



NERABEENTZAKO AISIALDI JARDUERETAN EUSKARAREN  
ERABILERA SUSTATZEKO

**UDALEKUETAKO PROGRAMAZIOAN TXERTATU  
DAITEZKEEN JARDUERA ETA HIZKUNTZA-JOLAS  
PROPOSAMENAK**





## **AURKIBIDEA**

01. Zer hartu kontuan jarduerak erabiltzerakoan	5
02. Denbora librerako jarduerak	8
03. Gaubeletarako jarduerak	13
04. Gynkana eta tarte zehatzetarako hizkuntza probak/jarduerak	16
05. Hizkuntza-jolasak	22
06. ERANSKINAK	25
6.1 ERANSKINA I – HITZEZ HITZ (Password)	26
6.2 ERANSKINA II – MC GYBERREN GYNKANARAKO IDEIAK	30

---

## MINGAINA DANTZAN UDALEKUAK 2017

---

Ondorengo orrietan nerabeekin egiten diren aisialdiko jardueretan euskararen erabilera sustatzeko lagungarriak izan daitezkeen zenbait baliabide aurkezten dira.

Mingaina Dantzan Udalekuak lehen aldiz 2017an egin dira, Eusko Jaurlaritzak antolatuta, Mundakan. Bertan, 13-14 urteko 30 nerabek parte hartu dute. Udalekuen helburu nagusietako bat euskararen erabilera sustatzeko tresna eta baliabideak garatzea izan da.

Hala, Ebete hizkuntza-zerbitzuetatik bide eta ezaugarri ezberdinetako jarduerak eta proposamenak landu dira: horietako bide bat programazioan txertatu daitezkeen jarduerak eta hizkuntza-jolasak izanik.

Horiek jasotzen dira, hain zuzen ere, ondorengo dokumentuan. Ez da gida bat, soilik zenbait jardueraren bilduma baizik. Landutakoa beste udaleku eta aisialdi jardueretako antolatzaile eta hezitzaileen esku jartzea erabaki da, horietan ere erabilgarri izan daitezkeelakoan.

---

## MINGAINA DANTZAN UDALEKUAK 2017

---

### **Ebete Hizkuntza Zerbitzuak:**

- Itziar Larzabal Bengoetxea, Arrate Gisasola Izeta eta Iñaki Eizmendi Arsuaga.

### **Ttakun Kultur Elkarteak:**

- Iñaki Aristondo Aparicio eta Maddi Osoro Sistiaga.

### **Hezitzaile Taldea:**

- Koordinatzailea: Leticia Sanchez Manzano.
- Hezitzaileak: Ainara Garcia Regalado, Kepa Gerrikagoitia Sarasua eta Aitzol Saizar Viaña.



**01.**

**ZER HARTU KONTUAN  
JARDUERAK ERABILTZERAKOAN**

# 01.

## ZER HARTU KONTUAN JARDUERAK ERABILTZERAKOAN

Ondorengo orrietan aurkezten diren proposamenak aurtengo Mingaina Dantzan udalekuetako programazioan txertatu dira. Horietako hainbat oso ohikoak dira aisialdiko jardueretan eta baten bat nahiko berria ere izan daiteke.

Jarduera hauetako batzuk erabiltzea erabakiz gero, oso kontuan izan ondorengo puntuak:

### JARDUERA LAGUNGARRIAK DIRA

Jarduera hauek udaleku edo aisialdi jardueretan erabiltzeak ez du esan nahi nerabeek euskaraz egingo dutenik. Jarduera lagungarriak dira, besterik ez. Hezitzaileon jarrera egokia bada, euskararen erabilera indartzeko tresna egokiak izan daitezke.

### HIZKUNTZA ERABILTZEAK EZINBESTEKOA IZAN DADILA

Jarduera hauen oinarrian ideia bat dago: jarduera egin ahal izateko hizkuntza ahoz erabiltzeak ezinbestekoa izan behar du. Jarduera aurrera eramateko hizkuntza beharrezkoa denez, errazagoa izan daiteke nerabeen elkarrizketak euskarara eramatea edo euskaraz mantentzea.

### HEZITZAILE BERRITSUAK IZAN

Euskararen erabilera sustatzearen ardura hezitzaileona da: guk nahi dugu nerabeek euskara gehiago erabiltzea eta horretan lagundu behar diegu.

Lagundu ahal izateko oinarritzko estrategia hezitzaile berritsuak izatea da: banakoekin elkarrizketa asko sortzen dituztenak eta beraien arteko elkarrizketa askotan parte hartzen duten hezitzaileak.

