

Lili eta Nino ipuinez ipuin ...

**Jokoaren arauak
eta
ustiapen pedagogiko proposamenak**

**Joana Labéguerie
Ortofonista
Marie-Josée Arostegi
Irudigilea**

iKas





Hizkuntza gainbegirada: Paskual Rekalde euskaltzaina
Argitalpena: Unai Zubeldia
Argitalpen arduraduna: Aines Dufau
Legezko arduraduna: Maite Erdozaintzi-Etxart
ISBN: 978-2-84963-231-4
Nafarroan inprimatua 2021eko azaroan



Lili eta Nino

ipuinez ipuin...

3



Jokalari kopurua: 1 - 4
Adina: 3 - 7 urte

MATERIALA

- 4 joko-taula
- 64 «joko» karta
- 28 «Gaia» karta
- 12 «beldar-zango» karta



JOKOAREN PRINTZIPIOA

Xedea: Denboraren eta espazioaren egituratzea idatziz edota ahoz. Egituratzeko horren lantzeko hiztegiaren eta joskeraren erabiltzea.

Haurrek irudiak ordena kronologikoan ezarri behar dituzte.

Hori eginez, denboraren egitura eta hizkuntzaren joskera lantzen dira. Haurrek ekintza-aditzak eta lokailu logikoak baliatu beharko dituzte, solas zehatz eta garbia izateko gisan. Hala egiten ez baldin badute, aurkari batek du irabaziko. 1. zikloan ahozkoa landuko da, 2. zikloan idatziz ere egin daiteke.

JOKOAREN ANTOLAMENDUA

«Beldar-zango» kartak (beldarraren zango tipiak) puntuen kontatzeko erabili daitezke (ez da beharrezkoa).

Jokalari bakoitzak joko-taula bat hautatuko du.

Landu nahi diren istorioak hautatu behar dira, eta istorio horiei dagozkien kartak hartu. Gaiak hizkuntza helburuen arabera hauta daitezke (semantikaren lantzea, aditz zehatz batzuen lantzea, lexikoaren lantzea, denbora, ulermen edo beste).

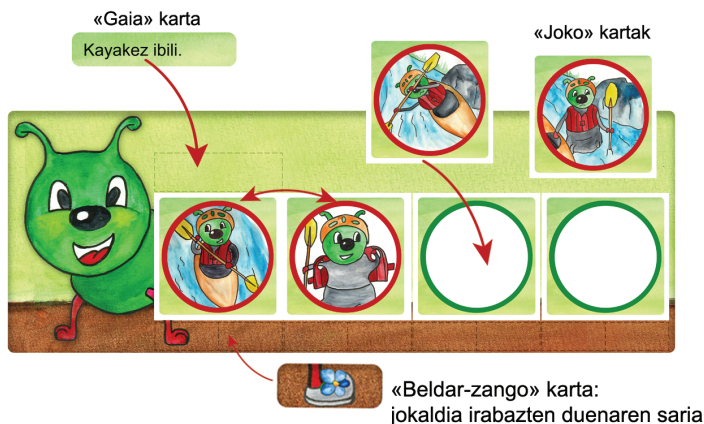
Ipuinak lau irudiz osatuak dira. Jokalariek gai bat hautatuko dute (edo emanen zaie), eta gai horren araberrako kartak baizik ez dituzte hartu beharko.

JOKOA

Kartak mahai gainean ezarri behar dira, irudia kukuturik.



Jokalariek beldarraren gorputza ahal bezain zalu osatu behar dute, kartak toki egokietan kokatuz. "Gaia" karta erabiliz geroz, jokalariai hauta dezake, edo helduak bana.



Jokalariek karta bedera itzuliko dute aldizka, eta hartan ageri dena deskribatuko. Itzuli duten karta beren gaiari baldin badagokio, beren joko taulan kokatuko dute; bestela, hartu duten lekuan ezarriko dute, gorderik. Beldarra osatuko duen lehen jokalariai du jokaldia irabaziko. Jokaldia irabazi duen jokalariai «Beldar-zango» bat ukanen du saritzat. Partida bururatzean «Beldar-zango» gehien dituenak du irabaziko. Irudi bakoitza behar bezala kokatzeko, jokalariai estrategia egokia plantan ezarri beharko du, elementu zenbait aztertuz (koloreak, jestuak, ingurumena, beldarraren sentimenduak eta abar).



