

Euskararen erabilera sustatzen

Udalekuetako hezitzaileentzat proposamenak

Udalekuetako helburuetako bat parte hartzaileen euskararen erabilera sustatzea da. Euskara(z) ikasten dute baina hainbatek eskolaz kanpo ez du euskara erabiltzeko aukera askorik. Eskola orduz kanpoko jardueretan euskararen erabilera sustatzen badugu ahozko gaitasuna hobetzen lagunduko diegu eta batez ere euskararekin bizipen aberats eta gustukoak izaten lagunduko diegu.

Ondorengo orrietan euskararen erabilera sustatzeko oinarrizko estrategia batzuk aurkezten dizkizuegu, eta arreta berezia jarri dugu honako gai honetan: **zer egin euskara gaitasun urria duten parte hartzaileak taldean ditugunean?**

Zer egin behar dugu euskararen erabilera sustatzeko? Hezitzaile berritsuak izan

Hezitzaileon jarreraz ari gara. Helburu batzuk ditugu eta helburu horretara begira klabe nagusietakoa hezitzaileon jarrera da.

Proposamena: Hezitzaile Berritsuak izatea. Zer da Hezitzaile Berritsua izatea? Gaitasun komunikatiboak eta euskararen erabilera lantzeraz begira egoera eta elkarrizketa asko sortzea edota bideratzea. Eta horretan ari denean:

- Bere taldera egokitutako erabilera helburua zein den argi duena.
- Partaideei ahalegina eskatzen diena mezu egokiak erabiliz.
 - Egoerak baliatzen dituen banakoekin elkarrizketak sortzeko eta bereziki beraien arteko elkarrizketetan eragiteko.
 - Egoerak baliatzeko eta prozedura eraginkorrak erabiltzeko jarduerak egokitzen dituen: ahozkoari lekua eginaz.
- Ahalegina baloratu eta errefortzu positiboak ematen dizkiena.

Hizketan jarri behar ditugu, helburua hizketan gustura aritzea eta asko hitz egin araztea da. Euskara erabiltzeko duten aukera urriari erantzun bat eman eta euskara jolasaren bidez bizipen positiboekin lotzeko bidea eskaintzea.

Horretarako **hezitzaile berritsuak izan behar dugu:**

- **Banakoekin elkarrizketak sortuko** ditugu: nirekin hitz egiten dutenean
- **Beraien arteko elkarrizketak bideratuko** ditugu: haien artean hitz egiten dutenean

Horretan ari garenean, bi baliabide erabil ditzakegu: 1) galdera ereduak eta 2)elkarri galderak egin araztea.

1) Galdera ereduak:

- Galdera itxiak: Bai/Ez erantzuna eskatzen dutenak. *Adb: Ainhoa, arratsaldean hondartzara joango zara? Bai/Ez*
- Galdera itxiak aukerak emanaz: erantzuna galderan bertan ematen diegu.

Adb: Ainhoa, arratsaldean hondartzara joango zara edo plazara joango zara?

- Galdera irekiak ereduak ematen: *eurei erantzuteko aukera eman aurretik guk erantzungo dugu galdera eredu emanik. Adb: Ainhoa, zer egingo duzu arratsaldean? Ni hondartzara joango naiz, eta zu?*
- Galdera irekiak: *ez diegu galderan eredurik ematen. Adb: Ainhoa, zer egingo duzu arratsaldean?*

2) Elkarri galderak egin arazi:

Gurekin soilik hitz egin ez dezaten eta beraien artean elkarrizketa bideratuak sortzeko aproposak.
Adib: Ainhoa, galdetu iezaiozu Mikeli zenbat fitxa behar dituen. Mikel, zenbat fitxa behar dituzu?

Oharra: erantzun osoak eskatzea.

Esaldi osoak erabiltzeko eskatu behar diegu. Behar bada beti ez, baina bai jarduerak eta elkarrizketak nahiko bideratuak direnean. Adb: *Mikel, zenbat fitxa behar dituzu?* Erantzuna: *bi*. Galdera itxi moduan birformulatu: *Bi? Bi fitxa behar dituzu? Zer behar duzu?* Erantzuna: *Bi fitxa behar ditut.*

Hau ezingo dugu beti egin baina elkarrizketa ez duela gehiegi oztopatzen ikusten dugunean merezi du ahalegintzeak: ereduak behar dituzte eta esaldi osoak erabili behar dituzte hizkuntza garatzeko.

KONTUAN IZAN:

Lagundu erabiltzen	Guk lagundu behar diegu hitz egiten eta euskara asko erabiltzen. Parte hartzaile gehienek ez dute euskaraz aritzeko erraztasunik.
Ez zuzendu	Esaldiak gaizki erabiliko dituzte hainbatek, erdarakadak sartu eta abar. Ez kezkatu eta lehentasuna euskaraz gustura aritzeari eman. Hori lortzen baduzue, zuzenketak ere egin ditzakezue:1- Beraiek gaizki esandakoa zuek errepikatuz eta beraiei errepikatu arazi gabe (eredua jasoko dute) 2-Galdera itxi moduan birformulatuz, galderan eredu txertatuz eta erantzuna eskatuz (eredua erabiliko dute)
Errefortzu positiboak eman	Honek garrantzia handia du. Ikusi behar dute beraien ahalegina nabaritzen dugula, euskaraz egiten dutelako pozik gaudela, eta abar.
Ahalegina eskatu	Ahalegina eskatu behar badiegu, mezu egokia eman: behar bada batzuei ahalegina eskatu beharko diegu saioetan ere erdarara jotzen dutelako. Kasu horietan mezu zaindu: euskara ondo ikastea beraientzat oso ona dela esan, horretan lagundu nahi diegula, ondo ikasteko asko erabili behar dela, eta horregatik eskatzen diegula laguntza.