# 01.

## ZER HARTU KONTUAN JARDUERAK ERABILTZERAKOAN

Jarduera hauek erabiltzerakoan kontuan izan hezitzaile berritsuak izan behar duzuela eta euskararen erabileraren benetako egoera hartu abiapuntu:

- Beraien artean euskaraz nahiko erraz egiten badute eta batzuetan erdarara jotzen badute, nahikoa izan daiteke jarduerak proposatzea eta tarteka beraiekin aritzea.
- Beraien artean euskaraz aritzeko ohiturarik ez badute eta, beharbada euskaraz aritzeko erraztasunik ere ez badute, beharrezkoa izango da jarduera egiten duten bitartean hezitzaile berritsu moduan aritzea eta etengabe gure eraginaren bidez elkarrizketak euskaraz izan daitezen laguntzea.

Jarduerak erabilera helburua lortzen lagun dezake baina erabilera helburua bera eta hezitzaileok hartu beharreko jarrera ezberdina izango da testuinguruaren arabera.

---

## PROGRAMAZIOAN TXERTATU

---

Jardueraren bat erabili nahi izanez gero, programazioan ondo txertatzea garrantzitsua da:

- Noiz egingo da ?
- Nola aurkeztuko zaie?
- Nola egingo da jarraipena eta balorazioa?

Garrantzitsua da programazioan ondo txertatzea nerabeei proposamen erakargarria egiteko eta euskararen erabilerara begira hezitzaileok hartu beharreko jokabidea argi edukitzeko.



# 02. **DENBORA LIBRERAKO JARDUERAK**



## 02.

### DENBORA LIBRERAKO JARDUERAK

## SUA

### AZALPENA

Karta joku bat da, euskal mitologiako pertsonaietan oinarrituta. Partaide bakoitzari karta bat banatzen zaio eta kontalaria istorio bat kontatzen hasiko da borobileko denek begiak itxita dauzkatela. Pertsonaiak izendatu heinean hauek begiak ireki eta, ezer esan gabe, keinu bidez kontalariarekin zenbait gauza adostuko dituzte. Behin hori egin ondoren, jolasaren helburuak herritarrek inkisidoreak zein diren adostean eta topatzean datza. Bitartean, ordea, pertsonaia ezberdinak hiltzen doaz..... nola bukatuko da?

### KONTUAN IZATEKOAK

Garrantzitsua da lehen egunetako denbora libre tartetean parte hartu nahi duten gazteei jolasa aurkeztea eta abian jartzea. Helburua jolasa beraientzat erakargarri izatea eta ondorengo egunetan beraiek nahi dutenean euren kaxa jolastea litzateke. Ondorioz, partaidetzak bolondresa behar du izan.

Udalekuetan harrera oso ona izan duen jarduera da. Nerabeek asko erabili dute eta oso gustukoa izan dute, neskek bereziki.

### BEHAR DEN MATERIALA

Txatxilipurdi elkarteak argitaratutako jolasa da. Karta jokoa eta azalpenak bertara eskaria eginda lortu daitezke:  
**[www.txatxilipurdi.com](http://www.txatxilipurdi.com)**



## 02.

### DENBORA LIBRERAKO JARDUERAK

## PAREKO

### AZALPENA

Marrazketan oinarritutako jokoa da. Minutu bat aurrean daukazun marrazkia besteei azaltzeko. Behin minutua bukatutakoan, puntu ezberdinak banatuko dira marraztu duzun horren ezaugarrien baitan.... nor izango da marrazkilaririk finena? Puntu kopuru handiena lortzen duenak deskribatuko du hurrengo marrazkia.

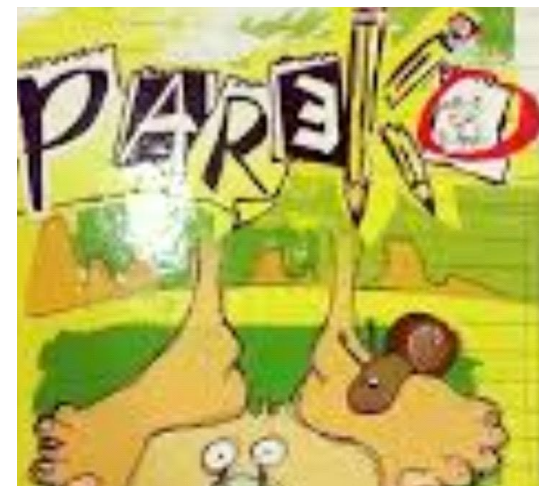
### KONTUAN IZATEKOAK

Garrantzitsua da lehen egunetako denbora libre tartetan parte hartu nahi duten gazteei jolasa aurkeztea eta abian jartzea. Helburua jolasa beraientzat erakargarri izatea eta ondorengo egunetan beraiek nahi dutenean euren kaxa jolastea litzateke. Ondorioz, partaidetzak bolondresa behar du izan.

