



ALBOAN

KAMISHIBAI

BIDEZ, BARREZ IKASTEA

KAMISHIBAI TRESNA PEDAGOGIKO GISA
ERABILTZEKO GIDA DIDAKTIKOA



GARAPENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VASCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



Bizkaiko Foru Aldundia
Diputación Foral de Bizkaia

Materiales educativos ALBOAN

...

27. Interculturalidad, multiculturalismo, un reto para la persona voluntaria. (2011)
28. La experiencia del voluntariado internacional: un cruce de culturas y de personas ¿oportunidad o conflicto? (2011)
29. El acompañamiento en las experiencias de voluntariado internacional (2011)
30. Cambia las decisiones. Metodología para la incidencia social (2011)
31. Munduko Hiritarrok Interculturalidad Infantil (2013)
32. Munduko Hiritarrok Interculturalidad Primaria (2013)
33. Aprender riendo con el Kamishibai. Una guía didáctica para el manejo del kamishibai como instrumento pedagógico (2014)

APRENDER RIENDO CON EL

KAMISHIBAI

UNA GUÍA DIDÁCTICA

PARA EL MANEJO DEL KAMISHIBAI

COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

KAMISHIBAI

BIDEZ, BARREZ IKASTEA

KAMISHIBAI TRESNA PEDAGOGIKO GISA

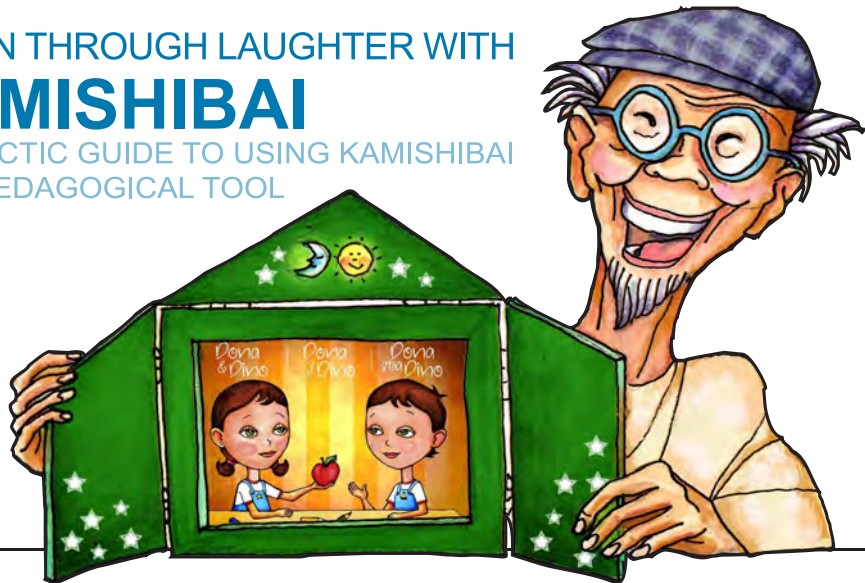
ERABILTZEKO GIDA DIDAKTIKOA

LEARN THROUGH LAUGHTER WITH

KAMISHIBAI

A DIDACTIC GUIDE TO USING KAMISHIBAI

AS A PEDAGOGICAL TOOL



Edita:

ALBOAN

C/Padre Lojendio 2, 2º • 48008 Bilbao
Tel.: 944 151 135 • Fax: 944 161 938
alboan@alboan.org

Avenida Barañain 2 • 31011 Pamplona
Tel. 948 231 302 • Fax: 948 264 308
alboanna@alboan.org

C/Ronda 7, 4º I • 20001 San Sebastián
Tel: 943 275 173 • Fax: 943 320 267
alboan@alboan.org

C/Monseñor Estenaga, 1 • 01002 Vitoria
Tel: 945 202 676 • Fax: 945 202 676
alboan@alboan.org

www.alboan.org

Autoría: **Cruz Manuel Noguera**

Fecha: Enero 2014

Diseño y Maquetación: Juan Manuel Noguera

Imprime: Lankopi S.A.

Se autoriza la reproducción parcial de esta obra, siempre que esta no tenga fines comerciales y la fuente sea citada.

KAMISHIBAI

BIDEZ, BARREZ IKASTEA

KAMISHIBAI TRESNA PEDAGOGIKO GISA

ERABILTZEKO GIDA DIDAKTIKOA

EDUKIAK

- 1 KAMISHIBAI..... 33
- 2 KAMISHIBAI GURE ESKOLAN..... 35
- 3 NOLA PRESTATU KAMISHIBAI BAT UMEEKIN..... 38
 - ISTORIA
 - ILUSTRAZIOAK
 - ANTZOKITXOA
 - NARRAZIOA ETA ESZENARATZEA
- 4 “DONA ETA DINO” IPUINETIK ABIATUTA, HEZKIDETZA LANTZEKO JARDUERAK..... 49
 - Oi, ama! Sabeleko mina dut
 - Gogokoen dudak kolorea
 - Dona eta Dinoren ogibideak
- 5 “MIKELEN JAIA” IPUINETIK ABIATUTA, KULTURARTEKOTASUNA LANTZEKO JARDUERAK..... 53
 - Makina muntatzen
 - Musikarekin margotzen
 - Oilo-ama
- 6 “GAIZKI KONPONTZEN NAIZ ARREBAREKIN” IPUINETIK ABIATUTA, GATAZKEN KUDEAKETA LANTZEKO JARDUERAK..... 57
 - Alegiazko bidaia emozioen etxera
 - Telefono hondatua
 - Aulki solidarioak



1 KAMISHIBAI

Japongo lur urrunetan, gerrak suntsitutako hiri batean, pertsonaia baten figura agertu zen lanbro artetik: Gaito Kamishibaiya zen, kale-ipuuingilea, alegia. Gozokiz eta opiltxoiz betetako egurrezko kutxa bat lotuta zeraman bizikleta baten gainean zihoan, herriz herri bizibidea ateratzen.

Gizonak gertuko baserriren batean uzten zuen bizikleta eta bere hyoshigiana, hau da, hiriko biztanleen arreta deitzeko egurrezko tresna jotzen zuen. Eta hyoshigiaren eritmoan, inguruko herrietako neska-mutilak Gaito Kamishibaiyaren ondoan esertzera hurbiltzen ziren eta, bertan, urduritasunezko eta ikusminezko barretxoan artean, ipuin baten narrazioaren zain geratzen ziren.