HELBURUAK ZEHAZTEN

Saioetan parte hartzaileekin harremanean eta beraien arteko harremanean hainbat jokabide egon daitezke euskararen erabilerari dagokionez: hezitzaileekin euskaraz egitea edo erdaraz egiten saiatzea, beraien artean euskaraz egiten saiatzea edo erabat erdaraz egitea, tarte edo kideen arabera ezberdin jokatzeko, eta abar. Horregatik, hizkuntza helburuak, prozedurak eta tresnak oso argi izan behar ditugu gutxieneko batzuk bermatzeko.

Kontuan izan behar dugu:

- Normala da beraien artean erdaraz egitea. Testuinguruak eragin handia du eta ulergarria da.
- Programaren helburuetako bat euskararen erabilera sustatzea da. Beraz, euskara erabiltzen lagundu behar diegu eta ahalegina eskatzea beharrezkoa bada, eskatu egingo diegu.
- Ahalegina eskatzerakoan mezuak egokia izan behar du. Adibidez: euskara asko erabiltzen lagundu nahi diegu euskaraz ere ondo pasatzeko eta euskara ondo ikasten laguntzeko. Gaztelaniaz egitea ez da txarra, baina euskara asko erabiltzen laguntzea da gure ardua. Mezua, noski, parte hartzaileen adinera eta jardueraren ezaugarrietara egokitu behar dugu.

Gutxieneko helburuak hiru izan daitezke eta hirurekin aritu gaitzke Udalekuetan:

1. Hezitzaileekin harremana euskaraz izatea
2. Gure eraginez euskaraz egitea beraien artean
3. Beraien kabuz euskara mantentzea egoera bideratuetan

Helburuak progresiboak dira. Hau da, udalekuak aurrera egin ahala batetik bestera pasa gaitzke, edota aldi berean helburu batekin baino gehiagorekin aritu gaitzke.

1. Helburua :

Hezitzaileekin harremana euskaraz izatea

Oinarrizko estrategia:

Hezitzaile Berritsuak izatea

Nola jokatzeko du Hezitzaile Berritsu batek?

- Elkarrizketa asko sortu behar ditut eta horretan ari denean prozedura bat zaindu behar du
- Ahalegina eskatzen du, eta laguntza eskaintzen du mezu berean.
- Euskaraz egitearen zergatia azaltzen du (beharrezkoa ikusten duenean)
- Errefortzu positiboak (ahoz) ematen ditu aukera ikusten duenean
- Gustura aritzen da

Zein da prozedura?

- Gutxieneko euskara gaitasun bat badutenekin edota ondo moldatzen direnekin:
 - Parte hartzaileen batek erdaraz egiten badigu, ez diogu onartuko. Euskaraz egingo diegu eta erdaraz jarraitzen badute euskaraz egiteko eskatuko diegu. Tonua zainduko dugu baina zorrotzak izango gara. Mezuak hainbat modutakoak izan daitezke: badakizue programa honen helburua zein den, azkenaldian dena euskaraz egin didazu eta ez nuke nahi orain erdaraz hastea, eta abar.
 - Adi: kontua ez da esaldiren bat erdaraz esaten ote diguten (hori gerta daiteke eguneroko esamolde ohiko batzuekin), baizik eta gurekin erdaraz egiten saiatu direla.
- Euskara gaitasun urria dutenekin:
 - Galdera erduekin jolastuko dugu. Galdera itxiak egiten badizkiegu asko errazten diegu guri euskaraz erantzutea. Beraz, hainbatetan galdera itxiak erabiliko ditugu. Baina, aukera ikusten badugu, galdera irekiak ere egingo dizkiegu eta erantzutera animatu (trakets bada ere). Erantzuteko ezintasuna ikusten badugu, galdera itxi moduan birformulatuko diegu.
 - Egutero erabiltzen diren hainbat esaldi entrenatuko ditugu erraz erabil ahal izan ditzaten. Hizkuntza jolasen bidez egunerokotasunean erabili ohi dugun hiztegia landuko dugu, baita egutero elkarrizketetan egiten dizkiegun galderak erantzuteko hiztegia ere. Adibidez: 3 lerroan dinamika erabiliko dugu hizkuntzan entrenatzeko.

Hezitzaile Berritsuak kontzienteki:

- Bi unetan bereziki berritsuak izango gara. Oso kontzienteki arituko gara.
- Harrera eta agurra: saioaren hasieran eta amaieran, oraindik dinamikak egiten hasi aurretik edota jasotzen ari garenean, banakoekin elkarrizketak sortuko ditugu. Egutero, **gutxienez 6 elkarrizketa sortu**. Tarte horietan zorrotzak izango gara baina tonua zainduz: norbaitek ez badigu euskaraz erantzuten galdera birformulatuko diegu eta hala ere ez badigu egiten ahalegina eskatuko diegu. Tarte hauek "giro" bat sortzeko balio dezake: euskaraz aritzeko "txipa" jartzeko.