Mingaina Dantzan udalekuetan nerabeei aurkeztu zitzaizen baina ez zitzaizen erakargarri egin. Taldeen arabera, ordea, erakargarria eta jostagarria izan litekeela argi dago.

### BEHAR DEN MATERIALA

Txatxilipurdi elkarteak argitaratutako jolasa da. Karta jokoa eta azalpenak bertara eskaria eginda lortu daitezke:  
**[www.txatxilipurdi.com](http://www.txatxilipurdi.com)**



## 02.

### DENBORA LIBRERAKO JARDUERAK

## STORY CUBES

### AZALPENA

Dado jolasa da. Dadoek irudi ezberdinak dauzkate eta x dado batera botata, ilaran jarri eta irudiak jarraituz istorio bat asmatzean datza.

### KONTUAN IZATEKOAK

Garrantzitsua da lehen egunetako denbora libre tartetean parte hartu nahi duten gazteei jolasa aurkeztea eta abian jartzea. Helburua jolasa beraientzat erakargarri izatea eta ondorengo egunetan beraiek nahi dutenean euren kaxa jolastea litzateke. Ondorioz, partaidetzak bolondresa behar du izan.

Euskara gaitasun mailarengatik, edo dena delakoarengatik, istorioa asmatzea zailegi egiten bazaie, binaka edo taldeka ere jolas liteke.

### BEHAR DEN MATERIALA

Jolasa bera edozein jostailu dendatan erraz eskura liteke.



## 02.

### DENBORA LIBRERAKO JARDUERAK

## HITZEZ HITZ

### AZALPENA

(Password) mahai jolasa da. Gazteak bikoteka jarriko dira eta batek hitz bat daukan karta hartuko du (adibidez: balea) eta denbora mugatu batean, besteari hitz horren inguruko hitzak esan behar dizkio asmatu arte (animalia, itsasoa, ugaztuna, handia, txorrota, isatsa, Pinotxo....).

### KONTUAN IZATEKOAK

Garrantzitsua da lehen egunetako denbora libre tartetean parte hartu nahi duten gazteei jolasa aurkeztea eta abian jartzea. Helburua jolasa beraientzat erakargarri izatea eta ondorengo egunetan beraiek nahi dutenean euren kaxa jolastea litzateke. Ondorioz, partaidetzak bolondresa behar du izan.

Nerabeen euskara gaitasun mailaren arabera, egokia litzateke zailtasun maila ezberdinetako kartak sortzea eta taldeari hobekien egokitzen zaizkienekin jolastea.

### BEHAR DEN MATERIALA

Asmatu beharreko hitzez osatutako txarteltxoak eta beroiek gordetzeko kaxa edo potea.





# **03.** GAUBELETARAKO JARDUERAK

# 03.

## GAUBELETARAKO JARDUERAK

### ARGI BELTZA

#### AZALPENA

Espazio irekian egiteko jolasa da: zelai handi batean, basoan edo leku ilun batean behintzat. Pertsona bat geldituko da eta jolasa hasteko «Argi beltza!!!» oihukatuko du. Une horretan partaide guztiek pertsona hori ukitu «Ni... naiz!» esan eta alde egin beharko dute ezkutatzera. Minutu bat kontatzean gelditzen denak esango du «Banoa!» eta dagoen tokitik-asko jota 3 pauso emanaz- ezkutatutako jokalariai identifikatzen hasiko da «Leire, zakarrontziaren ondoan zaude eta kamiseta gorria daukazu!». Hala bada, Leire harrapatua izango da. Inor gehiago identifikatzen ez badu, «Argi beltza!» berriz oihukatu eta harrapatuak izan ez diren denek bueltatu beharko dute gelditzen den horrengana, ukitu eta «Ni... naiz» esanda berriz ezkutatu. Gelditzen den pertsonak txandatik txandara gutxiago kontatu beharko du, hasieran minutu bat, gero 50 segundo, gero 40.... eta jokalariai harrapatzen doan heinean hauek ere berari itsatsita lagundu diezaiokete besteak harrapatzen baina gelditutakoak bakarrik egingo du oihu.

#### BEHAR DEN MATERIALA

Espazio egokia edukitzearekin aski da.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Nahi izanez gero, tresnak eskuratzeko froga ezberdinak pasatzea gehitu liteke.

