behar dute. Arrautza errutea lortuko al dute «oiloek»?

**Oharrak:** «Oiloek» animalia horren soinua eginez mugitu behar dute uztairaino.

## ELKAR UKITZEN

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Bikoteka.

**Jokoaren garapena:** Umeek beren gorputz-atalak ikaskideenekin bat eginda ibili behar dute. Eta animatzaileak beste atal batzuk izendatu ahala ukitzen zeuden atala — ukondoa, belauna, txorkatila, belarria, lepoa, zilborra, ipurdia...— utzi edo aurrekoaz gain beste atal bat ere ukitzen saiatu daitezke.

## ESTATUA BIKIAK

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** 2 musuzapi hirukote bakoitzeko.

**Hasierako kokapena:** Hirunaka.

**Jokoaren garapena:** Hirukote bakoitzean ume batek eskultorearena egingo du, beste batek estatuarena eta hirugarrenak estatuaren kopiarena. Eskultoreak begiak estalita

dituela estatuak gorputz-jarrera eroso bat hartu arte itxoingo du. Orduan, begiak estalita dituen kopiari estatuaren itxura eman beharko dio. Kopia egokia lortu duela uste duenean, hots, «estatua biki» bat lortu duela iruditzen zaionean, begietako zapia kenduko du, eta gauza bera egingo du kopiarekin, hiruak eskultorearen dohainak ikusi ditzaten. Ondoren, rolak aldatu eta jokoa egingo dute berriz.

**Oharrak:** Kontuz kopia faltsuekin!

## RADARRA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Zutik, biribil handi batean.

**Jokoaren garapena:** Parte-hartzaileek 1 eta 2 zenbakiak hartuko dituzte. 1 zenbakia duten haurrek biribilean sartu behar dute animatzaileak agintzean, eta begiak itxita eta itsumustuka biribilaren barrenean ibiliko dira onomatopeia bat eginez (bip-bip, mok-mok-mok, tik-tak-tik-tak, pap-pap-pap, eo-eo-eo-eoeo, etab.). 1 zenbakia dutenek kontuz ibili behar dute ikaskideen kontra ez jotzeko, behar den guztietan noranzkoa eta norabidea aldatuz. Bitartean, 2 zenbakia duten umeek jokalaria biribiletik ez ateratzeaz arduratu behar dute, besotik heldu eta biribil barrura eramanez. Rol aldaketa.

## KOMUNIKAZIOAREN MAKILA

**Adina:** 10 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** 30 cm-ko makilak, musika klasikoa, perkusioak, guztia ere taldearen ezaugarrien eta adinaren arabera.

**Hasierako kokapena:** 30 cm inguruko makilak hartuta, bi kideek makilaren mutur bat heldu behar dute hatz erakuslearekin (biek eskuinekoarekin edo ezkerrekoarekin).

**Jokoaren garapena:** Irakasleak azalduko du makila nola heldu, eta esan behar du ez diola axola makila erortzen bada, eroriz gero berriz hasi eta listo. Aurrena tokian bertan egin behar dute, eta ondoren batetik bestera mugitzen.

**Oharrak:** Atzetik musika entzunez mugitu behar dute, azkarregi ez makila ez erortzeko. Mugimendu desberdinak frogatuz (biratuz, etab.) konfiantza hartuz joango dira.



# OREKA JOKOAK





## ZIZARE ZORABIATUA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Zutik, biribil batean, jende guztia alboka jarria.

**Jokoaren garapena:** Biribila txikiagotuz joan behar dute, azkenean atzean duten pertsonaren izter gainean esertzea duten arte. Talde osoa eserita dagoenean, animatzaileak hainbat ariketa egiteko eskatuko die ikasleei (esku bat edo biak altxatzea, ibiltzen edo jauzi egiten saiatzea, lurra ukondoekin ukitzea, etab.), denek lurraren kontra jo eta barrez lehertzen bukatzen duten arte.

**Oharrak:** Lankidetzeta-jokoan saio bat bukatzeko joko ezin hobea.

## MAHAI ERAMANGARRIAK

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** 4nakako taldeak.

**Jokoaren garapena:** Lau taldekideek lau hankatan jarri behar dute lauki bat osatuz. Eskuak lurrean eta oinak beraiekin batera laukiaren alde bat osatzen duen jokalaria bazarrean jarri behar dituzte. Noranzko desberdinetan ibili behar dute, talde osoaren oreka galdu gabe.