Istorio bakoitza ordena kronologikoan ezarri ondoren, jokalariek istorioa kontatu beharko dute ahoz edo idatziz (helburuen arabera). Narrazioari esker, haurrek hiztegi zehatza baliatuko dute eta gogoan hartuko. Kronologiaren irudikapena eta erranaldien egiturak argi eta zehatz izan behar dira.

1. eta 2. zikloetako ikasleei zuzendu programazio proposamenak eta luzapenak aurkituko dituzu ondoko orrialdeetan.

Ikasen webgunean material hau ere aurkituko duzu:

- Karten irudi handituak.
- Mozteko eta kolatzeko bunbuilo ereduak.
- Istorio bakoitzari dagokion hiztegi proposamena eta erranaldi adibide zenbait.
- Ondoko orrialdeetako programazioa formatu irekian, zure beharrei moldatzeko gisan.

Maila: 1. zikloa

Sailak: Denbora eta espazioa
Ahozko hizkuntza

Gaia: Hautatu karten arabera (adibide gisa eskia/kirola)

Proposatzen diren jarduerak eta aginduak	Materiala	Ikasgelaren antolamendua	
1. saioa: - Irakasleak lau karta hautatuko ditu, eta arbelean afixatuko (adibidez eskia-irakurketa) - Ikasleek mailaren arabera, zer ageri den galdeginen die irakasleak, edo berak kontatuko du zer gertatzen den. - Ikasle batzuek beren gisan kontatuko dute ikaskideen eta irakaslearen laguntzaz. Saio hori behar bezainbat aldiz errepikatuko da, karta joko guztiak ezagutu arte. Bizkitartean, sekuentzian aitzina segi daiteke karta guztiak ezagutu gabe. Kasu horretan, ondoko saioetan ikasleek ezagutzen dituzten kartak baizik ez dira erabiliko. 2. saioa: Ikasleek jadaneko ikusiak dituzten kartak nahas-mahas ezarriko dira mahai gainean, edo lurrean, tapiz baten gainean (joko xokoa adibidez). Zailtasunei egokitzeak: - Istorio kopuruaren (eta beraz karta kopuruaren) moldatzea. Agindua: «Kartak ordenan ezarri behar dituzue. Ondotik, arbelean ezarriko dituzue, eta horietan ageri diren gertakariak lagunei esplikatu». Ikasleak irakaslearen laguntzarik gabe ariko dira. Ikasle batek istorio bati dagozkion kartak arbelean ezarriko ditu eta istorioa kontatuko. Beste ikasleek entzun beharko dute lehenik, eta ondotik osa edo laguntza lezake.	Lau karta, handiturik (www.ikas.org webgunean aurki ditzakezu) -Kartak -Arbela - <i>Lili eta Nino</i> jokoak, eta kartak (ikasleek ezagutzen dituzten istorioei dagozkienak).	Ikastalde osoa Lauzpabost ikasleko taldeak Ikastalde osoa	

Helburu orokorrak: - Ipuin bateko irudiak ordena kronologikoan ezartzea.
- Deskribatzeko eta kontatzeko lexiko egoki eta zehatzaren erabiltzea (objektuak, jantziak, aditzak, leku eta denbora adierazleak...).

	Iraupena	Helburuak	Hiztegia eta hizkuntza egiturak
	15-20 min	- Hitza hartzea, deskribatzeko. - Hiztegi zehatzaren erabiltzea. - Irudi segidaren urratsak deskribatzea. - Galde bati ihardestea. - Besteen entzutea, nor bere aldiaren beha egotea. - Elkar laguntzea.	beldarra Lili eskiak berokia/paltoa eskularruak txanoa pistak elurra mendia teleskia janzten/beztitzen kanpo/kanpora ateratzen/ateratzeko igan/igaten/igateko lerratu/lerratzen/lerratuz jautsi/jausten abiatu/abiatzen heldu/heltzen lehenik/hasteko gero/ondotik/ondoren/berantago azkenik/azkenean
	25-30 min	- Hitza hartzea, esplikatzeko edo kontatzeko. - Hiztegi egoki eta zehatzaren erabiltzea gauzen edo gertakarien izendatzeko eta deskribatzeko. - Denbora juntagailu zenbaiten erabiltzea. - Besteek entzuteko eta ulertzeko gisan mintzatzea. - Entzutea, besteen zuzentzeko eta zerbaiten errepikatzeak.	Adibidez: "Lehenik, Lili beztitzen da kanpora joateko: txanoa, eskuzorroak eta berokia soinean ezartzen ditu, eta eskiak hartzen. Lili kanpoan da. Mendian da eta elurra bada. Teleskiak ageri dira. Ondotik/gero, Lilik teleskia hartzen du, pistetan goiti joateko. Azkenik, patarra jausten du, eskiz."

Proposatzen diren jarduerak eta aginduak	Materiala	Ikasgelaren antolamendua	
Saio horren ondotik, 1. saioa errepika daiteke beste istorio baten ezagutzeko. 3. saioa: Irakasleak "Lili eta Nino" jokoak aurkeztuko die ikasleei, eta ikasleek ezagutzen duten istorio bezainbat joko-taula ezarriko mahai batean. Erdian, istorioei dagozkien kartak ezarriko ditu gorderik. Arauak: Jokalariek karta bedera hartuko dute, aldizka. Lehenak, kartan ageri dena deskribatuko du, eta bere taula jokoan ezarriko. Ondokoak, karta bat hartuko du, eta hartan ageri dena deskribatuko. Irudi hori aitizineko jokalariaen istoriokoa baldin bada, jokariak berriz pausatuko du, bestela bere joko-taulan ezarriko. Horrela segituko da istorio guziak osatu arte. Denen artean adostu beharko dute istorio guzietako kartak ordenan direla, argumentatuz. Irakasleak ikasle zenbait izendatuko ditu eta joko taulen aitizinean jarriko dira. Partida bat eginen dute, irakasleak esplikatzeko duen bitartean. Beste ikasleek parte har dezakete, laguntzeko edo xuxen ala oker den errateko. Saio horren ondotik, 1. saioa errepika daiteke beste istorio baten ezagutzeko. 4. saioa: Ikasleak "Lili eta Nino" jokoan ariko dira autonomian. Irakasleak zaindu beharko du ikasleek hiztegi eta egitura egokiak erabiltzen dituztela kartak deskribatzean eta istorioa kontatzean. 4. saioa ebaluazio saio gisa ere balia daiteke, edo xehekiago egin nahi bada, irakasleak partida bat egin lezake ikaslearekin, buruz buru.	- <i>Lili eta Nino</i> jokoak, eta kartak (ikasleek ezagutzen dituzten istorioei dagozkienak). - <i>Lili eta Nino</i> jokoak, eta kartak (ikasleek ezagutzen dituzten istorioei dagozkienak).	Ikastalde osoa Lauzpabost ikasleko taldeak	

Luzapen zenbait:

- Ikasle batek karta batean ageri dena deskribatuko du, eta besteek zein karta den aurkitu beharko dute.
- Ikasleek beldarrak pentsa eta erran lezakeena asmatu beharko dute.
- Ikasleek egin jarduerak argazkitan hartuko dira (adibidez Gorputz Hezkuntzan), eta horietan oinarrituz ariketa berak eginen
- Jokotik kanpo diren irudi zenbait sartuko dira (albumetakoak adibidez), ikasleek bereiz ditzaten, argumentatuz.

	Iraupena	Helburuak	Hiztegia eta hizkuntza egiturak
	20-25 min	- Hitza hartzea, esplikatzeko edo kontatzeko. - Hiztegi egoki eta zehatzaren erabiltzea gauzen edo gertakarien izendatzeko eta deskribatzeko. - Denbora juntagailu zenbaiten erabiltzea. - Besteek entzuteko eta ulertzeko gisan mintzatzea. - Entzutea, besteen zuzentzeko eta zerbaiten errepikatzeko.	beldarra Lili eskiak berokia/paltoa eskularruak txanoa pistak elurra mendia teleskia janzten/beztiitzen kanpo/kanpora ateratzen/ateratzeko igan/igaten/igateko lerratu/lerratzen/lerratz jautsi/jausten abiatu/abiatzen heldu/heltzen lehenik/hasteko gero/ondotik/ondoren/berantago azkenik/azkenean Adibidez: "Lehenik, Lili beztiitzen da kanpora joateko: txanoa, eskuzorroak eta berokia soinean ezartzen ditu, eta eskiak hartzen. Lili kanpoan da. Mendian da eta elurra bada. Teleskiak ageri dira. Ondotik/gero, Lilik teleskia hartzen du, pistetan goiti joateko. Azkenik, patarra jausten du, eskiz."
	25-30 min	- Hitza hartzea, esplikatzeko edo kontatzeko. - Hiztegi egoki eta zehatzaren erabiltzea gauzen edo gertakarien izendatzeko eta deskribatzeko. - Denbora juntagailu zenbaiten erabiltzea. - Besteek entzuteko eta ulertzeko gisan mintzatzea. - Entzutea, besteen zuzentzeko eta zerbaiten errepikatzeko.	

Luzapen zenbait:

- Ikasle batek karta batean ageri dena deskribatuko du, eta besteek zein karta den asmatu beharko dute.
- Ikasleek beldarrak pentsa eta erran lezakeena asmatu beharko dute.
- Ikasleek egin jarduerak argazkitan hartuko dira (adibidez Gorputz Hezkuntzan), eta horietan oinarrituz ariketa berak egingen.
- Jokotik kanpo diren irudi zenbait sartuko dira (albumetakoak adibidez), ikasleek bereiz ditzaten, argumentatuz.

Maila: 2. zikloa

Sailak: Denbora eta espazioa
Hizkuntza

Gaia: Hautatu karten arabera (adibide gisa eskia/kirola)

Proposatzen diren jarduerak eta aginduak	Materiala	Ikasgelaren antolamendua	
1. saioa: - Irakasleak lau karta hautatuko ditu, eta arbelean afixatuko (adibidez eskiari buruzkoak) - Irakasleak ikasleei galdeginen die irudietan zer ageri den. - Ikasle batzuek beren gisan kontatuko dute ikaskideen eta irakaslearen laguntzaz. Irakasleak gako hitz zenbait idatziko ditu karten ondoan. - Taldeka, karta bati dagokion azalpena idatzi beharko dute ikasleek. - Talde bakoitzak karta bati dagozkion azalpenak aurkeztuko ditu, eta ikaskideen laguntzaz zuzenduko/hobetuko. Saio hori behar bezainbat aldiz errepikatuko da, karta joko guziak ezagutu arte. Bizkitartean, sekuentzian aitzina segi daiteke karta guziak ezagutu gabe. Kasu horretan, ondoko saioetan ikasleek ezagutzen dituzten kartak baizik ez dira erabiliko. 2. saioa: Ikasleek jadaneko ikusiak dituzten kartak nahas-mahas ezarriko dira mahai gainean, edo lurrean, tapiz baten gainean (joko xokoan adibidez). Zailtasunei egokitzeko: - Istorio kopuruaren (eta beraz karta kopuruaren) moldatzea. - Erranaldiak idatzirik ematea. - Hitz-etiketa zenbaiten ematea.	Lau karta, handiturik (www.ikas.org webgunean aurki ditzakezu) -Kartak -Arbela	Ikastalde osoa Lauzpabost ikasleko taldeak	

- Helburu orokorrak:**
- Ipuin bateko irudiak ordena kronologikoan ezartzea.
 - Deskribatzeko eta kontatzeko lexiko egoki eta zehatzaren erabiltzea (objektuak, jantziak, aditzak, leku eta denbora adierazleak...).
 - Testu baten kopiatzea.
 - Idatzizko ekoizpen zenbaiten egitea.
 - Nork bere idatziaren berrikustea eta hobetzea.

