

**MAHAI JOKOAK****Izenburua:** 'Nor da nor?' eta 'Urkatua'. **Egilea:**Ikastolen Elkartea. **Adina:** 5 urtetik aurrera
lehen, eta 6 urtetik aurrerabestea. **Argitaratzailea:** Ikastolen Elkartea.**Hainbat balio ere lantzen dira, beraz?**

Jokoak oso euskarri onak dira oinarrizko kompetentziak lantzeko: afektiboak, gizarteratzeak, motoreak, komunikatiboak eta kognitiboak. Guk sortzen ditugun joko guztiekin, hainbat kompetentzia lantzen dira. Beraz, ikuspegi global horretatik, oso joko aberatsak dira. *Nor da nor?* jokoan, esaterako, honako hauek lantzen dira, besteak beste: ekimena izaten eta nor bere burua estimatzen, aniztasuna onartzen, espazioa antolatzen, hizkuntza baliabideak erabiltzen, behatzen, sailkatzen...

Eta 'Urkatua' jokoan, zein da egitekoa?

Jokatzeko bi euskarri daude. Jokalari bakoitzak hitz bat idazten du bere euskarrian.

Ez kutuko hitz hori zein den

igartzea izango da beste jokalarieren egitekoa. Jokalaria letren inguruko galderak egiten hasiko da, hau da, ea hizki jakin bat ba ote duen ezkutuko hitzak. Igarriz gero, buelta eman behar zaio asmatutako hizkiari; bestela, urkatuaren irudia osatzen hasiko da. Urkatuaren irudia osatu aurretik asmatu behar da ezkutuko hitza.

Euskaraz zein ingelesez joka daiteke, ezta?

Bai, hala da. Ezkutuko hitza euskarazkoa edo ingelesezkoa izan daiteke. Beraz, euskara lantzen da, baina baita ingeleza ere. Kasu honetan ere, ohiko jokatzeko modu horrez gain, beste hainbat aldaera proposatzen ditugu.

Joko honekin ere, hainbat kompetentzia landuko dira.

Bai, hala da. Oinarrizko kompetentzia asko lantzen dira: arazoei aurre egiten, parte hartzen, arauak errespetatzen, galderak egiten, arretaz entzuten, ordenatzen... Hori dela eta, jolasa oso bide aberatsa da guretzat, hainbat kompetentzia batera martxan jartzen dituelako. Beraz, jolastu eta ongi pasatzen da, bai, baina gauzak ikasi eta landu ere egiten dira. Dibertitzea da kontua, jolasak ez baitu bestela zentzurik, baina dibertitze hori ikuspuntu hezitzaile batetik egін behar da, gure ustez.

**Nerea Arregi**

IKASTOLEN ELKARTEKO JOKOGINTZA ARDURADUNA

«Euskaraz bizi ahal izateko, euskaraz dibertitzeko tresnak behar dira»

Ez al diozu oraindik gutunik idatzi Olentzerori? Berandu baino lehen, ekin lanari, bada! Oraindik azken gutunak jaso eta irakurtzen ariko da ikazkina. Zer eskatu ez badakizue, Ikastolen Elkartea bi proposamen aurkeztu ditu: *Nor da nor?* eta *Urkatua*. Etxekoen artean edo lagunartean jolas egiteko mahai jokoak dira.

Zein da egitekoa 'Nor da nor?' jokoan?

Joko klasiko eta ezaugarriaren moldaera bat da *Nor da nor?* jokoak. Aukeran dituen pertsonaien artean bat aukeratu, eta euskarrian jarri behar du jokalaria bakoitzak.

Lagunak aukeratu duen pertsonaia zein den igartzea izango da aurrez aurre duen jokalarieren lana. Galderak eginez, pertsonaia ezkutua zein den igarri beharko du jokalaria bakoitzak. Beste jokalariek galderari emandako erantzunen arabera, pertsonaia ezabatuz joango da, zein den asmatu arte.

Joko klasikoak izan arren, badu euskal ukitu bat.

Hala da, bai. Hasteko, jokoan agertzen diren pertsonaia Urtxintxarekin eta Txanelarekin estuki loturik daude: Argitxo, Mari, Tartalo, Sugar, Fermin, Urdintxo, Pox... Neska-mutilentzat, pertsonaia

ezaugarriak dira, eta gure ikasmaterialarekin lotura estua dute.

Jokogintzaren helburu orokorra da haurrak euskaraz bizitzea eta horretarako beharrezkoak diren baliabideak eskaintzea. Hala, euskaraz bizi ahal izateko, euskaraz dibertitzeko tresnak behar dira, eta hori da, hain zuzen, geure lana. Jolastuz ikaste hori egiteko, gure erreferentzia euskal curriculum da, hots, gure ikastolen hezkuntza proiektua; horrek markatzen du gure iparra eta norabidea. Hala, gure balio, eduki eta guztiek lotuta egon behar dute ipar horrekin, euskal curriculumarekin.

Jokatzeko hainbat aukera daude, ezta?

Bai. Jokoak aurkezteko orduan, nola jokatzeko den azaltzen dugu, baina gogoan izan behar da hori ez dela jokatzeko modu bakarra. Hala, jokatzeko beste hainbat modu aurkeztu ahalegintzen gara beti. Ahalegin berezia egiten dugu horretan. Kaxaren atzeko aldean informazio psikopedagogikoa ematen dugu, eta informazio hori guztiz garrantzitsua eta baliagarria da guretzat. Kutxaren atzean informazio hau irakur daiteke: jokatzeko beste hainbat modu, jokari ahalik eta zuku handiena ateratzeko; jokoarekin lantzen diren balio eta kompetentziak; Urtxintxa edo Txanelarekin duen lotura eta lantzen diren gaiak...