Neurgailuak:

- Hezitzaile Berritsu aktiboak izan gara? Elkarrizketa asko sortu eta bideratu ditugu? Aurreikusitako bi egoeretan zehaztu moduan jokatu dugu kontzienteki? Ahalegina eskatu behar izan diegu? Erdararako joera zutenekin finkatu da harremana euskaraz?

2. Helburua:

Gure eraginez euskaraz egitea beraien artean

Tresna: Hezitzailea elkarrizketaren erdigunean kokatzen den jarduerak

- Saioetan jarduera gidatuak egiten dira: hezitzaileak azaldu, dinamizatu eta lagundu behar duen jardueraren bat. Adibidez: taldeen arteko jolas bat, eskulan bat, ginkana bat eta abar. Hizkuntza-jolasak eta Elkarrizketa itxiak ere multzo honen barruan daude.
- Jarduera horiekin lotuta, hezitzailea erdigunean jarriko den une bat bilatuko dugu. Adibidez: taldeka errezeta bat egin dute eta errezeta hori azaldu behar diete beste taldeei, edo batek marrazki bat deskribatu behar du eta beste guztiek marrazki bera egin, edo denek eskulan bera egin behar dute eta batek eman behar ditu azalpenak eta besteek ulertu, edo debate gidatu bat, eta abar.
- Tarte horietan galdera erantzunak daude beraien artean. Baina egoera gidatu bat da eta hezitzaileak paper aktiboa eta presentzia handia du. Beraz: elkarrizketa moztu dezake, ereduak eman, laguntza eskaini, ahalegina eskatu eta abar.

Saio guztietan gutxienez horrelako jarduera bat:

- Saio guztietan ezaugarri horiek dituen jarduera bat txertatuko da gutxienez.
- Tarte horietan oso zorrotzak izan behar dugu: erdarara jotzen badute elkarrizketa moztu, lagundu, ahalegina eskatu... Tonua zainduz eta errefortzu positiboak ematea ere bilatuz, baina zorrotz jokatu.

Eta, euskara ulermen urria dutenekin zer?

- Euskarazko ulermen urria duten partaideei rol berezi bat eskaini diezaiekegu: galdera edo txanda pasak dituzten dinamiketan protagonista bilakatu ditzakegu. Euren eginkizuna galdera errepikakorrek egitea izango da. Adib: "nor da nor?" jolasean eurak izango dira txandak mantenduko dituztenak "nork galdetu nahi du?" galdera eginez une oro.

Neurgailuak:

- Saioz saioko jarraipen galdetegia hezitzaileentzat. Besteak beste modu honetako galderak izango ditu: erdigunean kokatu garen egoerak sortu al ditugu? Zeintzuk? Euskaraz egiten dute egoera horietan? Ahalegina eskatu behar diegu? Erdarara jotzen badute gure eraginez euskarara eramatea lortzen dugu? Laguntza eskaini behar diegu?...

Baliabideak:

Elkarrizketa itxiak eta hizkuntza-jolasak: eginda ematen zaizkien elkarrizketa eta esaldia dira. Ekintza ludikoak dira baina hizkuntzaren lanketa modu esplizitua egiten da. Ariketa, jolas eta dinamika sinple eta denbora tarte laburrean egitekoak dira.

Jarduera egokituak: jarduera edo dinamika bera aurrera eramateko hizkuntza erabiltzea ezinbesteko bihurtzean oinarritzen da. Hizkuntza erabiltzea ezinbestekoa denez, hezitzailearentzat errazagoa da elkarrizketak euskaraz izan daitezen parte hartzaileei laguntzea. Jarduera hauek egin ahal izateko gutxieneko hizkuntza-gaitasun bat beharrezkoa da, baina maila baxukoekin ere egin daitezke batzuk.

3. Helburua :

Beraien kabuz euskara mantentzea egoera bideratuetan

Tresna: Hizkuntza erabiltzea ezinbestekoak diren jarduerak

- Jarduera aurrera atera ahal izateko beraien artean hizkuntza erabiltzea eskatzen duten jarduerak dira: zerbait adostu eta azaldu behar dute, bakoitzak duen informazio zatiarekin gauza orokorrago batera iritsi behar dute eta abar. Hizkuntza erabiltzea ezinbestekoa denez, errazagoa da hezitzaileak eragitea eta elkarrizketa euskarara eramatea edo euskaraz mantendu daitezen laguntzea.
- Talde osoak elkarrekin egiteko jarduerak izan daitezke (Sua, Zuri...) edo taldetxoetan egitekoak (Lau lerroan, Ibilbide aldrebestua...).
- Tarte horietan hezitzaileak adi ibili behar du. Talderen batean edo tarteren batean elkarrizketak erdarara jotzen badu tartean sartu behar du eta eragin. Beharrezkoa bada ahalegina eskatu behar du. Jarduerak hizkuntza eskatzeak ez du esan nahi euskaraz egingo dutenik, eta beraz, hezitzailearen eragin aktiboa oso garrantzitsua da. Elkarrizketak euskaraz mantentzea kostatzen egiten bazaie hezitzaileak tarte luzeetan aritu beharko du eragiten, eta aldiz, nahiko erraz mantentzen badute hezitzailea lasaiago aritu daiteke eta beraien kabuz aritu daitezen utzi.