## AULKI IBILTARIA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 2 minutu.





**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Iltaran.

**Jokoaren garapena:** Bizpahiru taldekidek beste taldekide bat eutsi behar dute bizkarretik eta sorbaldatik helduta, aulki batean eserita balego bezala. Gainerako jokalariek haren gainean esertzen joan behar dute, aulki handi bat osatu arte. Oreekak uzten dien bitartean animatzailearen aginduak bete behar dituzte: «Aurrerantz ibili, denek mingaina atera, ezkerretara hiru urrats eman, zaldiko-maldikoa bezala ibili, etab.»

**Oharrak:** Haur handienek hasieran jarri behar dute.

## LAGUNEI LAGUNTZEN

**Adina:** 3-8 urte.

**Beharrezko materiala:** Zakutxo 1 pertsona bakoitzeko.

**Hasierako kokapena:** Jokalekuan barreiatuta.

**Jokoaren garapena:** Haur bakoitzak nahi bezala mugitu behar du jokalekuan zehar, buruan zakutxo bat jarrita. Handik pixka batera, animatzaileak hainbat mugimendu, jauzi eta biraketa egiteko eskatuko die, gero eta bizkorrago. Zakua burutik eroriz gero, geldi-geldi itxoin beharko dute, beste kideren bat laguntzera etorri eta zakua berriz ere buruan jartzen dien arte.

## PUTZ ETA PUTZ

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 2 minutu.

**Beharrezko materiala:** Mahai-teniseko 2 pilota.

**Hasierako kokapena:** Biribil bat osatuz, lurrean luze-luze etzanda.



**Jokoaren garapena:** Jokalariak sorbaldak eta eskuak ukitu behar dituzte bizkar atzetik. Jarrera horretan, putz eginez mahai-teniseko pilota bat edo bi elkarri pasatzen saiatu behar dute.

**Oharrak:** Jokalekuan hautsik ez egotea komeni da, jokalariei begietan ez sartzeko.

## AULKIAK ALDATZEN

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Aulki 1 bina jokalariko.

**Hasierako kokapena:** Biribil bat osatuz, aulki bakoitzean bina jokalaria igota.

**Jokoaren garapena:** Aulki batetik bestera banan-banan pasa behar dute animatzailearen edo jokalarien aginduei jarraiki. Jokalariak orekari eutsi eta gainerakoei ere orekari eusten lagundu behar diete. Era honetako aginduak eman daitezke: zakurra duten guztiek eskuineko aulkira aldatu behar dute, ile luzea dutenek bi aulki ezkerretara mugitu behar dute, dituzuen anai-arrebak adina aulki mugitu eskuinetara, ausartzen diren bikoteek bi bira egin behar dituzte aulkitik erori gabe, «a»-rekin hasitako izena dutenek ezkerreko aulkira mugitu behar dute, «m»-tik hasten den izena dutenek eskuinera, etab.

**Oharrak:** Txikienek aulkietan eserita egin dezakete jokoak.

## UZTAIA MUGITZEN

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Uztai handi bat 5-6 laguneko.

**Hasierako kokapena:** 5-6 lagunez osatutako taldeak.



**Jokoaren garapena:** Talde bakoitzeko kideek lurrean jarritako uztai baten inguruan jarri behar dute. Sorbaldatik helduta, uztaiak jaso eta burua han sartzea lortu behar dute, eta, ondoren, uztaiak poliki-poliki jaitsi, bizkar atzetik eramanez.

**Oharrak:** Uztaiari bizkarra emanez ere egin daiteke jokoak.

## SUDURREZ SUDUR

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Erretzeko paper 1 talde bakoitzeko.

**Hasierako kokapena:** 5-6 laguneko taldeak, biribil batean eserita.

**Jokoaren garapena:** Lehen jokalaria arnas sakona hartu behar du. Aldi berean, erretzeko paper bat jarri behar du sudurzuloen aurrean, eta eskuekin heldu gabe eskuinean duenari pasa behar dio, eta horrek hurrengoari. Biribil osoa egitea lortuko al dute?

## TALDEAN GORA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** 4ko taldeak.

**Jokoaren garapena:** Taldeko hurrek biribil bat osatuz eseri behar dute elkarri besaurretik edo eskutik helduta. Jarrera horretan, oreka galdu gabe denak batera jaikitzeo estrategiak saiatu eta landu behar dituzte.

**Oharrak:** Zutitzea lortzen badute, denak batera zutitzeo beste modu batzuk saiatu ditzakete, edo taldekideen kopurua handituz joan daitezke aurkitutako estrategiak erabiliz.