Hitz bakar bat ere esan gabe, egurrezko antzokitxoak osatzen zuten hiru ate jartzen zituen eta istorioa kontatzen hasten zen. Publikoa zur eta lur geratzen zen, isilik, begiak zabal-zabalik eta bost zentzumenak antzinako jakintza handiaren unibertso zaharrera eramango zituen kutxatxo magiko horretan jarrita.

Kamishibai zeritzon egurrezko kutxatxo miragarri horri. Bere esanahia: paperezko antzokia. Izen horren zergatia zera da: hiru ateak irekitzean, paperezko orrietan egindako marrazki ederrak agertzen ziren banan-banan eta pausoz pauso. Orriok hain arte eta ardura handiarekin eginda zeuden, ezen orriek bakarrik ere neska-mutilen ikusmina eta interesa pizten baitzuten. Baina Kamishibaiaren atzeko narratzailearen ahotsak ukitu are bereziagoa ematen zien istorioei; herensuge ikusgarrien kondairak, balentria handiak edo alegi soil baina ederrak. Ahots ezberdinak jartzen zizkien pertsonaiei eta melodia politeko abestixoren bat abesten zuen noizbehinka. Aurkezpen ikusgarri horren aurrean, barre, negar, kantu eta txalo besterik ezin zuen egin publikoak.

Behin istorioa bukatutakoan, Gaito Kamishibaiyak bere gozokiak eta gutziak saltzen zizkien erosteko aukera zutenei. Azken finean, hori zen bere ogibidea. Ondoren, berriro hartzen zuen bizikleta eta hautsez betetako herriko kaleetan zehar abiatzen zen bide berrien bila.

Gaito Kamishibaiya dabiltzanek esaten dutenez, duela mende asko ikasi zituzten Japoniako tenplu budistetan istorioak narratzeko forma horiek. Hango monjeek pergaminoak erabiltzen zituzten irudiak testuekin konbinatzeko eta, horrela, gutxi ikasitako biztanleei irakaskizun moralak zeuzkaten istorioak narratu ahal izateko.

Tamalgarría da zinema eta telebista iritsi zirenetik Gaito Kamishibaiyak euren bizikletetan itzuli ez izana, gozokiak saldu eta istorioen bidez Japoniako umeak pozteko ogibide jator harekin. Baina lortu zuten herentzia bat uztea. Kamishibaiaren bidez istorioak kontatzeko modu berezia, munduko edozein pertsona (handi edo txiki, ama edo aita, hezitzaile...) Gaito Kamishibaiya bihur dadin eta, Japonia osoko umeek gain, mundu osoko umeek barrez ikasteko modu dibertigarri hau ezagut dezaten.



2 KAMISHIBAI GURE ESKOLAN

Hyoshigi-hotsa entzutean eta Kamishibaiaren hiru ateak irekitzen direnean, isilik geratzen da gela eta zain geratzen da kontatuko denaren ikusminez. Japoniako ikastetxeetan argi zuten teknika honen balio handia, ipuinak narratzeko duen indarrak gain, ezagutzak ematerakoan umeen arreta deitzeko duen erabilgarritasunagatik ere. Horrexegatik berreskuratu zuten antzinako tradizioa, ikasgeletan erabilera berria emateko. Ongi baino hobe ezagutzen zituzten Kamishibai artearen abantailak:

- Ikaskuntzaren aldeko giroa sortzen du.
- Ikuskizun bat ikusi izanaren sentsazioa uzten du.
- Kidetasun- eta harmonia-loturak sortzen ditu taldeengan.
- Irakurzaletasuna eta irakurtzeko gogoak pizten ditu.
- Ikasleen sormena eta gaitasun kognitiboak garatzen ditu.
- Erraz aplikatzen da.
- Ikus-entzuleen memorian errotuta geratzen da eta denboran iraun egiten du.

Irakasle japoniarrek gaito kamishibaiya bihurtzean kontuan hartzeko zenbait gomendio utzi ziguten:

1 Izan helburua argi

Eskolan Kamishibai bat egitearen xedea ez da gozokiak saltzea, kale-
ipuingilearen kasuan bezala. Eskolako gaito kamishibaiyak hezkuntza-helburu argia du. Jorratu nahi den gaiei buruzkoak izango dira istorioak. Helburuaren bidez, ipuinen emanaldia ikaskuntza-esperientzia bakar batera bidera daiteke, ondoren, analizatu,



esperimentatu, jarduera berriak sortu eta ebaluatu ahal izateko.

2 Sortu giro eta une egokiak

Ipuinaren ordua jarduera lasaia denez, kontzentrazioa eta jarrera ona eskatzen ditu. Kamishibai teknikak giro hori berez sortzen badu ere, ona izaten da ipuin saioa antolatzen duenak unea eta espazioa kontuan hartzea. Mundu guztiak distantzia egokian egon behar du, inolako distrakziorik gabe entzuteko moduan.

3 Erabili arreta deitzeko zenbait elementu

Ikus-entzuleak kitzikatzeko giroa sortzerakoan, erabili lasai kapelak, maskarak, txotxongiloak edota musika tresnak, ikus-entzuleak istorioa kontatzeko motibazio-giroa sor dadin. Edozein baliabide izango da erabilgarri, betiere, arreta gehiegi desbideratzen ez badu edo kontatuko duzun istorioari gailentzen ez bazaio.

4 Ordenatu ongi irudiak eta entseatu ongi ipuina

Egiaztatu orriak hurrenkera eta norabide egokian daudela, saioaren erdian sekuentzia eten ez dadin. Aurretik irakurtzea ere gomendagarria da, beharrezkoa bada, hitzen bat aldatzeko. Entseatu irakurketa behar beste aldiz.

5 Erabili onomatopeiak eta jarri ahotsak pertsonaiei lasai

Istoria entseatzean kontuan hartu beharreko beste bi alderdi onomatopeia-soinuak eta pertsonaien ahotsak dira. Esperimentatu eta ausartu istorioa ahotsen bidez dibertigarriago egiten. Azken batean, istorioarekin dibertitzen bazara, publikoa ere dibertitu egingo da.