Edo tresnak lortzeko saltzaile postua izango duen hezitzailearekin negoziatu beharra...

## 03.

### GAUBELETARAKO JARDUERAK

## ZALANTZEN KUTXA

### AZALPENA

Udalekuetan zehar, nerabeei azalduko zaie toki jakin batean postontzi moduko kaxa bat utziko dela eta, bertan, nahi duenak eta nahi duenean, edozein kezka edo zalantza idatzi eta sartu dezakeela. Berdin da zein gairen inguruko zalantza den.

Postontzia bi bat egunez utziko dugu zalantzez bete dezaten eta, ondoren, gaubela batean postontzia zabalduko da.

Bertan ateratzen diren zalantzak denen artean argituko dira eta eztabaidak sortzeko ere balioko du.

### BEHAR DEN MATERIALA

Postontzi modura balioko duen kaxa eta egokia litzateke ondoan orritxoak eta boligrafoak uztea.

### KONTUAN IZATEKOAK

Zalantzen eztabaida modu irekian edo inprobisatuan egin liteke gazteak berritsuak direla ikusiz gero. Egokia litzateke, ordea, hezitzaileek gaubela baino lehen postontzia zabaltzea eta kezken berri izatea, hala, eztabaidak bideratzeko talde ezberdinak pentsa litezke aldez aurretik edo nerabeen artean banatzeko rolak prestatu eta abar.

Udalekuetan oso jarduera arrakastatsua izan da eta nerabeak euskaraz aritu dira eztabaidatzen eta kezken argiketan.



**04.** **GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO  
HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK**



# 04.

## GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK

### TORLOJU BAKOITZARI BERE ARANDELA

#### AZALPENA

Proba moduan egiteko pentsatuta dago. Partaideak bikoteka jarriko dira eta batek begiak itxita izango ditu. Eredu baten ezker aldean tamaina ezberdinetako torlojuak jarriko ditugu eta eskuin aldean, berriz, arandelak. Begiak estali gabe dauzkaten bikotekideak eremuaren alde batean egongo dira eta, bertatik, begiak estalita dauzkatenak gidatu beharko dituzte ahoz emandako aginduekin. Lehenik torloju bat hartzen eta ondoren torloju horri dagokion tamainako arandela topatzen. Ea ze taldek lortzen duen torloju gehien!

#### BEHAR DEN MATERIALA

Torlojuak eta arandelak.  
Begiak estaltzeko zapiak.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Denbora mugak ere jar litezke (minutu batean lortzen ez badute, txanda pasa eta beste bikote bati aukera eman...).

Jolasa zaildu nahi izanez gero, aginduak ematen dituztenei erabili ezin duten hitzen bat jar diezaiekegu. Adibidez, argibideak eman baina ezin duzu “aurrera” hitza erabili.

# 04.

## GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK

### GIZA ESKULTURAK

#### AZALPENA

Plangintzaren baitako edozein jolasetan txerta litekeen proba da.

Talde ezberdinetan, bakoitzak pertsonenez osatutako eskulturak egin beharko ditu baina eskultura irudia zein den ikusi gabe. Hala, taldekide bat besteengandik urrun egongo da puntu zehatz batean eta irudia eskuetan daukala. Taldeko beste pertsona bat aurrera eta atzera ibiliko da marrazkia daukanak emandako azalpenak taldera eramanez eta taldeko kezka eta galderak marrazkia daukanari eginez. Horrela, irudia osatu artean, hondarretan lurperatua, zuhaitz bati lotuta edo norabait igota egongo da eta bertatik askatzeko, taldekideei irudi ezberdinak osatzeko aginduak emango dizkie. Irudi bakoitza ongi osatutakoan, taldekidea askatzeko bideak lortuko dituzte (hondarretan lurperatuta badago, bertatik ateratzeko palak, zuhaitzari kateatuta badago, kandaduak askatzeko giltzak...).

#### BEHAR DEN MATERIALA

Giza eskultura irudiak.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Ahozko azalpenak bakarrik eman litezke eta, beraz, keinurik ezin da egin.

Jokoari beste ukitu bat emateko, marrazkia daukan pertsona hondarretan lurperatua, zuhaitz bati lotuta edo norabait igota egon liteke eta bertatik askatzeko, taldekideei irudi ezberdinak osatzeko aginduak emango dizkie. Irudi bakoitza ongi osatutakoan, taldekidea askatzeko bideak lortuko dituzte (hondarretan lurperatuta badago, bertatik ateratzeko palak, zuhaitzari kateatuta badago, kandaduak askatzeko giltzak...).