## PIRAÑEN IBAIAK

**Adina:** 5 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 15-30 minutu.

**Beharrezko materiala:** Haurren pisuari eusten dion eta batetik bestera eramaten erraza den zerbaite.

**Hasierako kokapena:** Taldetan banatu. Erabilitako espazio eta materialaren araberakoa izango da taldekideen kopurua. Kontrako ertzera iritsi behar dute denek. Taldekide bakoitzak aukeratutako materiala eraman eta ondo iruditzen zaion lekuan utzi beharko du. Ordena bati jarraiki garraiatuko eta utziko dute materiala. "Bidean" orekari eutsi eta besteei ere orekari eusten lagundu behar diete.

**Jokoaren garapena:** Pirañez josita dagoen ibai bat zeharkatu behar dute, oinak ez bustitzeo aukera ematen digun "bide" bat osatuz. Baina joan-etorrian (materiala eramatean eta material berrien bila joatean) orekari eutsi behar zaio, eta, hortaz, beste pertsona batzuekin gurutzatzen garenean haiei ere orekari eusten lagundu behar diegu.



**Oharrak:** Ertzera iristean erabilitako materiala bildu eta hantxe pilatuko dugu, ibaia garbi uzteko.

## ZUBI BAT ERAIKITZEN

**Adina:** 15 urtetik aurrera.

**Iraupena:** "Biziaren funtsa" harrapatu arte.

**Beharrezko materiala:** Makilatxo bat eta arropa batzuk. Makilatxoa biribil baten erdian jarri behar da (asmatutako hutsune sakon batean).

**Hasierako kokapena:** Jokalariak ezin dute hitz egin, keinuz egin behar dute dena. Ezin dute biribilaren barruan sartu eta arropak erabili ditzakete bakarrik.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak zubi bat egin behar dute, denbora-muga baten barruan biziaren funtsa eskuratzeko. Haraino iristeko arropak edo eskura duten zerbait erabiltzea daukate bakarrik (biribilaren barruan zapaldu gabe). Hutsunea ondo zehaztu behar da, eta barruan zapaltzen duenak galdu egingo du jokia.

**Oharrak:** Helburua lortzen badute, jokalariai taldean lan egiteko eta elkarrekin komunikatzeko gai diren seinale izango da.

## LANKIDETZA AULKIAK

**Adina:** 10-60 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Aulkiak.

**Hasierako kokapena:** borobilean jarrita dauden aulkien inguruan zutik.

**Jokoaren garapena:** ezagutzen dugun aulkien jokoaren antzekoa da. Hau da, aulkiak kentzen goazen heinean, pertsona oro aulkien gainera igo behar da. Kasu honetan ordea, aulkirik lortzen ez duena ez da jokotik kanporatzen. Jokalariak, geratzen diren aulkietan eta ahal duten bezala igotzea lortu beharko baitute. Gero eta aulki gutxiago



daudenez, gauza zailduz joango da eta jokalariek, bateratuta eta aukien gainean mantentzea lortu beharko dute.

Jolaskideen arteko elkar laguntza eta besteekiko adeitasuna sustatzea ezinbestekoa da. Era honetan baino ez baita lortuko taldekide guztiek aukien gainean igotzea.

**Oharra:** partaideak ziur egotea eta "Piramidea" apurtuz gero minik ez hartzea zaindu behar da.



## EKAITZA

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita, animatzailea erdian dagoela.

**Jokoaren garapena:** Taldekide guztien artean ekaitza datorrela irudikatu behar dute. Horretarako, animatzailea biribilaren barruan jarriko da eta jokalaria bat izendatuko du, eskuak igurzten hasteko. Animatezaileak biribila osatu eta jokalarien paretik igaro ahala, jokalariek eskuak igurzten hasi beharko dute. Bigarren itzulian, ekaitzaren zuzendariak esku bateko bi hatz beste eskuko beste bi hatzen kontra jotzeko eskatuko die jokalariei. Ondoren, esku-ahurrekin izterretan jotzeko eta, azkenik, aldi berean oin-azpiekin lurrean jotzeko. Ekaitza bizi-bizi dagoenean, aurreko pauso berak egingo dituzte, atzeraka orain, ostarteak zabalduz eguzkiak bete-betean jo arte.