Saio guztietan gutxienez horrelako jarduera bat:

- Saio guztietan ezaugarri horiek dituen jarduera bat txertatuko da gutxienez.
- Jarduera horretan hezitzailea oso adi ibiliko da hizkuntza-helburua lantzeko eta betetzen ote den edo zailtasunak zein diren ikusteko.

Eta, euskara ulermen urria dutenekin zer?

- Egoera hauetan hezitzailearen eragina txikiagoa da eta zailagoa da esku-hartzea. Gaitasun urria dutenek euskaraz aritzea nahi dugunean, Hezitzaile Berritsu rol oso aktiboa hartu beharko dugu eta aurreko bi helburuetako estrategiak erabili:
 - Bat: Ahalegina eskatzea eta horretan laguntzea, adibidez, galdera erduekin jolastuz beraien ekarpenak euskaraz izan daitezen.
 - Bi: jarduera nahiko librea dena zuzenduagoa bihurtu, hezitzailea erdigunean kokatu, eta rol berezi bat eman gaitasun urria dutenei euskaraz aritu ahal izan daitezen.

Neurgailuak:

- Hizkuntza erabiltzea ezinbestekoak diren jarduerak txertatu ditugu? Saio guztietan? Hezitzaile Berritsuak izan gara? Egoera antolatu edo bideratu horietan egiten al dute beraien artean euskaraz? Hezitzailea elkarrizketatik kanpo egonda ere bai? Erdarara jotzen badute erraza al da tartean sartu eta elkarrizketa euskarara eramatea? Ahalegina eskatu behar zaie? Gero eta gutxiagotan? Errefortzu positiboak eman dizkiegu?

DINAMIKA ADIBIDEAK:
Hizkuntza jolasak

1.HELBURURAKO	2.HELBURURAKO	3.HELBURURAKO
<ul style="list-style-type: none">• 3 lerroan (helduagoentzat)• Ez dakit nor naizen• Itxi begiak (txikiagoentzat)	<ul style="list-style-type: none">• Sugeak (adin tarte desberdinak)• Maite zaitut!• Pirata berritsuak, entzun!• Zapi-zapi (erdi maila)• Kolore-kolore (txikiagoak)	<ul style="list-style-type: none">• Herensuge-iratxo-sorgin• Argi ilunak (helduagoak)• Txuri (sua)• Kantu jolasak eta soka saltoko jolasak

Jarduerak erabiltzeko orduan oso kontuan izan ondorengo puntuak:

- **Jarduera lagungarriak dira**

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

- **Hizkuntza erabiltzea 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 umeez/nerabeen elkarrizketak euskarara eramatea edo euskaraz mantentzen daitezkeen lortzea.

- **Hezitzaile Berritsuak izan**

Jolasetan ere, lagundu ahal izateko oinarrizko estrategia hezitzaile berritsuak izatea da: banakoekin elkarrizketa asko sortzen dituztenak eta beraien arteko elkarrizketa askotan parte hartzen duten hezitzaileak. Jolasak dinamizatzeko orduan gutxienezko helburua kontuan izan eta horren baitan, euskara erabiltzen lagundu.

- **Jolas adibideak**

Jasotako adibide eta proposamen batzuk formazio saioetan ikusteko aukera izan dugu.

Jolas denak ez dira adin guztietarako egokiak baina beste asko adinera egokitu daitezke.

Zuek ere ezagutuko dituzue mota honetako jolas gehiago edo beste askotan moldaketa txiki batzuk eginda (ahozkoari lekua eginda) hizkuntza jolas modura erabiltzeko egokiak izango dira. Egin lekua sormenari!

Dokumentu honetan jolas hauek jaso dira:

- Espazio haundirik behar ez duten jolasak:
 - Sua
 - Pareko
 - Story-cubes
 - Hitzez hitz
 - Egia ala gezurra
 - Nork galdetu nahi du zerbait?
 - Zuri / txuri
 - Kortxoak dantzan (leku batetik bestera mugitzen garenean erabiltzeko egokia).

- Kantatu euskaraz
 - Itxi begiak / Objektua kentzen
 - Errezeta bingoa
 - Ipuinekin jolasean: ipuin aldrebestua, esketxak, ipuin soinudunak, ...
 - Nor da nor
 - Mauriziak dio
-
- Espazio zabalagoa behar duten jolasak (mugimendua):
 - Torlojoen jolasa
 - Argazkilariak edo giza eskulturak
 - Hau ez da nirea!
 - Hitz kateak
 - Irentsi
 - Maite zaitut!
 - 3 lerroan
 - Zapi-zapi moldatuta
 - Sugeak
 - Herensuge-iratxo-sorgin. Baietz alde egin!
 - Pirata berritsuak, entzun!
 - Argi-iluna

ESPAZIO HAUNDIRIK BEHAR EZ DUTEN JOLASAK (mugimendu gabekoak)

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? Azalpen tutoriala ere badago sarean: <https://www.youtube.com/watch?v=qNninUX2QSE&t=17s>

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.