## 04.

### GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK

## HAU EZ DA NIREA!

#### AZALPENA

Edozein jolasetan txertatzeko proba bat da, eztabaidan eta negoziazioan oinarritua. Jolas kooperatibo gisa ere planteatu liteke.

Taldea borobilean jarriko da eta hezitzaileak esatean, taldekide guztiek kamiseta kendu eta erdira botako dituzte. Ondoren, hasierako tokira bueltatuko dira. Hezitzaileak kamiseta pila nahasiko du eta 3, 2, 1! esatean bakoitzak pilatik berea ez den bat hartu eta jantzi egingo du (kabitzen bazaio) eta berriz ere borobilean jarriko da bere lehengo lekuan. Orduan hasiko da norberak bere kamiseta topatzeko negoziazioa; ezker edo eskuineko kidearekin negoziatu beharko dugu tokitik mugitu gabe: «utziko didazu zure kamiseta?» «Bai noski!» edo «ez, ez dizut utziko!» «Hau ez da nirea!» Horrela kamiseta dantza hasiko da norberak berea jantzi arte. Dinamika hau bi/hiru taldek elkarren aurka joka dezakete eta proba bezala ere jarri liteke ahalik eta denbora gutxienean egiteko.

#### BEHAR DEN MATERIALA

Ez da ezer behar.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Dinamika hau gynkana baten baitan proba bezala planteatu liteke baina baita beste edozein unetan ere.

Kamisetekin jolastu nahi ez bada, norberari nahi duen objektua uzteko eskatuko zaio (lepoko zapiak, erlojua, bisera...).

# 04.

## GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK

### MC GYVERREN GYNKANA

#### AZALPENA

Ahozkoan oinarritutako frogez osatutako gynkana litzateke eta froga guztiak oinarri bera dute.

Proba bakoitzean hezitzaileak bere aurrean tresna ezberdinak izango ditu eta ezer jakin baino lehen, taldeak horietatik zein 3 aukeratuko dituen erabakiko du (une horretan beraien artean eztabaidatu eta negoziatuko dute). Behin hori erabakitakoan, hezitzaileak zein egoeratan edo zailtasunen aurrean dagoen azalduko die eta, taldeak, aukeratu dituen tresnen bidez irteera egoki/sinesgarri bat asmatu eta kontatu beharko du, nolabait, hezitzailea salbatzeko.

Hezitzaileak erabakiko du irteera hori baliagarria den edo ez. Nahi izanez gero, tresnak eskuratzeko froga ezberdinak pasatzea gehitu liteke.

#### BEHAR DEN MATERIALA

Hezitzailea “salbatzeko” tresnak, adibidez: txintxetak, jertsea, paperezko musuzapia, guraizeak, eguzkitako betaurrekoak, hortz eskuila, espagettiak, soka....  
Egoeren txartelak, adibidez: inurritegi handi baten erdian, tarantula plaga bat, krokodiloz betetako ibaia zeharkatu behar, tribu kanibal baten eltzean harrapatuta...

#### KONTUAN IZATEKOAK

Nahi izanez gero, tresnak eskuratzeko froga ezberdinak pasatzea gehitu liteke.

Edo tresnak lortzeko saltzaile postua izango duen hezitzailearekin negoziatu beharra...

# 04.

## GYNKANA ETA TARTE ZEHATZETARAKO HIZKUNTZA PROBAK/JARDUERAK

### HITZ KATEAK

#### AZALPENA

Plangintzako uneren batean txertatzeko proba da.

Nerabeak taldeka jarriko ditugu eta talde bakoitzak ibilbide bat burutu behar du edo toki batetik bestera mugitu. Denak ilaran jarriko dira. Lehendabizikoak hitz bat esango du (nahi duena), bigarrena bere aurrean jarriko da hitz horri jarraipena emanez, gero hirugarrena eta horrela ibilbidea osatu artean. Hitz kate adibidea: «hondarra-ramadan-dantza-zakurra-urra-atuna-nagusi-zikina-lñaki-kirten-tentel-telefono...».