**Oharrak:** Joko ezin hobea euria ari duenerako!

## ISPILUAK

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar sakabanatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak nahi bezala mugituko dira jokalekuan zehar. Animatezaileak «ispiluak!» esaten duenean, jokalaria bakoitzak gertu duen norbaitengana hurbildu eta elkar besarkatu beharko dute pixka batean, harri bihurtu izan balira bezala. Ondoren, pare bat metro aldendu eta parez pare jarri behar dute. Bietako bat «ispilu» bihurtuko da, eta besteak egiten dituen mugimendu guztiak egin beharko ditu. Animatezaileak «kristalak!» esatean, bi jokalariak lurrean erori eta, ondoren berriro altxatuko dira jokalekuan zehar ibili eta beste «ispilu» bat osatzen duten arte.



## ZENBAKIAK, LETRAK ETA FORMAK EGITEN

**Adina:** 3-10 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** 5-6ko taldeak.

**Jokoaren garapena:** Animatezaileak letrak, zenbakiak eta forma geometrikoak osatzeko eskatuko die jokalariei, beren gorputzak erabiliz horretarako. Zutik nahiz lurtean etzanda egon daitezke jokalaria.

**Oharrak:** 6 urtetik aurrera, denen artean hitz bat (klasearen izena) edo esaldi bat osatuz bukatu dezakete jokia.

## ESALDI XELEBREAK

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita, jokalaria bat erdian zutik dagoela.

**Jokoaren garapena:** Erdiko jokalaria biribileko norbaitengana gerturatu behar du, hitzen bat ozen esanez. Aukeratutakoak zutitu eta erdigunera joan behar du emandako hitza erabiliz asmatu duen esaldi bat irudikatzen. Ekintza hori egin ondoren, beste pertsona bat aukeratu eta beste hitz bat eman beharko dio.



## BOTA MOZORROA

**Adina:** 6-10 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita.

**Jokoaren garapena:** Lehen jokalaria keinu bat egin behar du. Ondoren, bi eskuak aurpegira eraman eta «mozorroa» hartuta, beste jokalaria bati bota behar dio, hark mozorroa jantzi eta keinu bera egiteko. Ondoren, keinu hori ezabatu eta keinu berria asmatu beharko du, eta beste jokalaria bati pasa...

**Oharrak:** Ezin da begitarte txarrik jarri!

## ESKU MAGNETIKOA

**Adina:** 10 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Jokaleku osoan barreiatuta.

**Jokoaren garapena:** Haurrak jokalekuan zehar ibiliko dira «esku magnetikoa» entzuten duten arte. Orduan bikote bat osatu behar dute azkar-azkar. Bikoteko kide batek eskua beste kidearen aurpegitik cm gutxira jarri behar du, eta eskua poliki-poliki mugitu behar du, beste kideak mugimendu bera egiten duen bitartean, beharrezko distantzia gordeaz. Animatezaileak «pilak kargatzera» esaten duenean, jokalaria guztiak berriro barreiatuko dira, «esku magnetikoa» hitzak berriz entzun arte.

**Oharrak:** Hirunaka ere egin daiteke jokoak, jokalaria bat «bi esku magnetikorekin» jokatuz.

## GAUZAK ELKARREKIN EGITERIK BAI?

**Adina:** 6-10 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Material:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Jokalekuan zehar barreiatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokatzen hasi aurretik, animatzaileak taldeak aldatzeko esango du, egingo zaizkien proposamenak gorputzarekin irudikatzeko bakoitzak dituen beharren arabera: «Lepoko bat izan zaitezke?», «Eta baso bat?», «Eta kanoa bat?», «Zer moduz moldatuko zinateke aterki bat izaten?», «Denda erraldoi bat izan zintezke?», «Eta txirrista bat?», «Auto bat izan nahiko zenuke?», «Nola irudikatu zenuke pilota bat?», «Eta balantza bat?», etab.

## NOR, NON, ZER, NOIZ?

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Lauko taldeak biribilean eserita, eta beste lagun bat erdian zutik.

**Jokoaren garapena:** Biribilaren barruan dagoenak pertsona bat seinalatu behar du hatzarekin eta «Nor?» galdetu. Pertsona edo pertsonaia baten izena eman behar du horrek, benetakoa nahiz asmatua. Ondoren, «Non?» galderari planetako txokoren bat esanez erantzun beharko du beste pertsona batek. Hirugarren batek «Zer?» galderari erantzun beharko dio, ekintza bat esanez. Azkenik, erdikoak laugarren jokalaria bati «Noiz?» galdetuko dio eta horrek data edo garai bat esan beharko du. Hortik aurrera, emandako lau erantzunak oinarritzat hartuta, erdikoak garai eta leku jakin bateko pertsonaia batek egindako ekintza bat irudikatu beharko du.

## ROBOTAK

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** 4ko taldeak.

**Jokoaren garapena:** Taldekide batek hiru «robot» gidatu behar ditu, taldeak berak finkatutako kodeari jarraiki hainbat norabidetan dabiltzanak. Robot bakoitzak bere gidariak agindutako bidetik ibili behar du, eta beste roboten baten edo gauzaren baten kontra joz gero, geldi-geldi egon behar du hantxe, etengabeko soinu bat eginez, gidaria konturatu eta berriz ere martxan jarri arte. Taldekide guztiek egin behar dute gidariarena.

## BEGI MAGIKOKO SORGINA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar sakabanatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokalari batek sorginarena egin behar du, eta gainerakoak nahi bezala mugituko dira jokalekuan zehar, sorgina zein den asmatu arte. Sorginak jokalariak sorgindu egiten ditu begia kliskatuz. Orduan, bost segundo igarotakoan, sorgindutakoek hiru urrats egin eta lurrean geldi-geldi egon behar dute. Sorgina begia kliskatzen harrapatzen badu inork, sorginaren izena ozen esan eta hortxe bukatuko da jokoak. Sorginaren izenik asmatzen ez badute, jokoarekin jarraitu behar dute, txingoka.



## MAZEDONIA

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Aulki 1, parte-hartzaile bakoitzeko.

**Hasierako kokapena:** Biribilean jarritako aulkietan eserita, eta pertsona bat erdian, aulkirik gabe.

**Jokoaren garapena:** Erdian dagoenak fruta baten izena esango dio parte-hartzaile bakoitzari jokatzeko hasi aurretik, adibidez: gerezia, laranja, banana, limoia... Gero, «gerezia» ozen esaten duenean, «gerezia» guztiak lekuz aldatu behar dute eta, aldi berean, erdian dagoenak hutsik gelditutako aulki bat hartzen saiatu behar du. Aulkirik gabe gelditzen denak, jokoarekin jarraitu behar du, beste fruta baten izena esanez. «Mazedonia» esaten badu, ordea, fruta denek lekuz aldatu beharko dute. Era berean, bizpahiru fruta mota aldi berean esatea ere badauka, adibidez, «gerezia, bananak eta limoiak».

## SENTIMENDUZKO TELEGRAMA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita.

**Jokoaren garapena:** Jokalari guztiak elkarri eskua eman eta arnasa hartu eta bota behar dute, pixka bat lasaitu eta albatz gehien kontzentratzeko. Begiak itxi eta pertsona batek mezu bat zabaltzeko behar dio taldeko beste pertsona bati, bere eskuen bidez. Mezua hartzailearengana iristean, horrek ahoz adierazi behar du mezua, jasotzean sentitutakoaren arabera. Bakoitzak sentitu duena adierazi dezake, katean atzetik aurrera eginez.

**Oharrak:** Lehenengo txandan ez da emaitza onik lortzen, normalean, baina joko ondo ulertu ondoren, sintonia handia lortzen da igorlearen eta hartzailearen artean.



Horretarako, jokalaria guztiek sentikor, jarrera irekiarekin eta komunikatzeko prest egon behar dute.

## ARMIARMA-SAREA

**Adina:** 3-8 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Artilezko mataza 1.

**Hasierako kokapena:** Gelan zehar sakabanatuta.

**Jokoaren garapena:** Haur batek matazaren muturra gorputzeko edozein ataletan lotu eta beste haur bati pasa behar dio mataza, hark gauza bera egiteko. Denak lotu arte jarraitu, eta amaieran atzekoz aurrera egin behar da prozesu osoa berriz ere.

## UHARTEAK ETA KROKODILOAK

**Adina:** 10-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Esterillak edo mantak.

**Hasierako kokapena:** Esterillak lurrean jarri, eta launa lagun esterilla bakoitzaren gainean.

**Jokoaren garapena:** Talde bakoitzeko hurrek esterillari buelta ematea lortu behar dute, gorputzarekin lurra ukitu gabe. Hurrek estrategiak prestatu behar dituzte azken helburua lortzeko: esterilla guztiei buelta ematea.

## GIZA KORAPILOA

**Adina:** 8-12 urte.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Denak biribil batean.

**Jokoaren garapena:** Begiak itxita, eskuin eskua eskuinean duten pertsonari eta ezker eskua ezkerrean dutenari eman behar diote. Denak "lotuta" daudenean, hasierako biribilera itzuli behar dute, askatu gabe.

**Oharrak:** Ezin dituzte eskuak inolaz ere askatu.

## KATUTXO POLITTA

**Adina:** 6 urtetik aurrera.

**Iraupena:** Jendea aspertu arte.

**Beharrezko materiala:** Batere ez.

**Hasierako kokapena:** Denak biribil batean eserita, erdian jarri behar duen bat izan ezik.

**Jokoaren garapena:** Denak biribil batean eserita eta haur bat lau hankatan erdian, katuarena egiten. Katuak barre egin arazi behar dio beste haur bati, eta horrek "Katutxo politta" esan behar dio hiru aldiz.

**Oharrak:** Katuak haurrari barre egin arazten ez badio, beste pertsona batekin saiatu beharko du. Barre eginarazten dion hura katua izango da ondoren, eta jokoarekin jarraituko du.

## ELKARTASUN-GINKANA

**Adina:** 12-16 urte.

**Iraupena:** 30 minutu gutxi gorabehera.

**Beharrezko materiala:** Pieza handiak (kartoi finezkoak) hartuta ortzadarraren puzzlea osatu behar dugu. Beste edozein marrazki ere aukeratu dezakegu, jorratzen ari garen gaiaren arabera, adibidez: lore bat, animalia bat...

**Hasierako kokapena:** 20-25 parte-hartzaile, taldetxoetan banatuta.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak taldetan banatu ondoren (bizpahiru gela bakoitzeko), talde bakoitzeko idazkariak egindako galderari erantzun behar zaie, txandaka. Asmatuz gero, puzzle handiko pieza bat bere lekuan jarri behar dute, bestela, beste taldeak erantzun beharko du, eta horrela irudi osoa osatu arte. Galderak nahi dituzten gaiei buruz egin ditzakete ikasleek, edo irakasleak prestatu ditzake. A taldearen txanda denean, B taldeko idazkariak galdera bat egin beharko du eta A taldeko kide batek erantzun beharko du txandaka (erantzuna ez badaki, taldekideen laguntza jasotzea dauka). Jarraian, B taldeak C taldearen galderari erantzun beharko die (hiru talde badaude, behintzat), eta horrela hurrenez hurren.

**Oharrak:** Talde bakoitzak puzzlean jarritako pieza kopurua zenbatzea dago. Edo irudia osatzeko talde bakoitzak duen lankidetzazko eta ez lehiatzeko jarrera baloratu liteke.

## BOTILA

**Adina:** 7-9 urte.

**Iraupena:** Joko-zuzendariak botila osoa edan arte.

**Beharrezko materiala:** Sokak denentzat eta musika lasaigarria.

**Jokoaren garapena:** Ahalik eta botila handiena osatzen saiatu behar dugu, denon artean, denok barruan kabitzeko. Bakoitzak bere soka jarri behar du horretarako.

**Jokoaren garapena:** Denen artean botila bat osatu behar dutela azaldu behar zaie haurrei, eta botila egindakoan denak barruan kabitzen direla ikusi behar da (denak pilatuta izan arren). Han barruan daudenean, etzateko eta musika entzuteko esango zaie, eta kontzentratuta daudenean, zorionak eman behar zaizkie botilarengatik. Egariak egongo direla esan behar zaie, eta edateko botilaren leporantz joan behar dutela denek, baina minik ez hartzeko poliki-poliki edan behar dutela, eta gero berriz beteko dela botila. Edatea eta betetzea hainbat alditan egin behar da. Oso joko dibertigarri eta lasaia da hau.

**Oharrak:** Sokekin itsasontzi bat egin eta denen artean erabakitako lekura joateko aukera ere badago.



# JAUSGAILU JOKOAK



## GARBANTZUAK, DILISTAK ETA BABARRUNAK

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Zutik, jausgailuko oihalaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Jausgailua gerriaren parean helduta, jokalariek garbantzua, dilistarena edo babarrunarena egin behar dute, hurrenez hurren, zirkulua osatu arte. Animatezaileak: «Lapikoari eragitera!» esaten duenean, jokalariek eskuinaldera egin behar dute, eta han itxoin egin behar dute animatezaileak eltzekariaren baten izena esan arte. Orduan, aukeratutako eltzekariak itzuli osoa egin behar du jausgailuaren inguruan, eta bakoitza abiapuntura itzultzean, oihalaria eusten daudenek gorantz igo behar dute oihala, itzulia egin berri dutenek erdialdera korrika joan eta beren taldekoekin besarkatu eta beren taldearen izena ozen esaten duten bitartean («dilistak!» adibidez). Horretan ari direla, jausgailua gainera eroriko zaie.