6 Erreparatu ipuinaren erritmoari eta indartu istorioaren efektu dramatikoak

Ipuina entseatzen duzunean, kontuan izan isilune dramatikoak eta bilatu irakurketaren arabera istorioa bizkortzeko edo lokartzeko mementoak. Horrek ikusmina eta egonezina sortzen du, baita entzuten denarekiko interesa ere.

7 Abesten baduzu, hobe

Istorioaren barruko edo kanpoko abestiak beti dira atsedenaldi ongi etorriak eta ipuin saioa atseginago eta entretenigarriago egiten dute.

8 Irudiak igarotzean, sortu erritmoak eta ikusmina

Eman garrantzia eta balioa irudi bakoitza igarotzeari eta gogoan izan ikus-entzuleek hurrengo irudian gertatzen dena jakin nahi dutela; sortu zalantzak, hunkitu eta jolastu irudiarekin, sekuentzia batetik besterako igarotzea xarmagarria izan dadin.

9 Bilatu interakzio-uneak

Haurrek istorioaren zati izan nahi dute beti, pertsonaiekin identifikatzen dira eta gertatzen dena dakitela uste dute, beraz, atera horren onura, ekarri zure aldera eta eman protagonismoa une jakin batzuetan.

10 Istorioetarako bukaerak sortzea

Helburu pedagogikoak aplikatzen ari garenez, bilatu ikus-entzuleekin batera ipuinaren korapiloa askatzeko bide berriak; irakurketaren azken zatian edo erdialdean egin dezakezu, gelditu, galdetu, sortu eta istorioarekin jarrai dezakezu, benetako bukaera ikusteko.

11 Erabili galderak

Kamishibai batzuek galdera-ikurra agertzen duen orria izaten dute. Egokitzen jotzen duzun lekuan koka dezakezu. Ikus-entzuleekin elkarreraginean sartzeko eta istorioa nola jarraitzen ari diren jakiteko modu ona da galdetzeko geldiune hori egitea.

12 Sortu zeure Kamishibai istorio propioak

Gai espezifikoren bat lantzen ari bazara eta ez baduzu ipuin egokirik aurkitzen, eraiki zuk zeuk nahi duzun istorioa. Kamishibai teknikarekin kontatutako ipuinak soilak, argiak eta zuzenak izaten dira, istorio sinpleak, esaldi labur eta aditz forma errazekin. Irudiek ez dute zertan arte-obrak izan, collage batek ere lagun dezake uneren batean.

3 NOLA PRESTATU KAMISHIBAI BAT UMEEKIN

Ikasgelako umeek kamishibai bat presta dezaten eta teknikaren lau alderdi bereizgarriak (istorioa sortzea, irudiak marraztea, antzokitxoak sortzea eta landutako ipuinen azken antzezpena egitea) behar bezala jorratu ahal izateko, saio bat baino gehiagoko tailer praktikoa egin beharko dugu. Sormen kolektiboko prozesu horren bidez, hasierako ideia ondu egiten da azken antzezpenera iritsi aurretik. Azken antzeppen horretan, trebeziak erakutsi eta oinarritzko gaitasunak landu ahal izango dira, giro alai eta lasaian. Hemen duzu Kamishibai teknika ikastetxean lantzeko tailer baten proposamena.

Hemen duzu Kamishibai teknika ikastetxean lantzeko tailer baten proposamena.

LEHEN SAIOA: ISTORIAO

HELBURUA: Kamishibai teknika analizatzea “Dona eta Dino” ipuinarekin.

- Aurkeztu kamishibai teknika “Dona eta Dino” ipuina kontatuta.
- Behin ipuina kontatzen bukatuta, tailerraren aurkezpena egingo dugu eta horren barruko jarduerak azalduko ditugu.
- Kontatu berri diegun istorioa zenbat sekuentzian banatuta dagoen zenbatzeko eskatuko diegu. Irudidun orrien kopurua.
- Istorio osoak pertsonaia eta giro jakin batzuk ditu. Nortzuk dira istorio honetako pertsonaiak? Zehaztu zein orritan azalduko diren pertsonaiak. Non gertatzen da istorioa? Zenbat giro daude istorioan? Zehaztu giroak orri bakoitzean.
- Istorio orok narrazioa, deskribapena eta elkarrizketa dauzka. Zein orritan kontatzen da nolakoa zen Dona eta Dinoren bizitza? Zein orritan hitz egiten dute Dino eta Donaren gurasoek? Zein orritan deskribatzen dira Dona eta



- Istorio guztietan gertatzen zaie zerbait pertsonaiei edo zailtasunen bat aurkezten zaie. Ipuin honetan: Zer gertatzen zaie Dino eta Donari, zein da euren zailtasuna? Zehaztu zein orritan agertzen da arazoa. Nola konpontzen dute zailtasun hori? Zehaztu orrietan zein unetan hartzen duten euren errealtatea aldatzeko erabakia.

BIGARREN SAIOA: ISTORIAO

HELBURUA: Ipuin bat kamishibai teknikarako egokitzea, istorioa 12 sekuentzian bananduta.

- Lau pertsonatako taldeak egiteko eta gustuko duten ipuinen bat aukeratzeko eskatuko diegu.



- Behin ipuina aukeratuta, kamishibai teknikarako egokituko dute honela: Lehenik eta behin, banatu istorioa 12 zatitan. Lehena azaleko izenbururako erreserbatuko dugu. (Ikasle txikiaren kasuan, zenbakituta eman diezaiekegu ipuina, prozesua errazteko) (Dona eta Dinoren ipuina 15 sekuentzian banatu da. Guk 12 zatitan banatuko dugu geure istorioa.)
- Ondoren, taldekide bakoitzak hiru sekuentzia aztertuko ditu. Esaterako, zer gertatzen da lantzea tokatu zaien paragrafoetan? Ba al dago narratiborik? Eta deskribapenik? Eta elkarriketarik? Pertsonaia bat urkezten da? Pertsonaiei zailtasunen bat agertzen zaie? Edo zailtasunen bat konpontzen?
- Ondoren, lantzea tokatu zaien sekuentziak berridatzi beharko dituzte, gertatzen dena ahal beste sinplifikatzeko.
- Horren ostean, sekuentziak berriz elkartuko dituzte, 12 sekuentzian zenbakitutako istorio sinplifikatua sortu arte.
- Azkenik, talde bakoitzak kamishibai teknikaren arabera egokitutako istorioa irakurriko du.