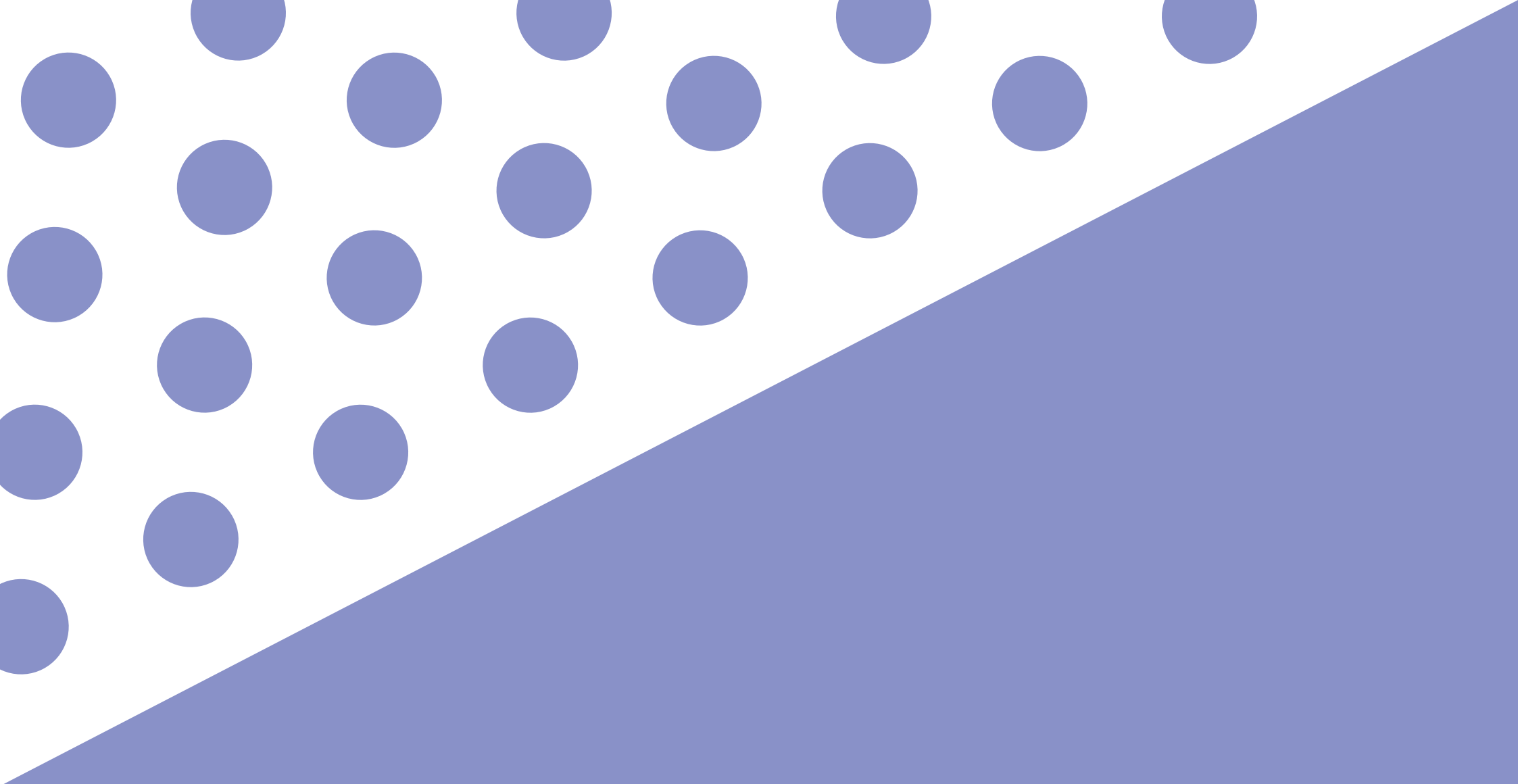
#### BEHAR DEN MATERIALA

Ez da materialik behar.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Nerabe batzuek zailtasunak izan ditzaketela aurreikusiz gero, talde bakoitzak 3 aldiz hezitzailearen laguntza jasotzeko aukera izan dezakeela adostu, adibidez.

Hitz berriak ere asmatu litezke baina, horretarako, hitzarekin batera definizioa asmatu/eman beharko dute. Adib.: lurra-rada(adar alderantziz)-dadoa-doamiña (joan eta etortzen den miña)-ñaña (janari goxo goxoa)-makila...



# 05. **HIZKUNTZA - JOLASAK**

# 05.

## HIZKUNTZA - JOLASAK

### MAITE ZAITUT!

#### AZALPENA

Taldea zutik eta borobilean jarriko da eta erdian bat geratuko da. Denak elkarri lotuta egongo dira hanken bidez (hanka-hankaren ondoan jarrita). Erdian dagoena norbaiten aurrean jarri eta esango dio:

- Maite zaitut!
- Zergatik?
- (Adibidez) Ile luzea daukazulako!