MATERIALA

Txatxilipurdi elkarteak argitaratutako jolasa da. Karta jokoa eta azalpenak bertara eskaria eginda lortu daitezke: www.txatxilipurdi.com

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.

Sarean dagoen tutoriala: <https://www.youtube.com/watch?v=RjJY7pgNCJs&t=5s>



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.

MATERIALA

Txatxilipurdi elkarteak argitaratutako jolasa da. Karta jokoa eta azalpenak bertara eskaria eginda lortu daitezke: www.txatxilipurdi.com

STORY CUBES

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 zaillegi egiten bazaie, binaka edo taldeka ere jolas liteke.

MATERIALA

Jolasa bera edozein jostailu dendatan erraz eskura liteke.

HITZETZ 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.

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

MATERIALA

Asmatu beharreko hitzez osatutako txarteltxoak (aukera batzuk ERANSKINEAN) eta beroiek gordetzeko kaxa edo potea.

EGIA ALA GEZURRA?

HELBURUA: Parean ditugun lagunek gezurra edo egia esaten ari garen ez asmatzea. Depistatzen saiatzea.

AZALPENA

Irudi bat edo objektu batzuk pertsona baten bistan, besteek ez dute ikusiko.

Irudia, objektua ikusten duenak besteei deskribapen baten bidez azalpena emango die.

Irudia ikusten duenak lehenbizi aukera egin beharko du. Zer esango dut egia ala gezurra?

Egia esan behar badu: Ikusi duenaren deskribapen zehatza egin

Gezurra esan behar badu: Iruditik guztiz aldentzen den (asmatua izango den) deskribapen bat egin.

Behin deskribapena eginda. Taldekideei galdetuko die:

- Enara, zure ustez zer da egia ala gezurra? - Gezurra - Zergatik? – Ezin dudalako horrelako ezer irudikatu...
 - o 4 bat lagunei galdetu ostean gehienek asmatu duten edo ez zenbatuko da.
 - o Onak al zarete gezurtxoak esaten?



Aurkezpenean irudi adibideak daude. Sarean errez aurkituko dituzue irudi dibertigarri eta bereziak. Txikiagoentzat ere baliagarria izan daiteke baina irudi errezekin, azalpenean hezitzaileen laguntza beharko dute txikienek

NORK GALDETU NAHI DU ZERBAIT?

Pertsonai famatu bat ezkutuan. Batek ikusiko du eta besteek asmatu.

- Nork galdetu nahi du zer bait?
- (Txanda hartzeko esan behar da). Nik galdetu nahi dut zer bait.
- Emakumea da?
- Ez, ez da emakumea. Nork galdetu nahi du zer bait?
- ...

*gutxi gora behera asmatu arte segi edo ez dute asmatu. Tartean pistak ere eman daitezke.

Galdera itxiagoak edo zabalagoak egiteko aukera ere eman daiteke. Galdera irekiekin edo itxiekin jokatu daiteke. Jolasa hasi aurretik nola egingo den argi izan.

Galderak formulatzeko modua edo erabiliko diren hizkuntza errutinak aldatu daitezke baina erabiltzea eta horrelakoekin ume eta gazteei laguntzea garrantzitsua da, jolasak dirauen bitartean euskara mantentzen laguntzeko aukera ona da eta haien artean jolastean hizkuntza errutina horiekin jolasteko aukera sortzen da euskarari aukerak emanaz.

ZURI / TXURI

Taldea borobilean eseriko da eta bakoitzari papertxo bat emango zaio. Paper horretan hitz bat agertuko da. Adibidez: zuhaitza. Ezin diote papera elkarri erakutsi, gorde egin behar dute. Jolasa hasteko bati esango diogu: zu hasi! Eta orduan pertsona horrek, kasu honetan zuhaitzarekin zerikusia duen hitz bat botako du: hostoa, gero hurrengoak: enborra, ondorengoak: zainak, ondorengoak: kabia... txoriak, fotosintesia, lurra, basoa..... horrela banan-bana. Kontua da borobilean bat edo bik ez dakitela gaia zein den, jaso duten papera zuri zegoelako. Beraz, euren txanda heltzean, entzun dutena oinarritzat hartuta, zer bait bota beharko dute, ea besteen artean "kamufletuta" geratzen diren. Taldeko guztien lana da paper zuria nork jaso duen asmatzea eta horretarako eztabaidatu egin beharko dute.

KONTUAN IZATEKOAK

Dinamika zaildu nahi izanez gero, paper zuria bakarra edo bat baino gehiago banatu litezke.

MATERIALA

Hitz bera duten txarteltxoak eta bizpahiru zuri

KORTXOAK DANTZAN

AZALPENA

Hezitzaile taldeak kortxoz betetako ontzi bat izango du. Kortxo bakoitzean hitz bat (*agian, hondartza, bihar, gora, utzi, aterkia, ipurdia, bai...*). Gazte taldeari dinamika azalduko diogu tarte batean esanez, guk noizean behin, abisurik gabe, kortxoak dantzan jarriko ditugula. Hau da, hezitzaile taldeak erabakitzean, gazteen artean modu disimulatuan, kortxoak banatuko dituzte... 2, 3, 4... besteekin hitz egitean, gure kortxoan dagoen hitza parekoak aipatu bezain laster, kortxoa berari pasako diogu eta horrek, besteekin hizketan jarraitu beharko du kortxoa beste bati pasatzea lortu arte. Kontua da inork ez duela, bada ezpada ere, kortxorik poltsikoan eduki nahiko. Zergatik? Kortxodunentzako batzuetan «sorpresak» iritsiko direlako, batzuetan onak eta besteetan agian ez hain onak...