HIRUGARREN SAIOA: ISTORIAO

HELBURUA: Kamishibai istorioak sortzea galdera fantastiko batetik abiatuta.

■ Saioa hasteko, ipuin mitologikoa kontatuko zaie.



■ Antzinako izakiek ezagutzen ez zituzten fenomenoei buruzko erantzunen bila euren buruari egin zizkieten galderetan dago ipuin mitologikoen jatorria. Horrela sortu dira kultura guztietan gai hauei buruzko ipuinak, besteak beste: Eguzkiaren eta Ilargiaren sorrera. Suaren jatorria. Basoen jaiotza...

■ Aurreko saioko 4 pertsonatako taldeetan jarriko dira berriz. Galdera fantastiko bat egiteko eskatuko zaie. Adibidez: Nola eratu zen ortzadarra? Nola eratu ziren izarrak? Zer gertatuko litzateke euria behetik gora egingo balu? Bestela, jorratu nahi den gai bati buruzko galderak planteatu daitezke, esaterako: Zer gertatuko litzateke munduko ura bukatuko balitz?

■ Talde guztiek euren galdera prest dutenean, sormenezko erantzun fantastikoa emango diote ipuin baten bidez. Guztiek istorioaren prestakuntzan parte hartzen dutela ziurtatzeko, pertsona batek istorioa hasiko du, gainerakoak zatiak erantsiz joango dira eta azken taldekideak bukatu egingo du. Gogoan izan pertsonaiak eta giroak egon behar direla, pertsonaiek zailtasunen bat izan behar dutela eta narrazioa, deskribapena edota elkarrizketa baliatu behar dutela.

■ Behin istorioa sortuta, 12 sekuentziatan idatziko dute, aurreko saioan bezala. Taldekide bakoitzak dagozkion sekuentziak lantzen dituela ziurtatu behar dugu. Gogoratu lehen sekuentzia ipuinaren izenburuari dagokiola.

■ Azkenik, talde bakoitzak kamishibai teknikaren arabera 12 sekuentziatan egokitutako ipuina irakurriko du.

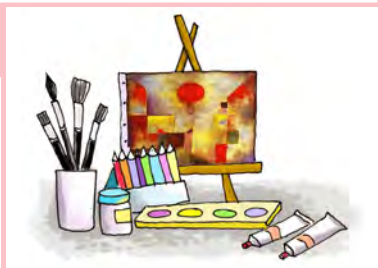
LAUGARREN SAIOA: ILUSTRAZIOAK

HELBURUA: Ipuinetarako ilustrazioak diseinatu eta prestatzea.

■ Aurreko bi saioetan elkarrekin lan egin duten 4 pertsonako taldeak bikotetan banatuko dira: Bikote batek ipuin egokitua landuko du eta, besteak, galdera fantastikoarena.

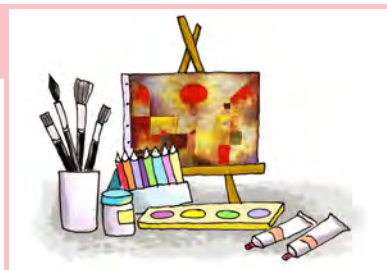
■ Bikote bakoitzari 30 x 42ko 12 orri emango zaizkio. Orriaren marjinetan 1etik 12rako zenbakiak jarriko ditugu. Ondoren, ipuinaren sekuentzia bakoitza marraztuko dute. Lehenengo orrian azala marraztu beharko dute, ipuinaren izenburuarekin eta, hurrengoetan, ipuinaren paragrafo zenbakidunei dagozkien irudiak. Edozein teknika plastiko erabil dezakete; koloretako arkatzak, akuarelak, tenperak, errotulagailuak edota collagea. Orri guztietan ipuinak dioena argi eta erraz irudikatu dela egiaztatu behar da.

■ Gero, pertsona batek ipuina ordenagailu bidez transkribatzeko eta hurrengo saioan sekuentziak folio desberdinetan inprimatuta ekartzeko ardura hartuko du.



BOSGARREN SAIOA: ILUSTRAZIOAK

HELBURUA: Kamishibai teknikarako testu eta marrazkidun 12 orriak prestatzea.



■ Aurreko saioko bikote bakoitza orriak prestatuko ditu, behin marrazkiak bukatuta eta argibide hauei jarraikiz:

■ 30 x 42ko kartoi mehezko 12 orri emango zaizkio bikote bakoitzari. Kartoi mehearen alde batetik, aurreko saioan egindako marrazkien orriak itsatsiko dira barrako lekedarekin. Orri bakoitzari zenbakia jarriko zaio kartoi mehearen izkinaren batean, erraz ez ikusteko moduan. Gogoan izan gutxienez 5 cm-ko marjina utzi behar dela orriaren inguruan kamishibai antzokiaren markoak marrazkiak estali ez ditzan.

■ Kontuz ibili testuak orrien atzean itsasteko moduarekin, nahasmenak izaten baitira. Egia esan, oso erraza da kontuz bagabiltza eta argibide hauei jarraitzen badiegu: Ipuinaren izenburuari dagokion lehenengo kartoi mehea hartu eta atzeko aldean 2. sekuentziaren testua itsatsiko diogu.

■ 2. orri irudiduna hartu eta atzeko aldetik 3. orriaren testua itsatsiko diogu.

■ 3. orri irudiduna hartu eta atzeko aldetik 4. sekuentziaren testua itsatsiko diogu eta gauza bera egingo dugu 12. orrira iritsi arte. Azken orri horretan ipuinaren izenburua itsatsiko dugu.

■ Sekuentzia guztiak behar bezala itsatsi direla ziurtatzeko, pertsona batek ipuina irakurtzen duela orriak erakutsi eta igaroko ditu eta beste batek ikusi eta entzun egingo du, dena hurrenkera egokian dagoela ziurtatzeko.