Borobileko ile luzedun guztiek mugitu egin behar dute tokiz eta erdian dagoenak, berriz, libre geratu den tokietako bat hartuko du beretzat. Erdian lekurik gabe geratu denak, jolasarekin jarraituko du:

- Maite zaitut! Zergatik? ...

#### BEHAR DEN MATERIALA

Ez da ezer behar.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Komeni da bakoitzaren lekua x batez markatzea, izan ere, denak borobilean sartu eta erdiko lekua hutsik geratzeko arriskua baitago.

Gazteek hizkuntza ekonomiarantz joko dutenez, jolasa abian jarri baino lehen argi utziko da erabili beharreko hizkuntza errutinak zeintzuk diren.

# 05.

## HIZKUNTZA - JOLASAK

### 3 LERROAN

#### AZALPENA

Espazio zabal batean taldea bitan banatuko dugu. Talde bakoitza ilaran jarriko da. Ilara bakoitzeko lehen hirurek kolore bereko zapi-pilota bana izango dute. Parean 9 uztaiz osatutako 3 lerroan panela jarriko dugu, lurrean.

0 0 0  
0 0 0  
0 0 0

Talde bakoitzeko kide bat panelaren goialdean kokatuko da eta, jolasa hastean, bere taldekidea hurbiltzean zapi-pilota non jarri esango dio: "Jarri pilota lehen lerroan, erdiko zutabearen!". Kideak pilota han utzi eta hurrengoari erreleboa emango dio. Ea nor den talderik azkarrena!

#### BEHAR DEN MATERIALA

Kolore bateko 3 zapi, pilota...  
Beste kolore bateko 3 zapi, pilota...  
Panela markatzeko uztaiak edo beste zer edo zer.

#### KONTUAN IZATEKOAK

Inork ezingo du keinurik egin eta pilota jartzeko tokia ezingo da hatzarekin markatu.

Erreleboak ematerakoan ere leloak txertatu litezke. Adibidez: erreleboa ematerakoan: "Leire! Hi saiatuko haiz? Bai, noski! "Unai, hi saiatuko haiz? Bai, noski!"

Jolasa zaildu nahi izanez gero, lerroan jarri beharrekoak 3 izan ordez 4 ere izan litezke: 4 lerroan.





# 06. ■ ERANSKINAK

# 06.

## ERANSKINAK

### 6.1 ERANSKINA I – HITZEZ HITZ (PASSWORD)

KATUA ZUHAITZA KOLUNPIOA	KAMISETA TXERRIA MARGOA
ZALDIA ERLOJUA ELEFANTEA	OTSOA TELEBISTA KULEROAK
HEGAZKINA BUFANDA ZAKURRA	KOTXEA PARKEA BOTILA
ESKUA AULKIA TERMOMETROA	ARKATZA BAINUJANTZIA LOREA
HARTZA IRRATIA ORRAZIA	PLATANOA ZERUA BIBEROIA

TXIMINIA MENDIA BISERA	BALKOIA MELOIA BEGIA
BEHIA ATERKIA SUKALDEA	MAHAIA AUTOBUSA SASKIBALOAIA
LARANJA KARPETA BELARRITAKOIA	TIGREA PASTELA ITSASOIA
JABOIA BARAKALDO SUA	MARRAZOIA MAKARROIA SORGINA
TEILATUA TWITTER ALFONBRA	BELARRA DORDOKA ARGIÑANO

# 06.

## ERANSKINAK

### 6.1 ERANSKINA I – HITZETZ HITZ (PASSWORD)

KOMUNA METROA HUNTZA	LITERA MUSIKA TIRITA
ZUMAIA KREMA GORRIA	TOMATEA PAPERA ISPILUA
SAGARRA GU ANTENA	PRINTZESA IPURDIA LABA
KORTXOA KARAOKEA BALEA	OSTIRALA BIRUSA ARRAUNA
JOAN SURFA GOIAZEN	INSTAGRAM IZOZKIA TALADROA

DENTISTA HAIZEA ENTSALADA	APAIZA TRAKTOREA ORDENAGAILUA
ATEZAINA MAPA BASERRIA	ALTXORRA ARDIA TXISTORRA
IRLA BEROGAILUA RADARRA	ARRAINA GARBITU ZIGORRA
HEZITZAILEAK TITANIC ILARGIA	NEGUA PINTZELA KAKA
TXORIA CHALLENGE SUDURRA	TXINDOKI GILTZA GAZTA