KONTUAN IZATEKOAK

Zenbait arau jartzea garrantzitsua da, bestea beste:

- Galdera egiten dizunari erantzun egin behar zaio, bestela kortxoa zuretzat da.
- Galdera egiten dizuten hizkuntza berean erantzun behar duzu, bestela kortxoa zuretzat da.
- Kortxoak "desagertzea" ekiditeko, kortxoa nori pasa diozun gogoratu beharko duzu (kortxoak desagertuz gero, atzerako bidea egin eta kortxoa nork desagertarazi duen jakiteko).

Komeni da kortxoak gazteak bata bestearekin egoteko aukera daukaten une lasaietan banatzea, beste jarduera mardulik ez dagoen tarteetan. Adibidez : irteeretan, denbora libre garaian, otorduetan...

Sorpresa adibideak : *bolondresen bat ez dakit zertarako ? Kortxodunak !, bi txokolatetzko yogurth sobratu dira, ta lauk nahi dituzue, norentzat ? Kortxodunentzat !*

Aldiro kortxoak eta, beraz, hitzak aldatzen joan.

MATERIALA

Sagardo edo ardo botilen kortxoak, errotulagailua eta pote bat

ESPAZIO ZABALAGOA BEHAR DUTEN JOLASAK (mugimendua)

TORLOJOEN JOLASA

AZALPENA

Proba moduan egiteko pentsatuta dago. Partaideak bikoteka jarriko dira eta batek begiak itxita izango ditu. Ereku 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!

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.

MATERIALA

Torlojuak eta arandelak. Begiak estaltzeko zapiak.

ARGAZKILARIAK edo GIZA ESKULTURAK

AZALPENA

Talde ezberdinetan, bakoitzak pertsonen 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 zalantza eta galderak marrazkia daukanari eginez. Horrela, irudia osatu artean.

Aldaera: Sinpleagoa. Azalpenak irudia zuzenean ikusten dituenak eman ditzake. Irudia distantzia batera egongo da. Ikusi eta azalpenak ematera mugituko da. Taldekideengandik metro batzutara egongo da azalpenak ematen.

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...).

ARGAZKILARIA: Nahi izanez gero jolasa kontestualizatzeko argazkilaria izena emanda egin dezakegu. Argazkilaria ikusi duen irudiaren replika berdina egiten saiatu behar da argazki oso antzekoa atera ahal izateko.

EPAILEAK

Nahi izanez gero ardura hau duen pertsona bat egon daiteke (hezitzailea edo besteren bat). Azalpenak ematen dituenak irudia ondo osatu duen edo ez esango dute. Balekoa den edo zerbait aldatu behar duten esango dute. Adibidez: *oraindik ez duzu amaitu, ezkerrekoaren besoa ez dago behar bezala ipinita, bigarrenak hanka nola dauka? SAIATU zuzentzen!!*

BEHAR DEN MATERIALA. Irudiak. Sarean erraz lortu daitezke



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 edo objektu bat (erlojua, ileko goma...) kendu eta erdira botako dituzte. Ondoren, hasierako tokira bueltatuko dira. Hezitzaileak kamiseta/objektu 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/ objektua topatzeko negoziazioa; ezker edo eskuineko kidearekin negoziatu beharko dugu: «utziko didazu zure kamiseta?» «Bai noski!» edo «ez, ez dizut utziko!» «Hau ez da nirea!» Horrela kamiseta/objektu 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.

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...).

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...»..

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)-ñañama (janari goxo goxoa)-makila...

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? ...

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.



MATERIALA

Norberaren lekua zein den adieraziko duen zer bait: aulkiak, uztailek, jertseak ...

3 LERROAN

AZALPENEA

Espazio zabal batean taldea bitan banatuko dugu eta iladan jarri. Ilara bakoitzeko lehen hiruek kolore bereko zapi/pilota/kartulina bana izango dute. Parean 9 uztailez osatutako 3 lerroan panela jarriko dugu, lurrian talde bakoitzeko ordezkari bana ere egongo da. Zutabe/ilara bakoitzean, berriz, hitz bat. Adibidez: ilaretan tokiak: komuna, basoa, hondartza eta zutabeetan noiz: atzo, gaur, bihar.

	Gaur	Bihar	Atzo
Komunean	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Basoan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hondartzan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Erreleboka korrika eginez eta zapiak/pilotak behar den lekuan kokatuz, 3 lerroan egiten saiatu beharko dute baina ordezkari batek esandako lekuan jarri beharko dute. Horretarako, beharrezkoa da galdera egitea eta erantzunaren arabera zapia/pilota kokatzea.

Adibidez: *Jon, zertan aritu zara? Atzo egun osoan komunean egon*

nintzen! Eta orduan lehen ilarako hirugarren zutabea jarri beharko du zapi/pilota/kartulina.