## OIHAL AZPIKO ESKULTURAK

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Zutik, jausgailuko oihalaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Jokalariek batetik bosterako zenbaki bana aukeratu behar dute. Jausgailua puztuta dagoenean, animatezaileak zenbaki bat esan behar du ozenki. Zenbaki hori dutenek korrika joan behar erdialdera, han, oihal azpian, eskultura bat osatzeko. Bitartean, gainerako umeek batetik hamarrera zenbatu behar dute ozenki, eta hamarrera iristean, jausgailua jaso eta gainerakoek osatutako irudia ikusiko dute, miresmenezko eta harridurazko «ooooohh!» bat esanez. Eskultura desegin eta hasierako lekura itzuliko dira denak.

## ESKUAK GORA

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1 eta 4 txanpon.

**Hasierako kokapena:** Jausgailuaren inguruan eserita, erdian lau jokalaria daudela.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak jausgailuko oihala hanken gainean jarri eta eskuak azpian gorde behar dituzte. Lau haur erdian jarriko dira, gainerako kideek lau txanponak oihal azpitik nola pasatzen dituzten adi-adi behatzeko. Erdiko jokalariek «Eskuak gora!» esatean, eskuak gora eramane behar dituzte denek, eta «Eskuak behera!» esaten dutenean, berriz, hanken gainean duten oihalaren gainean jarri behar dituzte. Horrela daudela, erdiko jokalariek txanponak nori dauzkaten asmatu behar dute. Asmatuz gero, erdikoak kanpora, eta kanpokoak erdira aldatuko dira; bestela, erdian jarraitu beharko dute.

## DENOK BATERA

**Adina:** 6-10 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Soka lodi eta luze 1 edo jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita, bi eskuekin sokari edo jausgailuari helduta.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak oinazpiak lurrian jarrita, sokari (edo jausgailuari) tenk helduta, denok batera jaikitze moduan.

**Oharrak:** Sokaren bi muturrak indarrez lotzea edo indarrez eustea komeni da, segurtasunagatik.



## ESKIAK

**Adina:** 6 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Biribil batean eserita, bi eskuekin jausgailuari helduta.

**Jokoaren garapena:** Aurkezpen-jokoa. Bere burua aurkezten duenak, atzerantz bota behar du eta gainerakoek heldu egin behar diote bere izena eta jatorria esaten dituen bitartean. Aurkezpena egiten ari denak bi oinak elkarrekin eta belaunak zuzen eduki behar ditu. Konfiantza-jokoa ere bada hau.

## SAGARRA, UDAREA, LIMOIA

**Adina:** 8 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 5-10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** 10-20 parte-hartzaile jausgailuaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Jokalari bakoitza hiru fruta horietako bat izango da (sagarra, udarea edo limoia). Animatea frutak izendatzen joango da. Jokalari bakoitzak lekuz aldatu behar du, bai jausgailuaren azpitik bai haren inguruan korrika eginez.

## EZKUTAKETAN

**Adina:** 8 urtetik aurrera.

**Iraupena:** Jokoa ahalik eta lasterren egitea lortzen duten arte.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Jausgailua bilduta, eta bola bat eginda.



**Jokoaren garapena:** Jokalari guztiek jausgailuaren azpian gorde beharko dute azkar batean. Baten bat jausgailutik kanpo geldituz gero edo gorputz-atalen bat ikusten bazaio, denek galduko dute jokoa.

## TXANPINOIA / IGLUA

**Adina:** 8 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 10 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Jausgailuaren inguruan kokoriko, jausgailuari bi eskuekin helduta.

**Jokoaren garapena:** Aurkezpen-jokoa. Jokalari guztiek gora eta behera astindu behar dute jausgailua. Puzten denean (oihala goian dagoenean) jausgailuaren azpian sartu behar dute denek, oihalaren gainean esertzen saiatuz eta iglu baten edo txanpinoi baten antzeko irudia osatuz. Orduan aurkezpen-txanda bat egin liteke.

## TXANPINOI ZORABIATUA

**Adina:** 6 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 2 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Jokalariak jausgailuaren barruan sartu behar dute biribil bat osatuz, eta besoetatik helduta. Oihalak tenk egon behar du, bizkarra han bermatu ahal izateko.

**Jokoaren garapena:** Jausgailuaren barruan daudenean, jokalariek eskuinera edo ezkerrean biratzen hasi behar dute, denak batera, gorputzaren pisu osoa oihalean bermatuz.