# 06.

## ERANSKINAK

### 6.1 ERANSKINA I – HITZEZ HITZ (PASSWORD)

EIFFEL ITSASONTZIA GOSEA	MEZUA ESKALADA IRUÑA
MATEMATIKA PUZKERRA SUGEA	MUNDUA ESNEA GURAIZEA
EURIA ZU BONBOIA	GUGGENHEIM BASAMORTUA ZORRIA
GAZTELUGATXE OGIA ALDAPA	TARTALO ZARTAGIA HOSTOA
SUMENDIA PINTZA GOXOKIA	TRENA IKURRIÑA HODEIA

URA EZKONTZA MOMIA	TRENTZA FAMATUA IBAIA
ATERKIA ANOETA MOTXILA	EUSKALDUNA BIZARRA GALTZA
ATHLETIC ORRAZIA ZAKARRONTZIA	URDINA LURRIKARA EVEREST
MARRUBIA EROSKI ARMAIRUA	KANPAIA TXINATARRA GOSALDU
AMONA LORITOA NAFARROA	EGUZKIA KONTZERTUA GORILA

# 06.

## ERANSKINAK

### 6.1 ERANSKINA I – HITZEZ HITZ (PASSWORD)

UDAREA TXIRRISTA OHIANA	EZPATA WHATSAPP LO
HORTZA LAPURTU ZARAUTZ	MINGAINA ITZIAR TRANBIA
TXIPIROIA MARIJAIA BELARRIA	AQUARIUM GARAJEA TXIMELETA
IBILI MEDIKUA IHAUTERIAK	LIMOIA OLENTZERO ZUBIA
LASTERKETA TXANTXANGORRIA MUXUA	TXIRRINGA GATZA KULEROA

BEGIA ZUGARRAMURDI ZEBRA	IDATZI SAGARDOA ILEA
GASTEIZ ESKIAK BIZKARRA	AHATEA IGOGAILUA OLATUA
DUTXA ARRANTZALEA GAUA	ARTZAINA GREBA DANTZATU
ZORTZI BERTSOLARIA NAPOLITANA	ITSUA EUROA KARAKOLA
ANDEREÑO IZERDITU EGIPTO	SELFIE BOTOIA EUSKALKIA

# 06.

## ERANSKINAK

### 6.2 ERANSKINA II – MC GYBERREN GYNKANARAKO IDEIAK

#### MC GYVERREN GYNKANARAKO EGOERAK

Krokodiloz betetako erreka gurutzatu behar duzue.

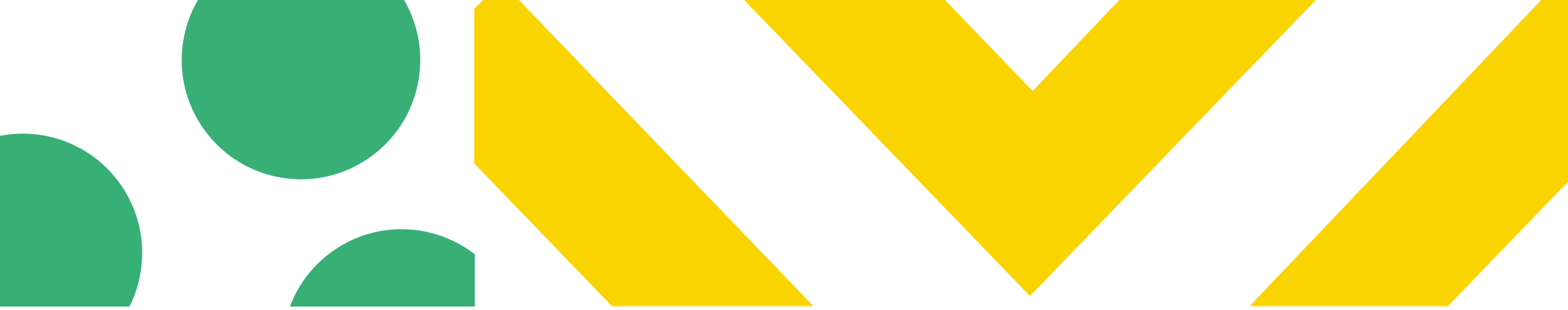
Tribu kanibal baten eltzean harrapatuta zaudete.

Altxorrez betetako piramide bateko gelan harrapatuta zaudete.

Hiru adar dituzten 50 zezenez inguratuta zaudete.

Itsasontzi batean zaudete ozeanoaren erdian eta pozoi hilkorra duten erleek ontzian egin dute erlauntza.

Tsunami bat dator urrutian eta zuek hondartzan zaudete. Inguruan: palmondo bat, surferako taula eta toalla bat, ez dago besterik.



**ebete**  
www.ebete.eus



**EUSKO JAURLARITZA**  **GOBIERNO VASCO**  
KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA      DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