Behin jarritakoan hurrengoari erreleboa eman eta gauza bera: *Jon, zer zabilta? Bihar basora noa perretxiko bila!*

Behin zapi/pilota denak jarrita daudenean, horiek edo ondorengoarenak tokiz aldatzeko: *Jon, zer zabilta? Atzo egun osoan komunean egon nintzen baina gaur hondartzara noa!* Orduan, lehen ilarako hirugarren zutabeko pilota/zapia hartu eta hirugarren ilarako lehen zutabera pasako genuke.

Lerroa osatzean, azken korrikalariak taldera itzuli beharko du eta denek batera taldeko Haka oihua botako dute.

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.

MATERIALA

Kolore bateko 3 zapi, kartulina, pilota... Beste kolore bateko 3 zapi, pilota...

Panela markatzeko uztailek edo beste zer edo zer (klarionarekin).

ZAPI-ZAPI MOLDATUTA

AZALPENA

Bi talde edo gehiago izan daitezke. Zapi-zapiren aldaera da. Talde bakoitzeko kide bakoitzak zenbaki bat hartuko du. Helburua ez da jendea eliminatzea izango, ahalik eta objektu gehien lortzea izango da helburua.

MATERIALA

Objektuak (6/10) soka batean lotu edo modu errazean hartzeko moduan ipini. Lurrean ipiniz gero zaila da lehen iristen denak objektua bereganatzea. Kontuan hartu eta nola egingo den aurretik ondo zehaztu.

Taldeetatik pertsona bat erdira, dinamizatzailer moduan arituko dira eta txandaka egin daiteke. Txikiekin dinamizatzailer moduan hezitzaileak edo umeak (umeak badaude esan beharrekoarekin lagundu)

Erdian daudenak:

- Dinamizatzailer 1. Objektuaren deskribapena egin. adibidez: lasterketa bat irabaztean ematen dutena.
- Dinamizatzailer 2. Zenbakia esan. Adibidez: bost

Bost zenbakia dutenek objektua adierazi beharko dute. Bestela ezin dira bila atera. Adibidez: (bost zenbakiak esan behar du): domina

Orduan dominaren bila aterako dira bi taldeetakoak. Domina hartzea lortzen duenak bere gunera bueltatzen saiatuko da objektuarekin. Iristean "hau gurea da!" esango du. Bere atzetik doanak gunera iritsi aurretik harrapatzen badu "hau gurea da!" esango du. Objektua txanda hori irabazi duen taldeak hartuko du.

SUGEAK

AZALPENA

Begiak estalita dituzten pertsonak osatuko dute suge bakoitza eta suge bakoitza plazako txoko batean egongo da. Sugea osatzeko sorbaldatik helduko diogu aurrekoari, txikiek nagusiak gerritik. Sugearen buruaren ondoan egongo da aginduak ematen dituenak, ezin du sugea ukitu eta ez ditu begiak estalirik izango. Suge bakoitzak bere koloreko ahalik eta zapi (kartulina) gehien lortu behar ditu. Zapiak/kartulinak sugearen aurrealdean doanak jasoko ditu. Zapi/kartulina bat lortzean bere gunean (saskian, uztailean) utziko dute eta aginduak ematen doana atzera pasatuko da eta sugearen buruan doanak hartuko du aginduak emateko ardura (sugearen buruan dagoenaren ondoan jarrita, sugea ukitu gabe). Denbora tarte batean zapi/kartulina gehien lortzen dituen taldea izango da suge irabazlea. Edo zapi/kartulina denak azkarren batzen dituenak.

- BAKOITZAK BERE KOLOREKO SASKIA IZANGO DU (KAXA, KUBO, UZTAILA ...)
- PLAZATIK ZEHAR ZAPIAK SAKABANTUTA EGONGO DIRA. TALDEKO KOLOREEN ZAPIAK/KARTULINAK ETA KOPURU BERA TALDE BAKOITZARENTZAT.
- DENAK BATERA HASI. HASI AURRETIK BEGIAK ESTALIRIK DITUZTELA KONPROBATU eta SUGEA APUR BAT MUGIARAZI (desorientatzeko)



- SUGEAREN BURUAREN ONDOAN DAGOENAK EMANGO DITU AGINDUAK. BESTEEK AGINDUA ENTZUN EZ BADUTE ERREPIKATZEKO ESKATU edo GALDERAK EGIN.
 - Ez dut entzun! Errepikatu mesedez!
- ZAPI/KARTULINA BAT HARTU ETA SASKIRA ERAMAN (Hau sugearen aurre aldean doanak egin behar du) eta SASKIRA SARTZEAN. **LORTU DUGU! ORAIN HURRENGOA** esaldia esan behar du
- BEHIN ZAPIA/KARTULINA LORTUTA AURREAN AGINDUAK EMATEN EGON DENA DENA ATZERA PASATUKO DA (begiak estali) eta AURREAN JOAN DENA BURUAREN ONDOAN JARRIKO DA BEGIAK ESTALI GABE.
- ZAPI/KARTULINA GEHIEN LORTZEN DITUENAK IRABAZIKO DU edo DENAK AZKARREN LORTZEN DITUENAK

PENALIZAZIOAK

- Aginduak euskaraz ez ematea / Elkarren kontra txoke egitea / Bestelako batzuk (zapiak kendu, ...)

MATERIALA

- Begiak estaltzeko zapiak
- Saskiak / uztailak / kaxak
- Koloretako tela zatiak / kartulinak

HERENSUGE-IRATXO-SORGIN

JAZALPENA

Harri horri har jolasaren egokitzapena da. 2 taldetan banatuko dira. Bakoitza eremuaren alde batean kokatuko da. Jokoaren helburua beste taldeko denak ehizatzea da.

Nork nor ehizatzen du? eta zein keinu egiten duen bakoitzak

- Herensugeak sorgina ehizatzen du bere beso luzeekin.
 - Ikurra: Herensugeak besoak gora altxatzen ditu.
- Sorginak iratxoa ehizatzen du bere edabe magikoa erabiliz
 - Ikurra: Sorginak edabea prestatzeko keinua egiten du.
- Iratxoak Herensugea ehizatzen di kilimak eginez.
 - Ikurra: Kilimak egiten ditu bi eskuak gerri inguruan gorantza ipiniz eta hatzak mugituz.

PROZEDURA:

Kokapena: TALDE BAKOITZA ESPAZIO ZABAL BATEAN IPINIKO DA. Bakoitza espazio horren alde banatan. Talde bien tartearen erdi erdian marra bat egongo da. Margotu edo non den zerbaitekin mugatu.

Talde bakoitzak txanda bakoitzean zein pertsonaia izango den erabakiko du beste taldeak entzun gabe.



Bi taldeek erabaki dutenean. Talde osoa lerroan jarriko da parez pare, distantziara eta bi lerroak elkartzen joango dira urrats handiak emanaz eta oihu eginez: - JU! JA! ... JU! JA! ... JU! JA!!!

Bi taldeak bi metro inguruko distantziara ipiniko dira parez pare. Denok batera esango dute: "HERENSUGE – IRATXO – SORGIN! BAIETZ ALDE EGIN!!!" Erritmo bera eramaten lagunduko die dinamizatzaileak. Azken keinua denek batera egiteko.

Kide bakoitzak erabakitako pertsonaiaren keinua egingo du. Nork nor ehizatzen duenaren arabera korrika egingo dute. Ehizatua izango bada bere gunerantz egingo du korrika besteek ehizatzea saihestuz. Ehizatza joan behar bada beste taldekoak harrapatzen saiatuko da.

Ehizatuak izan direnak, ukitzearekin nahikoa da beste taldeko partaide izatera pasatuko dira.

Jolasa talde bat kide gabe gelditzen denean bukatzen da. Edo adosten dugun kopuru batekin gelditzen denean.

PIRATA BERRITSUAK ENTZUN!

AZALPENA

Espazioaren alde batean txartelak ipiniko ditugu eta beste aldean partaideak kokatuko dira. Honla izango da elkarrizketa, adibidez:

- Dinamizatzaileak (haur edo gazte bat izan daiteke): Pirata berritsuak entzun! Pirata bat eta hanka baten gainean.
- Besteek: Nor da pirata?
- Jon pirata, hanka baten gainean.

Ahalik eta azkarren txartela hartu eta bere gunean (uztail baten adibidez) sartuko du.

Beste adibide bat:

- Dinamizatzaileak: Hiru pirata eta trena egiten.
- Besteek: Nortzuk dira piratak?
- Mohamed, Miren eta Irati, trenarena egiten. Hartu txartela eta bota zuen ontzira.

MATERIALA

- Kolore desberdinetako txartelak (kartulina)
- Talde bakoitzak uztai edo gune bat markatuta (txartelak bertan sartzeko).
- *Dinamizatzaileek aginduak eman ahal izateko prestatu daitezke: Aukera desberdinekin fitxak. Dinamizatzaileak txandatu daitezke. Agindu desberdinen txartelak poltsa batean sartu eta zoriz atera.*

ARGI ILUNA!

AZALPENA

Espazio irekian egiteko jolasa da: zelai handi batean, basoan edo leku ilun batean behintzat. Pertsona bat geldituko da eta jolasa hasteko «Argi Iluna!!!» 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- ezkutatuak jokalariai identifikatzen hasiko da «Leire, zakarrontziaren ondoan zaude eta kamiseta gorria daukazu!». Hala bada, Leire harrapatua izango da. Inor gehiago identifikatzen ez badu, «Argi iluna» 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.

Eranskina I- Hitze hitz

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 SASKIBALDIA
LARANJA KARPETA BELARRITAKOA	TIGREA PASTELA ITSASOA
JABOIA BARAKALDO SUA	MARRAZOA MAKARROIA SORGINA
TEILATUA TWITTER ALFONBRA	BELARRA DORDOKA ARGIÑANO

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 GO!AZEN	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

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 SAN MAMES MOTXILA	EUSKALDUNA BIZARRA GALTZA
ATHLETIC ORRAZIA ZAKARRONTZIA	URDINA LURRIKARA EVEREST
MARRUBIA EROSKI ARMAIRUA	KANPAIA TXINATARRA GOSALDU
AMONA LORITOA NAFARROA	EGUZKIA KONTZERTUA GORILA

UDAREA TXIRRISTA OHIANA	EZPATA WHATSAPP LO
HORTZA LAPURTU ZARAUZ	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