## MUNDUARI ITZULIA

**Adina:** 3-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1 eta pilota 1.

**Hasierako kokapena:** Jokalari guztiak jausgailuaren inguruan zutik, bi eskuekin helduta, oihala tenk egoteko moduan. Pilota oihalaren gainean jarri behar da.

**Jokoaren garapena:** Jokalariak pilota jausgailuaren inguruan (ertzetatik) birarazten saiatu behar dute, oihala astinduz. Pilota jasotzen duenak, beste pertsona baten izena esan eta pilota hari zuzentzen saiatu behar du.

## BAT, BI, HIRU, LEKUZ ALDATU

**Adina:** 3-12 urte.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Zutik, oihalaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Jokalari bakoitzari zenbaki bat eman behar zaio. Ondoren, oihala gora eraman eta animatzaileak zenbaki bat esan behar du. Zenbaki hori duten jokalariek aurrean duten jokalariekin lekua aldatu behar dute, oihal azpitik korrika pasatuta, segundotxo batzuk igarotakoan gainerako jokalariek oihala beheara ekarriko dutelako berriz ere. Animateak bi zenbaki esan ditzake aldi berean, eta nahaspila handiagoa sortuko da orduan.

**Oharrak:** Jausgailuaren oihala koloretakoa bada, koloreekin jokatzeko dago zenbakiekin beharrezko.



## DENON ARTEAN BAIETZ SARTU

**Adina:** 6tik aurrera.

**Iraupena:** 2 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1 eta tenis-pilota 1.

**Hasierako kokapena:** Zutik, jausgailuko oihalaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Pilota jausgailuaren erdiko zulotik sartu behar da.

## AMERIKAR BILLARRA

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1, teniseko 6 pilota.

**Hasierako kokapena:** Zutik, jausgailuaren inguruan.

**Jokoaren garapena:** Kolore bateko 5 tenis-pilota eta beste kolore bateko beste 1 behar ditugu. Kolore desberdineko pilota oihalaren erdiko zulotik sartu behar dugu, gainerakoei erortzen utzi gabe.

## PILOTA EROAK

**Adina:** 6-12 urte.

**Iraupena:** 3 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1, teniseko 6 pilota.

**Hasierako kokapena:** Zutik, jausgailuaren inguruan. Lau jokalarik taldearen kanpoaldean jarri behar dute.

**Jokoaren garapena:** Parte-hartzaileek jausgailuaren gainean jarritako pilotak astindu behar dituzte, kanpoalderantz botatzeko. Bitartean, kanpoan dauden jokalariek pilota horiek harrapatzen eta berriz ere oihal gainean botatzen saiatu behar dute.

## KATUA ETA SAGUA

**Adina:** 7 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Jokalari guztiek jausgailuaren inguruan jarri behar dute, ertzetik helduta. Jokalari bat jausgailuaren azpian sartu eta beste batek gainean jarri behar du.

**Jokoaren garapena:** Jausgailuaren gainean jarritako jokalaria katua da, eta azpikoa sagua. Katuak sagua harrapatu behar du, baina gainerako jokalari guztiek saguari lagunduko diote, jausgailua astinduz katuari sagua non dagoen ikusten utzi gabe.

**Oharrak:** Puska batean jolasten egon eta gero, katuak sagua harrapatzea lortzen ez badu, katua ahulagoa dela esan nahiko du horrek, eta orduan jokalari guztiek katuari lagundu beharko diote.

## KROKODILOAK

**Adina:** 6 urtetik aurrera.

**Iraupena:** 5 minutu.

**Beharrezko materiala:** Jausgailu 1.

**Hasierako kokapena:** Denak jausgailuaren inguruan eserita, hankak oihal azpian dituztela. Jokalari bat jausgailuaren azpian, eta beste bat kanpoan, zutik.

**Jokoaren garapena:** Oihalaren azpian dagoen jokalaria krokodiloa da, eta oihal azpitik herrestaka doala gainerako jokalariak oinetatik heldu eta jausgailuaren azpian sartu behar ditu. Azpian sartutakoak krokodilo bihurtu eta gainerako jokalariak harrapatzen





hasi behar dute. Kanpoan dagoen jokalaria soroslea da, eta krokodiloak jokalariren bat "jan" behar duela ikustean, jokalaria hori salbatzen saiatu behar du.

**Oharrak:** Jokalariei esan behar zaie ezin dutela krokodiloetatik babestu, sorosleari laguntza eskatu besterik ezin dutela egin.