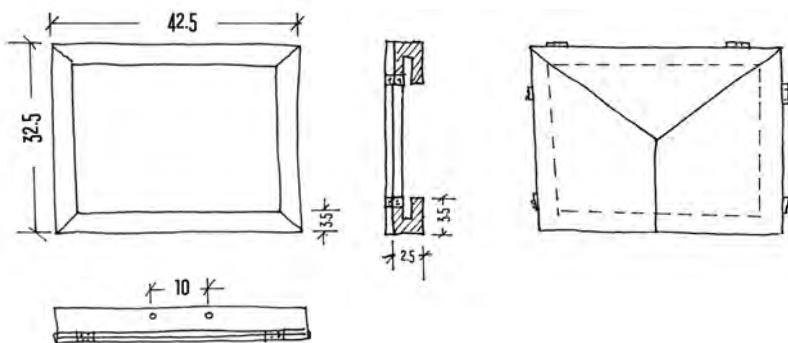
■ Orain, ados jarri beharko dute istorioa biren artean kontatzeko. Pertsona batek orriak igaro ditzake besteak

irakurtzen dituen bitartean. Edo narrazioa, elkarriketak onomatopeia-soinuak eta orrien igarotzea txandaka dezakete, adosten dutenaren arabera. Laburbilduta; askatasuna izango dute antzeztea tokatu zaien istorioa erakargarri bihurtzeko antolakuntza-moduari dagokionez.

SEIGARREN SAIOA: ANTZOKITXOA

HELBURUA: Kamishibai antzokitxo eraikitzea..

Saio honetarako gomendagarria da, gutxienez, behar bezala eraikitako egurrezko antzokitxo-eredu bat izatea, azken antzezpena egiteko. Ikastetxean halakorik ez baduzue bat eska dezakezue ALBOAN erakundearen baliabide-zentroetan: <http://centroderecursos.alboan.org/eu>, edo zuen antzokitxo propioa eraiki dezakezue. Hona hemen plano bat:

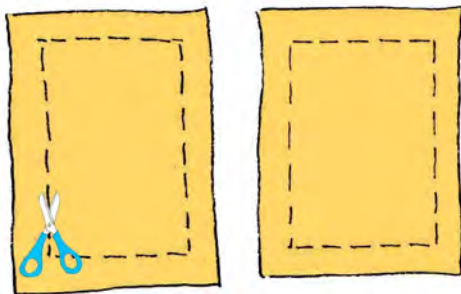


- Gaurko saioan, kutxa-kartoizko antzokitxo sinpleagoak egingo ditugu, umek euren kamishibai antzokitxo eramateko aukera izan dezaten.

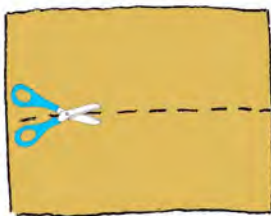
■ Behar ditugun materialak:

- 38 x 42ko kutxa-kartoizko 4 xfla
- Bozelatzaile bat (edo horren faltan, tintarik gabeko boligrafo bat).
- Silikona hotzezko lekeda.
- Lekeda zuria.
- Artaziak.
- Karrozari-zinta.
- Oihal zati bat.
- Margoak eta pintzelak.

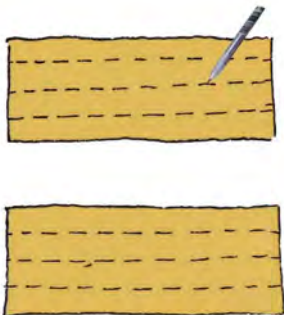
■ Kartoizko xafletako biri 5 zentimetro zabal duten marjinak marraztuko dizkiegu eta erdiko zatia ebakiko dugu, bi marko berdín egiteko.



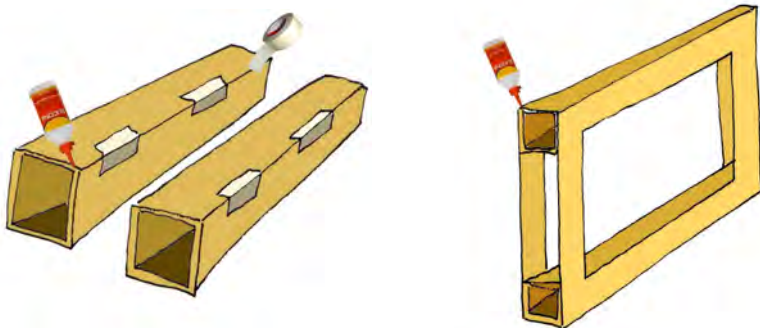
■ Beste orria erditik moztuko dugu, horizontalki, 16 zentimetroko bi zatitan banatu arte.



- Zati bakoitza 4 zentimetroko lau lerro horizontalen bidez banatuko dugu eta bozelatzailea pasako diogu.



- Bozelatutako ertzak tolestuko ditugu 4 x 42ko paralelepipedo bat osatu arte, silikona hotzezko lekedarekin itsatsiko dugu eta karrozari-zintaz itxiko dugu behar bezala lehortu arte.
- Behin behar bezala lehortuta, karrozari-zinta kendu eta, silikona hotzezko lekedarekin, bi markoak elkartuko ditugu paralelepipedoen aurkako aldeetatik.



- Geratzen zaigun kartoi-xafla hiru zatitan banatuko dugu, irudian ageri den bezala, eta antzokitxoaren ateak egiteko ebakiko dugu.

- Hiru ateak elkartuko ditugu oihal zatitxoekin nahiz lekedarekin, ilustrazioan azaltzen den bezala.



- Piztu sormena kamishibai osoa margotu eta apaintzeko.



ZAZPIGARREN SAIOA: NARRAZIOA ETA ESZENARATZEA

HELBURUA: Kamishibai teknikaren bidez ipuinak kontatzeko eszenaratzea prestatzea.



- Saioa hasteko, Gaito Kamishibaiya zaharrek ipuinaren narrazioa erakargarriago egiteko utzi zizkiguten gomendio orokorrak azalduko dizkiegu. Besteak beste: Ozen eta argi hitz egitea istorioa guztiek entzun dezaten. Gida honen 2. puntuari emandako gomendioak erabiltzea.
- Bosgarren saioa bikote berberak bilduko ditugu.
- Istorioa entseatzeko denbora emango diegu. Orriak igarotzea, narrazioa edota elkarriketak txandakatuko dituzten...
- Jarduera orientatzen duen pertsona erne izango da umeei sortzen zaizkien zalantzak argitu, konponbideak eman eta segurtasuna transmititzeko.
- Entseatzeko denbora bukatzen denean, denak bildu eta bikotea igaroko dira ipuina kontatzera. Tailerreko gainerako parte-hartzaileek arretaz ikusiko dute antzezpena. Ondoren, antzezpena hobetzeko iradokizunak eskatuko dizkiegu.
- Horrela, bikote guztiak igaroko dira denek euren istorioa kontatu eta hobetzeko ekarpenak edo iradokizunak jaso arte.
- Horren ostean, istorioak publikoari kontatuko dieten eguna planifikatuko da. Kontuan hartuta:
 - Tokia eta data: Non eta nola egingo dute aurkezpena? Liburutegian, jolastokian, ikasgela batean edo beste espazioaren batean izango da?
 - Gonbidapenak. Nork ikusiko du antzezpena? Guraso eta ordezkariak, ikasleak orokorrean edo lehen hezkuntzako talde bakar batek? Gonbidapenik edo publizitaterik egingo da?