	Iraupena	Helburuak	Hiztegia eta hizkuntza egiturak
	40 min	- Hitza hartzea, deskribatzeko - Hiztegi zehatzaren erabiltzea - Irudi segidaren urratsak deskribatzea - Gertakariak bat bestearekiko kokatzea - Galde bati ihardestea - Besteen entzutea, nor bere aldiaren beha egotea - Elkar laguntzea - Testuen ekoizteko urraspidearen plantan ezartzea: ideien aurkitzea eta antolatzea, erranaldiak molde koherentean elkarri lotzea, erranaldi horien idatzea (beharrez irakasleari diktatuz) - Idatzeko, ikasgelan diren tresnen baliatzea.	beldarra Lili eskiak berokia/paltoa eskularruak txanoa pistak elurra mendia teleskia jantzen/bezitzen kanpo/kanpora ateratzen/ateratzeko igan/igaten/igateko lerratu/lerratzen/lerratuz jautsi/jausten abiatu/abiatzen heldu/heltzen lehenik/hasteko gero/ondotik/ondoren/berantago betan/denbora berean segidan/jarraian azkenik/azkenean
	40 min	- Hitza hartzea, esplikatzeko edo kontatzeko. - Hiztegi egoki eta zehatzaren erabiltzea gauzen edo gertakarien izendatzeko eta deskribatzeko. - Gertakariak bat bestearekiko kokatzea - Denbora juntagailu zenbaiten erabiltzea. - Besteek entzuteko eta ulertzeko gisan mintzatzea.	Adibidez: "Lehenik, Lili bezitzen da kanpora joateko: txanoa, eskuzorroak eta berokia soinean ezartzen ditu, eta eskiak hartzen. Lili kanpoan da. Mendian da eta elurra bada. Teleskiak ageri dira. Ondotik/gero, Lilik teleskia hartzen du, pistetan goiti joateko. Azkenik, patarra jausten du, eskiz."

Proposatzen diren jarduerak eta aginduak	Materiala	Ikasgelaren antolamendua	
Agindua: «Kartak ordenan ezarri behar dituzue, eta horietan ageri diren gertakariak idatzi. Ondotik, talde bakoitzaren erranaldiak arbelean idatziko ditut. Beste ikasleek zuzentzen eta osatzen ahalko dituzte». Ikasleak irakaslearen laguntzarik gabe ariko dira. Ikasle batek istorio bati dagozkion kartak arbelean ezarriko ditu eta beste batek dago(z)kion erranaldia(k) irakurriko. Irakasleak arbelean idatziko du. Beste ikasleek entzun beharko dute lehenik, eta ondotik osa edo laguntz lezaket. Saio horren ondotik, 1. saioa errepika daiteke beste istorio baten ezagutzeko. 3. saioa: Irakasleak "Lili eta Nino" jokoa aurkeztuko die ikasleei, eta ikasleek ezagutzen duten istorio bezainbat joko-taula ezarriko mahai batean. Erdian, istorioei dagozkien kartak ezarriko ditu gorderik. Araua: Jokalariak karta bedera hartuko dute, aldizka. Lehenak, kartan ageri dena deskribatuko du, eta bere taula jokoan ezarriko. Ondokoak, karta bat hartuko du, eta hartan ageri dena deskribatuko. Irudi hori aitzineko jokalariaen istoriokoa baldin bada, jokalaria berriz pausatuko du, bestela bere joko-taulan ezarriko. Horrela segituko da istorio guztiak osatu arte. Denen artean adostu beharko dute istorio guzietako kartak ordenan direla, argumentatuz. Ondotik, ikasle bakoitzak bere kartei dagokien testu laburra idatziko/hautatuko du. Irakasleak ikasle zenbait izendatuko ditu eta joko taulen aitzinean jarriko dira. Partida bat egingen dute, irakasleak esplikatzeko duen bitartean. Beste ikasleek parte har dezakete, laguntzeko edo xuxen ala oker den errateko. Saio horren ondotik, 1. saioa errepika daiteke beste istorio baten ezagutzeko.	- <i>Lili eta Nino</i> jokoa, eta kartak (ikasleek ezagutzen dituzten istorioei dagozkienak).	Ikastalde osoa Lauzpabost ikasleko taldeak	



	Iraupena	Helburuak	Hiztegia eta hizkuntza egiturak
	30 min	- Entzutea, besteen zuzentzeko eta zerbaiten errepikatzeko. - Testuen ekoizteko urraspidearen plantan ezartzea: ideien aurkitzea eta antolatzea, erranaldiak molde koherentean elkarri lotzea, erranaldi horien idaztea (beharrez irakasleari diktatuz) - Idazteko, ikasgelan diren tresnen baliatzea. Ikus 2. saioa	beldarra Lili eskiak berokia/paltoa eskularruak txanoa pistak elurra mendia teleskia janzten/beztitzen kanpo/kanpora ateratzen/ateratzeko igan/igaten/igateko lerratu/lerratzen/lerratuz jausti/jausten abiatu/abiatzen heldu/heltzen lehenik/hasteko gero/ondotik/ondoren/berantago betan/denbora berean segidan/jarraian azkenik/azkenean Adibidez: "Lehenik, Lili beztitzen da kanpora joateko: txanoa, eskuzorroak eta berokia soinean ezartzen ditu, eta eskiak hartzen. Lili kanpoan da. Mendian da eta elurra bada. Teleskiak ageri dira. Ondotik/gero, Lilik teleskia hartzen du, pistetan goiti joateko. Azkenik, patarra jausten du, eskiz."

Proposatzen diren jarduerak eta aginduak	Materiala	Ikasgelaren antolamendua	
4. saioa: Ikasleak "Lili eta Nino" jokoan ariko dira autonomian. Irakasleak zaindu beharko du ikasleek hiztegi eta egitura egokiak erabiltzen dituztela kartak deskribatzean eta istorioa kontatzean. 4. saioa ebaluazio saio gisa ere balia daiteke. Ebaluazio xeheagoaren egiteko, kartak paperean fotokopia edo inprima daitezke (ikus www.ikas.eus). Ikasleek moztu beharko dituzte, ordenan kolatu, eta istorioan ageri dena laburki idatzi.	- "Lili eta Nino" jokoak, eta kartak (ikasleek ezagutzen dituzten istorioei dagozkienak).	Bakarka	

Luzapen zenbait:

- Ikasle batek karta segida bati dagokion istorio bat idatziko du, eta besteek zein istorio den aurkitu beharko dute.
- Ikasleek beldarrak pentsa eta erran lezakeena asmatu beharko dute, eta bunbuilotan idatzi.
- Ikasleek egin jarduerak argazkitan hartuko dira (adibidez Gorputz Hezkuntzan), eta horietan oinarrituz ariketa berak egingen.
- Jokotik kanpo diren irudi zenbait sartuko dira (albumetakoak adibidez), ikasleek bereiz ditzaten, argumentatuz.
- Ikasleek istorio bat marraztuko dute irudi segida gisan. Irudi horiek moztu eta ikaskide bati emanen dizkiete, hark ordenan ezar ditzan. Kartak ordenan ezartzen dituen ikasleak istorioa idatz lezake, edota pertsonaiek erran/pentsa lezaketena. Ondotik, ikasle horrek idatzi duena irakur liezaioke istorioa marraztu duen ikaskideari.



	Iraupena	Helburuak	Hiztegia eta hizkuntza egiturak
	30 min	- Hiztegi zehatzaren erabiltzea. - Irudi segidaren urratsak deskribatzea. - Gertakariak bat bestearekiko kokatzea. - Galde bati ihardestea. - Testuen ekoizteko urraspidearen plantan ezartzea: ideien aurkitzea eta antolatzea, erranaldiak molde koherentean elkarri lotzea, erranaldi horien idaztea (beharrez irakasleari diktatuz). - Idazteko, ikasgelan diren tresnen baliatzea.	





ikas

euskal pedagogia zerbitzua

Lapurdiko bizkondeen karrika, 81
64480 Uztaritze

Tel. 33 (0) 5 59 93 24 80
info@ikas.eus - www.ikas.eus

ISBN 978-2-84963-231-4

