

# GAUEKO

## IPUIN-LAPURRETA LURRALDE MITOLOGIKOAN



Euskaratik eta euskaraz sortutako mahai-joko literarioa da, literatura eta jolasa uztartzen dituen proposamen berritzailea.

Sortzeko, berreraikitzeko, antzetzeko... espazioa eskaintzen duen jolas kooperatiboa.

Hemen jolasa ez da soilik entretenimendua, baizik eta garapen linguistiko, kognitibo eta sozialerako tresna egokitua.

Hezkuntza-esperientzian eta egungo merkatuan hautemandako hutsuneei erantzuteko asmoz sortu da, Gradu Amaierako Lanerako proiektua izan baita.

Literaturaren lanketak ikuspegi akademiko eta zurruna du, oraindik ere, sarritan.

Mahai-jokoen merkatuak ere, ez die modu orekatuan erantzuten adin-tarte guztien beharrei, ezta hizkuntza eta kultura aniztasunari ere.

Proiektu honek, hortaz, gure kulturak duen behar nabarmen horretan bere aletxoak jarri nahi du.



Proiektua 5-8 urte bitarteko haurrengan pentsatuz garatu da, txikienentzako egokitutako jokoen gabeziari aurre egiteko helburuarekin.

Dena den, txikienentzat ez ezik, gaztetxo eta helduei ere zuzentzen zaie; horrela, belaunaldien arteko zubiak eraikitzeko eta nagusienei ere erronkan parte hartzeko eta elkarrekin gozatzeko gonbidapena luzatu nahi zaie.

# NOR DAGO

## PROIEKTUAREN ATZEAN?



### MAREN

Kaixo! Maren naiz, lasartearra.

Haur Hezkuntzako gradua amaitzeaz nago, eta Liburutegietan eta Irakurzaletasunaren sustapenean espezializatu naiz.

Txikitatik maite dut literatura eta mahai-jokoen, eta, orokorrean, jolasaren mundua.

Literaturarekiko eta jolasarekiko interes pertsonal horretatik jaio da proiektu hau, eta hezkuntza-esperientzian eta merkatuaren hutsuneetan oinarrituta eraiki. Are gehiago, nire Gradu Amaierako Lana izan da hau. Horrek esan nahi du, proiektuan atzean oinarri teoriko sendo bat, bitartekari eta merkatuaren azterketa bat eta jarraipen luze bat duela.



### ENEKO

Aupa! Eneko naiz, ni ere lasartearra.

Haur Hezkuntzako irakaslea naiz, eta ilustratzen ere orduak ematen ditut.

Marenek bere proiektuaren berri eman zidan eta ea nik ere parte hartu nahi nuen galdegin zidan. Azaldu baitzidan Adimen Artifizialaren laguntzaz eman zuela itxura profesionalagoa bere zirriborroei. Baina, jolasa argitaratzeko unean jokoaren ilustrazioak pertsona erreal batek egitea lehenesten zuela.

Nola esango nion ezetz, bada, horrelako proposamen bati?

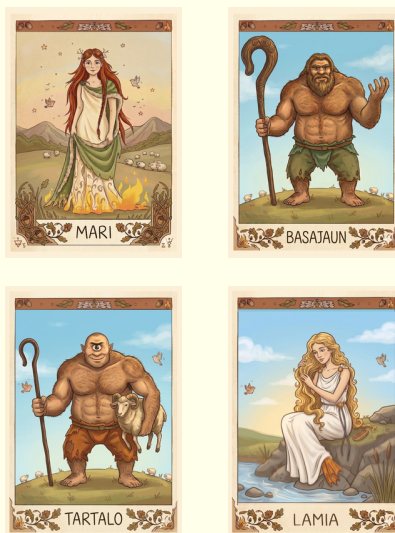
Ni arduratuko naiz, hortaz, jokoaren ilustrazioak sortzeaz, pertsonaiei bizia emateaz eta gainontzeko elementuei forma emateaz.

# JOKOAREN PROTOTIPOA

Hurrengo argazkietan ageri den jokoa Gradu Amaierako Lanerako sortutakoa da. Bertsio hau nire zirriborroetatik abiatuta, Adimen Artifizialaren laguntzaz sortu da. Baina azken emaitza ez da hau izango, material eta irudiak aldatu egingo baitira, nahiz eta tankerakoa bai.



Joko taula



Pertsonaien txartelak



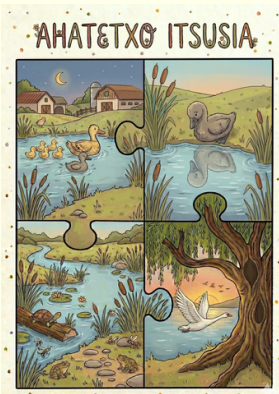
Pertsonaien eta ilargiaren fitxak



Pertsonaien rolean sartzeko jantzi beharreko mozorroak



Aztarna-txartelak. Berdeak: smakizunak / Urdinak: aho-korapiloak / Larrosak: onomatopeiak



Haur ipuin tradizionalen puzzleak

# JOKOAREN DINAMIKA

## GATAZKA NAGUSIA

Euskal Herriko izaki mitologikoek biziki maite dituzte ipuinak, eta gauero irakurtzen dute bat lokartu aurretik. Gaur iluntzean, ordea, Gaueko izeneko izaki misteriotsu bat Mari, Basajaun, Tartalo eta Lamiaren etxeetara sartu eta hauen ipuinak lapurtu ditu. Baina oso irakurzalea da Gaueko, eta ezagutzen ditu jada lapurtutako ipuin guztiak. Ez uste baina, horregatik ipuinak beren lekuetara itzuliko dituenik. Gauekok ere ipuina behar du lokartu ahal izateko. Agian, lapurtutako ipuinak nahastuta, ipuin berri bat sor daiteke.