- Giroa eta bere lagungarriak. Espazioa gortina bereziren batekin apainduko dute? Tailerrean egindako kartoizko kamishibaiak erakutsiko dira? Irudi japoniarrak jarriko dituzte? Jantzi bereziren bat eramango dute? Jarduera hasteko hyoshigia joko dute? Ekitaldia planifikatzeko balio duen beste edozein galdera egin daiteke.

■ Azkenik, bikoteak narratzera zein hurrenkeratan irtengo diren erabakitzen da.

ZORTZIGARREN SAIOA: NARRAZIOA ETA ESZENARATZEA

HELBURUA: Ipuinak publiko zabalari antzeztea kamishibai teknikaren bidez.

- Espazioa apaintzea aurreko saioan planifikatutakoaren arabera.
- Publikoa iristea ezarritako orduan.
- Ipuinak antzeztea bikoteka.



Gaitasunak:

Gaitasun kultural eta artistikoa; Ikasten ikasteko gaitasuna, hizkuntz gaitasuna, gaitasun sozial eta hiritarra.

Ikasgaiak:

Hizkuntzak; ingurune natural, sozial eta kulturalari buruzko ezagutzak; plastika-hezkuntza.

4 “DONA ETA DINO” NARRAZIOTIK ABIATUTA, HEZKIDETZA LANTZEKO JARDUERAK



1 JARDUERA: Oi, ama! Sabeleko mina dut

HELBURUA:

Gizartean arrunt diruditen rolak aldatzea.

GARAPENA:

Lau pertsonatako taldeetan, rol hauek banatuko dira: Aita, ama, alaba eta doktorea. Gidoi hau proposatuko da. Alaba sokasaltoan ari da kalean. Aita egunkaria irakurtzen ari da, ama bazkaria prestatzen eta amak bazkaltzera deitu du alaba. Alabak ez du bazkaltzera joan nahi, ezetz dio eta amak berriz baietz. Alabak ez dio kasurik egiten. Amak aitari deitzen dio, alabari errieta egin diezaion. Aitak errieta egiten dio alabari. Alaba negarrez hasten da eta sabeleko mina duela dio. Aitak hori gezurra dela dio. Ama kezkatzen da eta doktoreari deitzen dio. Doktorea iritsi eta alaba aztertzen du. Alabak ezer ez duela ikusten du. Elkarriketak proposatutako gidoiari jarraikiz inprobisatuko dira, istorioak egitura bera izan dezan. Gero, beste talde batek antzeztuko

du istorioa, baina oraingoan, rola aldatuta: Aita bazkaria prestatzen ari da, amak egunkaria irakurtzen, semea sokasaltoan ari da eta aitak emakumezkoa den doktoreari deitzen dio.

MATERIALAK:

arropa zaharra, kapelak, moztarroak.

GAITASUNAK:

Hizkuntzarako gaitasuna; Ikasten ikasteko gaitasuna; Gizarterako eta hiritartasunerako gaitasuna.

IKASGAIA:

Hizkuntzak; Gizarte eta kultura ingurunearen ezaguera.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA.

- Ikasleei aukera eman behar zaie euren burua libreki adierazteko eta erne egon beharra dago elkarriketa inprobisatuekin, bereziki, rol-aldaketak daudenean. Zerk egiten du istorioa desberdin? Zer nolako aldaketak gertatzen dira elkarriketatik?
- Bultzatu etxean ditugun betebeharrei buruzko hausnarketa ikasleengan.

2 JARDUERA: Gogokoen dudan kolorea

HELBURUA:

Guztion gustuak eta zaletasunak errespetatzea.

GARAPENA:

Eztabaida hasiko dugu Donaren eta Dinoren kolore-gustuei buruz. Zein kolore inposatu zieten logeletan? Zein kolore aukeratu zuten gero? Eta zer ikusi zuten euren gustu propioei jaramon egiten hastean? Behin ipuinaren alderdi hori aztertuta, koloretako arkatzen artetik gogokoen duten kolorea aukeratzeko eskatuko zaie eta idazlan txiki bat egingo dute, honela hasita: Honengatik dut gustuko _____ kolorea: Zergatik da nire kolorerik gustukoena? Zer ekartzen dit gogora kolore horrek? Zer nolako emozioak transmititzen ditu? Zergatik identifikatzen naiz kolore horrekin? Folioa

nahi bezala marraztu edota apain dezakete, baina aukeratu duten kolorearekin bakarrik. Behin bukatuta, folio guztiak arbelean jarriko dira.

MATERIALAK:

Folioak, koloretako arkatzak, zinta itsaskorra.

GAITASUNAK:

Kulturarako eta arterako gaitasuna; Ikasten ikasteko gaitasuna.

IKASGAIA:

Plastika eta ikus-hezkuntza.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Arretaz zaindu behar dugu ea norbaitek koloreren bat aukeratzeko lotsa duen edo baten batek beste bati barre egiten dion kolore jakin bat aukeratu izanagatik.
- Bakoitzak bere gustuak dituela ondorioztatu behar da, besteenak errespetatu behar ditugula eta aniztasunak erakargarriago egiten duela arbeleko konposizioa. Zer gertatuko litzateke guztiek kolore bera aukeratu izan balute?

3 JARDUERA: Dona eta Dinoren ogibideak

HELBURUA:

Norberaren izaera kontuan hartuta ogibideak identifikatu.

GARAPENA:

Hartu mota guztietako ogibideak dituzten fitxak eta saiatu ezohikoenak ere sartzen, esaterako, pianista, kazetaria, astronauta, artista, futbolaria, soroslea. Banatu arbela bi erditan eta Dino eta Donaren izenak, bakoitza alde batean. Ikasleei galdetuko zaie ea zein ogibide hartuko duen Donak eta zein Dinok, euren izaerak kontuan hartuta. Euren kabuz altxatzen joango dira, fitxa bat hartu eta egokitzen jotzen duten lekuan jarriko dute arbelean. Ondoren, euren aukeraketaren arrazioa azalduko dute. Behin ogibide guztiak banatuta, ondorio kolektibo bat eratorriko da.

MATERIALAK:

Kartoi mehezko fitxak, errotulagailuak eta zinta itsaskorra.

GAITASUNAK:

Kulturarako eta arterako gaitasuna; Ikasten ikasteko gaitasuna, Hizkuntzarako gaitasuna; Gizarterako eta hiritartasunerako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Hizkuntzak; Gizarte eta kultura ingurunearen ezaguera; Plastika eta ikus-hezkuntza; Ingelesa.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Jarduerak dirauen bitartean, komenigarria da konfiantzazko eta besteen iritziekiko errespetuzko giroa sortzea.
- Ondorioztatu zenbait faktore kulturalen eraginez ogibide jakin batzuk generoarekin erlazionatzen direla.

5 “MIKELEN JAIA” IPUINAREN NARRAZIOTIK ABIATUTA, KULTURARTEKOTASUNA LANTZEK JARDUERAK



1 JARDUERA: Makina muntatzen

HELBURUA:

Pertsona bakoitzaren ekarpenak baloratzea jatorrizko herrialdeari jaramonik egin gabe.

GARAPENA:

Jarduera gorputzarekin makina bat sortzean datza. Pertsona bakoitza makinaren funtsezko pieza bat izango da eta, denak elkarrekin funtzionarazi egingo dute zarata bereizgarriarekin.

Lau eta zortzi pertsona bitarteko taldeak eratuko dira. Talde bakoitza besteengandik ezkutatzeke leku batera joango da. Ondoren, bakoitzak bere kabuz makina propioa sor dezan eskatuko zaie. Taldeek zein makina egingo duten adostu dutenean eta funtzionamendua entseatu dutenean, besteen aurrean aurkeztuko dute.

Honela muntatuko dituzte makinak: pertsona bakoitzak zein pieza irudikatzen duen eta zein herrialdetan fabrikatu den esango du. Adibidez: “Ni polea bat naiz eta Poloniatik nator.” Gorputzarekin irudikatuko du eta halaxe egingo dute denek, makina osoa muntatu arte. Behin makina doitu, segundo batzuk izango dute funtzionatzen. Gainerako taldeek zein makina den asmatu beharko dute.

MATERIALAK:

Norberaren gorputza.

GAITASUNAK:

Kulturarako eta arterako gaitasuna; Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna; Hizkuntzarako gaitasuna; Gizarterako eta hiritartasunerako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Gorputz-hezkuntza; Arte Hezkuntza.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Ez jarri mugarik sormenari. Pieza baten izena ez badakizue, hobe da izen arraro edota dibertigarri bat asmatzea. Benetan existitzen den makina bat izan daiteke, esaterako, garbigailua, baina dibertigarriagoa izan daiteke makina xelebreak sortzea, esaterako, irribarreak fabrikatzeko makina.
- Nabarmendu behar da pieza bakoitzak makinaren funtzionamendurako funtsezkoa den zerbait ematen duela. Halaber, pertsona bakoitzak zerbait ekar diezaiokie gizarteari, berdin dio zein den jatorrizko herrialdea.

2 JARDUERA: Musikarekin margotzen

HELBURUA:

Musikaren bidez, kultura desberdinak baloratzea.

GARAPENA:

Pertsona bakoitzak paperezko orri zuri bat eta kolore desberdinetako errotulagailuak izan behar ditu. Erritmo desberdinak jasotzen dituen hainbat kulturatako aurrez grabatutako musika sorta bat jarriko da. Ikasleek musika

jarraitu beharko dute errotulagailuarekin eta kolorea aldatu beharko dute musikaren arabera beharrezkotzat jotzen dutenean. Behin musika bukatzean, denak elkartu eta gainerakoei erakutsiko dizkiete egindako marrazkiak, aldi berean musikarekin sentitu dutena eta irudikatzeko erabili dituzten koloreak azalduta.

MATERIALAK:

Neurriko paperezko orriak eta koloretako errotulagailuak, soinu-ekipamendua, erritmo desberdinak dituen musika.

GAITASUNAK:

Kulturarako eta arterako gaitasuna; Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Musika, Arte Hezkuntza, Plastika eta ikus-hezkuntza.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Eman bidea ikasleen adierazpen libreei plastika-jarduerak dirauen bitartean.
- Behin jarduera egindakoan, baloratu hitzezko adierazpena ere.
- Galdetu gure kulturakoak ez diren erritmoek zer nolako emozioak sortu dituzten.

3 JARDUERA: Oilo-ama

HELBURUA:

Talde jakin baten barruko onespina eta integrazioa baloratzea.

GARAPENA:

Ikasle guztiek begiak itxi dituzte. Jarduera orientatzen duenak belarrira xuxurlatu beharko dio ume bati: “Zu zara oilo-aita/oilo-ama.” Ondoren, ume guztiak nahasten hasiko dira, begiak itxita dituztela. Pertsona baten eskua bilatu, estutu eta galdetuko diote: “¿Txio-txio?”. Besteak ere “Txio-txio?” galdetzen badu, eskua askatu eta bilatzen eta galdetzen jarraituko dute. Oilo-ama/oilo-aita isilik egongo da beti.

Pertsona batek erantzuten ez duenean, oilo-ama/oilo-aita dela jakingo dute eta eskua askatu gabe isilik geratuko dira. Norbaitek elkarri heldutako eskuak topatzen baditu eta jabeak isilik badaude, taldera sar daiteke. Geroz eta “Txio-txio” gutxiago entzungo dira, pertsona guztiak elkarri helduta izan arte. Azkenik, begiak irekitzeko eskatuko zaie.

MATERIALAK:

Norberaren gorputza.

GAITASUNAK:

Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna;
Gizarterako eta hiritartasunerako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Gorputz-hezkuntza; Gizarte eta kultura ingurunearen ezaguera.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Utzi ikasleei jarduerak zirauen bitartean nola sentitu diren azaltzen.
- Ondorioztatu garrantzitsua dela talde bateko kide izatea.
- Ondorioztatu onuragarria dela harkor izatea.

6 “GAIZKI KONPONTZEN NAIZ ARREBAREKIN” IPUINAREN NARRAZIOTIK ABIATUTA, GATAZKEN KUDEAKETA LANTZEKO JARDUERAK



1 JARDUERA: Alegiazko bidaia emozioen etxera

HELBURUA:

Giza emozio eta sentimenduei buruz hausnartzea.

GARAPENA:

Parte-hartzaileek alegiazko bidaia egingo dute. Euren eserlekuetan geratuko dira, begiak itxita. Musika suabea jarri eta eman orientazio hauek: Erne tripulazioa, prest aire hartzeko, geratu zuen eserlekuetan, aire hartzera baikoaz. 10 metro igo gara, 20, 30, 150, hiria goitik ikusten dugu. Aulki hegalarian jarraituko dugu estratosferatik kanpo atera arte. Emozioen planetara goaz. Goitik zenbait etxe ikus ditzakegu. Lur hartuko dugu eta horietako bakoitzera sartuko gara. Lehenengoan hau dioen idazkuna dago: Amorruren etxea: Sartu eta nolakoa den ikusiko dugu. Nolakoak diren pasabideak, gelak. Zeintzuk diren koloreak. Handik irten eta beste etxeak bisitatzen joango gara, esaterako, pozarena,

bakearena, gorrotoarena, maitasunarena, tristeziarena, biolentziarena eta landu nahi duzun beste edozein emozio. Behin etxe guztiak bisitatuta, eserlekuetara itzuli eta bueltako bidaia hasiko dugu. Hiru zenbatutakoan, begiak ireki eta ikasgelara itzuliko gara. Alegiazko bidaia bukatuta, etxeak nolakoak ziren azalduko diogu elkarri. Zein ezberdintasun zegoen euren artean? Zeintzuk ziren politenak eta zeintzuk itsusienak?

MATERIALAK:

Soinu-ekipamendua.

GAITASUNAK:

Espiritualtasunerako gaitasuna; Ikasten ikasteko gaitasuna; Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna; Hizkuntzarako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Etika; Erljioa; Hizkuntzak.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Kontuan hartu alegiazko bidaia dela, orientazioak dibertigarria izan behar du. Umeen sormena piztu behar da.
- Elkarriketa bultzatu behar da “Gaizki konpontzen naiz arrebarekin” ipuinetik abiatuta. Zein etxetan zegoen pertsonaia nagusia ipuin osoan zehar? Ipuinaren bukaeran, aldatzen al da arrebarekiko sentimendua?

2 JARDUERA: Telefono hondatua

HELBURUA:

Mezu bat transmititzea distortsionatu gabe.

GARAPENA:

Bost boluntario eskatu eta ikasgelatik aterako dira. Geratzen den taldeari istorio labur bat kontatuko zaie mimikaren bidez eta, ondoren, antzeztutakoa irakurriko zaie. Ondoren, lehen boluntarioari sartzeko esango zaio eta istorioa mimika bidez antzeztuko zaio, baina ez zaio irakurriko. Bigarren boluntarioari deitu eta lehenengoak istorioa antzeztu beharko

dio mimikaz. Ondoren, sartzeko esango zaio hirugarren boluntarioari, bigarrenak istorioa mimika bidez antzez diezaion. Eta horrela, bosgarren boluntaria iritsi arte. Jada ez dagoenean inor kanpoan, azken pertsonari eskatuko zaio ikusitako antzezpenetik ulertu duena esan dezan. Ondoren, jatorrizko istorioa irakurriko zaie. Jarduerak zirauen bitartean gertatu denari eta besteei ulertzeko izandako zailtasunei buruz hausnartuko dugu.

MATERIALAK:

Kontatzeko istorio labur bat.

GAITASUNAK:

Kulturarako eta arterako gaitasuna; Hizkuntzarako gaitasuna; Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna.

IKASGAIK:

Hizkuntzak; Arte hezkuntza.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Hasierako istorioa aldatzen duten alderdiei erreparatu behar zaie.
- Ondorioztatu komunikazio eraginkorrak garrantzi handia duela gatazka-egoeretan.

3 JARDUERA: Aulki solidarioak.

HELBURUA:

Taldearengan elkartasuna piztea.

GARAPENA:

Musikaren erritmoarekin, umeei bueltak emango dituzte aulkien inguruan. Musika gelditzean, aulkietan eseri beharko dira. Musika gelditzen den bakoitzean aulki bat kenduko dugu, baina parte-hartzaileak kanporatu gabe. Beraz, denak aldi berean geratzen diren aulkietan erori gabe esertzeko modua aurkitu beharko dute.

MATERIALAK:

Aulkiak, soinu-ekipamendua.

GAITASUNAK:

Gizarterako eta hiritartasunerako gaitasuna; Norberaren autonomiarako eta ekimenerako gaitasuna.

IKASGAIAK:

Gorputz-hezkuntza; Musika.

IRAKASLEENTZAKO ORIENTAZIOA:

- Jolasak dirauen bitartean, integrazioa sustatu behar da eta elkartasun-adierazpenak bultzatu.
- Ikasleei jolasak zirauen bitartean zer sentitu duten libreki adierazten utzi behar zaie.
- Ondorioztatu garrantzitsua dela bestearen lekuan jartzea.

Guía didáctica para el manejo del Kamishibai como instrumento pedagógico



Bilbao • C/Padre Lojendio 2, 2º • 48008 Bilbao • Tel.: 944 151 135 • Fax: 944 161 938 • alboan@alboan.org

Pamplona • Avenida Barañain, 2 • 31011 Pamplona • Tel. 948 231 302 • Fax: 948 264 308 • alboanna@alboan.org

San Sebastián • C/Ronda 7, 4º I • 20001 San Sebastián • Tel: 943 275 173 • Fax: 943 320 267 • alboan@alboan.org

Vitoria • C/Monseñor Estenaga, 1 • 01002 Vitoria • Tel: 945 202 676 • Fax: 945 202 676 • alboan@alboan.org

www.alboan.org