Prest egongo zinatekete zuek Mari, Basajaun, Tartalo eta Lamiaren ipuinak berreskuratu, ipuin berri bat sortu, eta Gaueko lokartzen saiatzeko? Hori bai, egunsentia agertu aurretik. Bestela, ipuinak betiko geratuko dira Gauekorekin eta ez dira ez izakien etxeetara ez herrietara itzuliko.

## PRESTAKETA

1. Jokalariak lau taldetan banatu: Mari / Basajaun / Tartalo / Lamia
2. Talde bakoitzak bere pertsonaia irudikatzeko osagarri bat jantziko du:  
Mari → ileorde gorri luzea  
Basajaun → bizarra  
Tartalo → begi bakarra  
Lamia → orrazia

1. Talde bakoitzari: pertsonaiaren figura, aurkezpen-txartela, eta ipuin bat emango zaizkio.
2. Puzzle-piezak taulan sakabanatuko dira, buruz behera, ausaz.
3. Ilargia hasierako tokian kokatuko da, ezkerraldean.
4. Aztarna-txartel guztiak nahastu eta dagokion tokian utziko dira.

## PAUSUAK

Txanda bakoitzean:

- Taldeak aurrera egingo du.
- Aztarna-txartel bat hartuko du.
- Dagokion proba egin beharko du.
- Proba gainditzeko badu: puzzle-pieza bat jasoko du.
- Proba huts egiten badu: ilargiak aurrera egingo du.

Piezen trukea

Talde batek beste talde baten pieza lortzen badu, trukea egin beharko da.

Trukea egiteko, jokalariek beren izaki mitologikoaren paperean hitz egin beharko dute.

Horrek dramatizazioa eta ahozko komunikazioa sustatzen ditu.

# AMAIERA

Jokoa talde guztiek puzzlea osatu eta Gauekorengana iristen direnean amaitzen da.

Orduan:

1. Gauekok liburu huts bat erakutsiko du.
2. Taldeek puzzleetako piezak erabilia ipuin berri bat asmatu beharko dute.
3. Istorio berria ahoz kontatuko dute.
4. Helburua Gaueko lokartzea izango da.

Talde guztiek elkarlanean lortuko dute ipuinak berreskuratzea.

## ZAILTASUN MAILAK

Partaideen ezaugarrien eta adinaren arabera, lau maila ezberdin egongo dira aukeran:

- Maila: bukaerako ipuin berria ipuin tradizional bakoitzeko pieza batekin sortuko da. Hau da, talde bakoitzak pieza bat jarriko du, eta guztira lau pieza izango ditu.
- Maila: bukaerako ipuin berria ipuin tradizional bakoitzeko bi piezarekin sortuko da. Hau da, talde bakoitzak bi pieza jarriko ditu, eta guztira 8 piezarekin osatuko da.
- Maila: bukaerako ipuin berria ipuin tradizional bakoitzeko 3 piezarekin sortuko da. Hau da, talde bakoitzak hiru pieza jarriko ditu, eta guztira 12 piezarekin osatuko da.
- Maila: bukaerako ipuin berria ipuin tradizional bakoitzeko puzzle osoarekin sortuko da. Hau da, talde bakoitzak bere lau piezak jarriko ditu, eta guztira 16 piezarekin osatuko da.

## PROBEN TIPOLOGIA

Asmakizunak

- Pentsamendu logikoa eta irudimena lantzeko.
- Euskal mitologiako elementuak erabiltzen dira.

Aho-korapiloak

- Ahoskera, erritmoa eta arreta fonologikoa lantzeko.

Onomatopeiak

- Soinuak interpretatzeko.
- Adierazpen dramatiko eta sormena lantzeko.

# KONTAKTUA

ORANGOZ INSTAGRAMEKO KONTUA DAGO ZABALIK ETA BERTAN NABIL BERRIAK EMATEN:

**@GAUEKOMAHAIJOKOA**

LASTER WEBGUNEA IREKIKO DUT ETA BERTAN HEMEN AIPATUTAKOAK + IRAKASLE,  
GURASO ETA HEZKUNTZA MUNDUKO ORORENTZAKO ATALAK ERE EGONGO DIRA ESKURA:

**GAUEKOMAHAIJOKOA.EUS**

HARREMANETARAKO KORREOA ERE BADAUKAT: **GAUEKOMAHAIJOKOA@GMAIL.COM**

Izaskun Arrue Kulturguneak antolatutako Batera deialdian Gasteizko proiektu onenaren saria jaso du mahai-joko honek. Esker bereziak, beraz, proiektuari bultzadaxoa eman dioten erakunde hauei:

ANTOLATZAILEAK:



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala



BABESLE NAGUSIA:



KOLABORATZAILEA:

