

2001eko
MIGEL ALTZO
SARIA

Multimedia-softwarean aipamen berezia
EUSKO JAURLABITZA, HEZKUNTZA URIBERTSITATE ETA IKERKETAKO SAIA



TTANTTO



3-4 URTEKO HAURRENTZAKO CD-ROMa



URTXINTXA
PROIEKTUA





Fitxa teknikoa.

TTantto, Windows-aren ingurunean eraikia dagoen aplikazioa da. Egoki erabiltzeko, ordenagailuak, gutxienez, ezaugarri hauek bete behar ditu:

- PC bateragarria: Pentium prozesadorea.
- Windows 98 edo berriagoa.
- 64 Mb-eko RAM memoria
- CD-ROM irakurlea.
- 800x600 pixel eta milaka koloreko monitora.
- Soinu txartela.



Programa abiarazteko

CD-ROM honek ez du instalazio beharrik. CD-ROMa sartu eta berehala, edukia bistaratuko zaizu, eta "TTANTTO" izeneko ikonoan klik bikoitza eginez, programa habian jarriko da. Edukia bistaratzen ez bada, ordenagailuaren "autorun" funtzioa ezeztaturik dagoelako izango da. Horrela bada, CD-ROMean aurkituko duzu klikatu beharreko "TTANTTO" ikonoa



Ezaugarriak eta helburu didaktikoak.

Programa hau, Ikastolen Elkartea Haur Hezkuntzarako (Urtxintxa proiektua) sortzen ari den testu materialaren osagarri gisa eraiki da.

Oinarrizko erreferentzia eskola-materiala izateak, ez dio CD-ROM honi erabilgarritasunik kentzen eskolaz eta programazioaz at, bai jolaserako bai euskara (hizkuntza) lantzeko, euskal hezkuntza/irakaskuntzak adin honetarako duen erronka nagusietako bat, etxetik euskaldun nahiz erdaldun datozkigun haurrei irakaskuntza/hezkuntza euskaraz jarraitu ahal dezaten tresna eta baliabideak eskaintzea baita.

Euskara hutsean garaturiko CD-ROM interaktibo honen jardueren ezaugarrietako bat izaera ludikoa da, haurrari jolasak eragiten dion motibazioa baitu ardaztzat. Haurrak afektiboki identifikatuko duen Ttanttto gidari/lagunaren argibide, aholku, iradokizun eta animo hitzei jarraituz, gogokoa duena aukeratuz jolas egingo du.

Beste ezaugarria, erabiltzeko erraza izatea da. Sagua hurrek erabiltzeko moduan egokituta dago. Irudiak kokatzeko, sistema "zurgatzailea" erabili dugu. Haurrak irudia Klik bakar batez aukeratzen du, eta, ondoren, saguaren botoiari klikatuta eutsi gabe, irudiak saguaren mugimendua jarraituko du. Irudia toki egokian uzteko haurrak ez du berriro Klik egin beharrik. Leku egokiaren gainetik pasatutakoan pantailak irudia zurgatu egingo du. Honela ezinezkoa da irudia gaizki kokatzea, eta haurrarentzat errazagoa gertatzen da ariketa burutzea.

Bestalde, gure haurrek ez dituzte ezaugarri, estilo kognitibo, garapen, jatorri eta bizipen berdinak, eta honegatik, horien erantzunak ere ez dira berdinak. Kontzeptu zabal honi aniztasuna deritzogu. CD-ROM honen bidez landu daitezkeen aniztasun guztiei erantzutea, zalantzarik gabe, ezinezkoa dela jakinda ere, hainbat testu, estrategia eta abarren errepikapenerako aukera ludikoak oso baliagarri gerta dakizkieke zenbait haur (eta irakasleri).

Une jakin batean behar adina ordenadore eskura ez dagoelako edo beste arrazoiren bategatik ordenadorea erabiltzerik ez badago, zenbait errepikapen-jarduera (sailkapenak, zenbaki jolasak, margotzeko irudiak eta hiztegi jolasak) inprimatzeko aukera eskaintzen da.

Irakurketa-idazketaren ikuspegi eraikitzailea abiapuntutzat hartuta garatu da Urtxintxa Proiektua. Horregatik, CD-ROM honek ere, hainbat jarduera eskaintzen ditu:

- olerkiak eta asmakizunak entzun, irakurri eta inprimatzeko aukera.
- ipuinak entzun eta entzundakoa argituz "irakurtzeko" aukera.
- hiztegia eta ipuinetako pertsonaien irudia eta izen idatzia erabiliaz audioz eta idatziz memoria edo bikote karta jokoak.
- eta beste gauza asko ere bai.

Inprimatutako testu hauekin, olerki, asmakizun, marrazki eta beste gauza askoren bildumak egin ditzakegu Urtxintxa Proiektuaren osagarri modura.

Ikastola barruan erabiliko duzuenentzat (irakasleentzat), hemen duzue jarduerak Urtxintxa Proiektuko

Helburu Orokorrekin duten harremanen koadroa, eta baita Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin dutena ere.

Ondorengo hauek dira CD-ROMean aurkituko dituzuen jarduerak:

- A Abestiak.
- B Olerkiak, igarkizunak eta margoketa.
- D Ipuinak.
- E Sailkapenak.
- F Zenbakiak.
- G Memori karta jokoa.
- H Hiztegia.
- I Puzzleak.
- J Itzalak.

Urtxintxa Proiektuaren Helburu Orokorrak	A	B	D	E	F	G	H	I	J
1.- Bere gorputzaz gozatu, hura ezagutu eta kontrolatu ekintza eta adierazpenerako gaitasun eta mugak kontuan hartuta eta, era berean, bere burua zaindu eta higiena gordetzeko eta osasunari eta ongizateari buruz oinarritzko ohitura batzuk sendotzeko jarrera positiboa azaldu.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5.- Bere inguru hurbila jakin-minez behatu eta arakatu, horrela bere ingurune hori eratzen duten elementuen ezaugarri eta propietate nabariak eta horien artean ezartzen diren erlazio batzuk ezagutz.		X		X	X	X	X	X	X
7.- Bizi, ezagutu edo irudikatutako esperientziak errepresentatu eta komunikatu, adierazpen moduak bereganatuz; sormena garatuz eta beharrezkoak diren teknikak erabiliz.	X	X	X						
8.- Euskara ohiko komunikazio egoerei egokitzuz erabili, besteek diotena ulertzeko eta ulertua izateko, bere nahi, sentimendu, esperientzia eta desioak adierazteko, esanguren eraikuntzan aurrera egiteko, norberaren jokabidea arautzeko eta besteenean eragina izateko.	X	X	X	X			X		
9.- Hizkuntza idatziarekiko motibazio eta jarrera baikorra garatu, hizkuntza idatzia komunikazio-tresna bezala errekonozitu eta baloratuz, honen berreraikitze prozesuan aktiboki parte hartuz eta irakurketa-idazketari buruzko hipotesiak garatuz.		X	X			X	X		
10.- Objektuekiko ekintzaren bitartez pentsamendu arrazional eta zientifikoaren lehen urratsak egin, ingurua aktiboki, galderak eginez eta dudatuz, etengabeko interakzioan aztertuz.				X	X	X		X	

Urtxintxa Proiektuaren Helburu Orokorrekin duten harremanen koadroa.

Urtxintxa Proiektuaren Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin duten harremanen koadroa.

I. EREMUA: GORPUTZA, NORTASUNA ETA AUTONOMIA PERTSONALA.	A	B	D	E	F	G	H	I	J
I.7. Eskura dituen zeregin eta jokabideak burutzeko gaitasun eta ahalmen pertsonaletan konfiantza garatzeko, gorputzaren sentzazio eta pertzepzio esterozeptiboak (zentzumenak eta hauen funtzioak) gorputzaren eta kanpoko errealitatearen azterketan ERABILI.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
I.11. Mugimenduen zehaztasunaren bidez eskuratzen dituen aukerak baloratzeko, eguneroko bizitzan eta adierazpen grafikoarekin zerikusia duten ekintzetan, zatikako mugimendua (ikusmena eta motrizia) KOORDINATU.		X							
I.12. Sortzen diren arazo txikiei aurre egiten ikasteko, gorputz jardueretan eta jolasetan, eta oro har eguneroko bizitzan, AUTONOMIA eta EKIMENA ADIERAZI.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
I.14. Jarduerak, bestearen, ekintzaren eta egoeraren ezaugarriei egokitzeko, sentzazio eta pertzepzio propiozeptiboak (giharre-tonua, jarreraren kontrola, mugimenduen bereizketa, oreka) KONTROLATU.	X	X	X	X	X	X	X	X	x
I.15. Ekintza eta trebetasun berriak ikasteko interesa garatzeko, lehendabizi nozio topologikoak, erritmikoak eta denborazkoak bereganatuz, denboran eta espazioan ORIENTATU.		X				X			
II. eremua: Ingurune soziala eta fisikoa									
II.3. Inguruko gauzekiko errespetua eta jakin-mina garatzeko eta elkarbanatzeko jarrera baikorra azaltzeko, bere inguruko objektu naturalak edo artifizialak, hala nola bere ageriko nolakotasun fisikoak, funtzioak eta eguneroko bizitzarako erabilpenak, IDENTIFIKATU.				X					
III. eremua: Komunikazioa eta errepresentazioa									
HIZKUNTZA	A	B	D	E	F	G	H	I	J
III.1. Sentimenduak, ideiak, interesak eta informazioa ezagutzeko hizkuntza tresnatzat hartzeko eta balioesteko, ahozko eta idatzizko testuak (pertsonen arteko harremanetan, literaturan, ikaskuntzan eta komunikabideetan) INTERPRETATU.	X	X	X	X	X	X	X	X	X

III.7. Norberaren hizkuntz produkzioak hobetu eta aberasteko interesa eta ahalegina garatzeko, oinarrizko hizkuntzaren osagaiak eta egiturak (testu sinplea, esaldiak, hitzak, silabak, fonemak eta grafiak) BEHATU eta AZTERTU							X		
III.8. Nork bere gaitasunak baloratzeko eta interesa pizteko, ahozko eta idatzizko hizkuntzak ERLAZIONATU.		X	X			X	X		
III.13. Hizkuntzaren erabilera zuzena eta aberatsa baloratzeko, oinarrizko hiztegia eta hizkuntza egiturak GOGORATU eta ERABILI				X			X		
III.15. Kultur adierazpenekiko sentsibilitatea, gozamina, arreta eta interesa garatzeko, tradiziozkoak nahiz tradiziozkoak ez diren testu poetikoak (kantak, bertsoak, olerkiak, igarkizunak...) ARRETAZ ENTZUN, GOGORATU eta ADIERAZI.	X	X							
MATEMATIKA	A	B	D	E	F	G	H	I	J
Logika									
III.17. Objektuak aztertzea eskatzen duten jardueretikiko atsegina garatzeko, objektuak ERLAZIONATU eta BEREIZI, berdintzen eta desberdintzen dituzten ezaugarriak identifikatuz eta aipatuz.				X					
III.18. Objektuak alderatzea eta horien arteko harremani buruzko ezauguera praktikan jartzea eskatzen duten jarduerak burutzeko zaletasuna garatzeko, objektuak SAILKATU (emandako irizpide baten arabera, emandako ezaugarri bat ez betetzearen arabera, emandako bi irizpideren arabera, ez eta bai loturak erabiliz, irizpide egokia aukeratuz).				X					
III.19. Objektuen azterketan lotura logikoen eta kuantifikatzaileen erabilera zuzena baloratzeko, lotura logikoak (ez, eta, edo, ala) eta kuantifikatzaileak (bat, baten bat, batzuk, denak, guztiak) dituzten mezuak egoki INTERPRETATU.				X					
Aritmetika									
III.24. Zenbaki beharrez jabetu eta hauen erabilgarritasuna baloratzeko, gauza multzo baten kopurua KALKULATU elementuak kontatuz, eta kopuru bat emanda behar beste elementu BILDU.					X				
III.25. Ikasketetan aurrera egitea baloratzeko, zenbaki segida ERREZITATU (behetik gora eta goitik behera, batetik hasita nahiz edozein zenbakitatik).				X	X				

III.26. Ikasteko interesa garatzeko eta erabilgarritasuna baloratzeko, zifren forma (begiz) eta izena (belarriz) IDENTIFIKATU, dagozkion kopuruekin ERLAZIONATU eta zenbakiak grafia egokiz IDATZI.					X					
Geometria										
III.33. Inguruan ditugun objektuen ezagutzan aurreratu eta adierazpenean zehaztasuna baloratzeko, forma ezagunenak IDENTIFIKATU eta IZENDATU (laukia, hirukia, biribila..), hala nola bolumenen edo irudi lauen barrukoa eta kanpokoa BEREIZI				X						
III.34. Norberaren autonomia eta estimuan aurreratzeko, hala nola adierazpenean zehaztasuna baloratzeko, espazioan objektuek norberarekiko eta elkarrekiko gordetzen duten posizioa ADIERAZI eta espazioaren adierazpenari (goian, behean, aurrean, atzean, alde batean, bestean) dagozkion mezuak egoki INTERPRETATU.						X				
PLASTIKA										
III.37. Nork bere ekoizpenetan atsegina, autonomia eta interesa garatzeko, sentipenak, ideiak, pentsamenduak... adierazteko eta komunikatzeko plastikak eskaintzen dituen aukerak eta baliabideak ESPERIMENTATU eta ERABILI.		X								
III.38. Autonomia eta sormena garatzeko, objektuen forma, egitura eta kolorea, gorputz ekintzetatik abiatuz (ukimena, ikusmena, gorputz-adierazpena) ATZEMAN eta plastika baliabideak (lerroa, puntua, zetaka) bai libreki, bai era gidatuan ERABILI.		X								
III.39. Sormena eta ekimena garatzeko, objektuen forma eta imajina plastikoki adierazteko egin behar diren mugimenduak BEHATU eta KOORDINATU.		X								
MUSIKA										
III.46. Besteen ekoizpenekiko interesa eta errespetua garatzeko, hala nola gozatzeko eta sentsibilitatea garatzeko, besteen ekoizpenak entzumenaren bidez BEHATU (soinua, doinua, erritmoa, harmonia, forma) eta inpresioak ADIERAZI.	X									
III.52. Euskal kultur giroko folklorea eta beste musika adierazpenekiko sentsibilitatean eta interesean aurreratzeko, gure kulturako abestiak, jolasak, doinuak, musika-tresnak eta dantzak ENTZUN, ABESTU, GOGORATU eta gorputzaren bidez ADIERAZI (dantza).	X									

Urtxintxa Proiektuaren Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin duten harremanen koadroa.



Edukiak

URTXINTXA PROIEKTUAK egiten duen bezala, CD-ROM honek hamabi gai desberdin lantzen ditu. Gaiari sarrera, berriz, honekin zerikusia duten beste hainbeste ipuinekin ematen zaio. Ipuin batean sartu eta gero, honako jarduerok gara ditzakete haurrek:

- Ipuinaren ingurukoak:

. **Pantaila bizia.** Elementuek mugimendu eta hots desberdinak ateratzen dituzte. Haurrek Ttantto aurkitu eta ipuinaren abestia entzungo dute.

. **Ipuina:** orriz orri entzun eta irakurtzeko aukera ematen du. Audioa irakurtzen ari den neurrian, irakurritako esaldi-atala gorriz argizatzen da eta nahi izanez gero berriro entzuteko bozgorailua eta orrialdeak aurrera eta atzera (beharren arabera) pasatzeko aukera dago.

. **Puzlea ipuinaren irudiak oinarritzat harturik.** Lau zatitan banatu eta kokapen espazial nahasian aurkeztuko zaizkien irudiak bakoitza bere txokora eramanez berreraiki egin beharko dituzte marrazkiak.

. **Pertsonaien memoria edo bikote karta jokoa.** Ipuinetako pertsonaien txartelak buelta emanda azalduko dira. Klikatuz aurrera begira jarri eta bikoteak osatu beharko dituzte. Audioaz gain, irudia eta izen idatzia bistaratuko zaizkie, eta irudi bakoitzaren kokapen espaziala gogoratu beharko dute zer egin berehala erabakitzeko.

-Gaiekin erlazioa dutenak:

.Hiztegia. Gai bakoitzeko oinarrizko hamabost hitz azalduko dira aleatorioki pantailan. Audioa entzun (hitza "irakurriaz" ere bai, nahi izanez gero) eta marrazkia identifikatu beharko dute haurrek.

.Sailkapenak. Atal honetan bi aukera eskaintzen dira:

- Bi kutxarekin jolasteko aukera. Sailkapen irizpideak baieztatuz edo ukatuz adierazten dira: gorriak direnak/gorriak EZ direnak; biribilak/biribilak EZ direnak...
- Hiru kutxarekin jolasteko aukera. Kasu honetan baieztatuz hiru sailkapen irizpide aurkezten dira eta zenbaitetan gaiaren hiztegiko hainbat elementu irizpide bilakatzen dira.

Bi kasuetan, kutxa bakoitzean sartzen den elementu kopurua hitzez eta zenbakien grafien bidez kontatzen da.

.Zenbakiak. Jarduera hau ere, bi eratarara gara daiteke. Modu bakoitzak zailtasun maila desberdina du:

- Ttanttoren laguntzarekin. Honelakoetan haurrak zenbaki bat aukeratuko du eta Ttanttok eramango ditu kutxara kopuru horrekin bat datozen objektuak.
- Haurra bakarrik. Haurra bera izango da kopurua entzun ondoren dagozkion objektuak kutxara eramango dituena.
-

.Itzalak. Gaiaren inguruan eraikitako horma-irudiaren hainbat zatitatik irudiak erori egin dira, eta horien tokietan

itzal bat geratzen da. Hurrek itzal hori, horri dagokion marrazkia jarritz estali behar dute.

.Olerki, asmakizun eta margoketa txokoa. Gaiarekin zerikusia duten lau igarkizun edo/eta olerki entzuteko eta inprimatzeko aukera izango dute. Horretaz gain, igarkizun/olerki bakoitzak marrazki txuri-beltz bat izango du alboan. Paleta saguarekin erabiliz, hurrek marrazkia margotu eta inprimatu dezakete.



IPUINAK eta gaiekiko lotura.

GAIA	IPUINA	Edukiaren laburpena.
1. Ikastola.	ARROXALI .	Ikastolara joaten ez zen neskatxa baten ipuina.
2. Etxea.	HIRU TXERRIKUMEA.	Tradiziozko ipuina.
3. Udazkena.	TXANOGORRITXO.	Tradiziozko ipuina.
4. Gabonak.	OLENTZEROREN ZUHAITZA.	Neskatxa behartu baten istorioa.
5. Negua.	IZEI TXIKIA.	Gaixorik dagoen txori batekiko elkartasuna.
6. Inauteriak.	BI INDIAR TXIKI INAUTERIETAN.	Ameriketatik itsasontzi batean datozen bi indiar txikiren istorioa.
7. Gorputza eta jantziak.	EHUNZANGO KASKARINA.	Lagunekin ondo portatzen ez den ehunzango harro baten istorioa.
8. Janariak.	SUKALDARIA ETA SUGANDILA.	Sendagai eta janari bitxiak egiten zituen sukaldari baten istorioa.
9. Baserría eta etxabereak.	URRESTILLAKO LAU MUSIKARIAK.	Zahartu egin direlako beren jabeak gaizki tratatzen dituen lau animalia baten istorioa.
10. Garraioak eta kalea.	NOLA IBILI MUNDUAN OHETIK JAIKI GABE.	Liberen ametsa, zeinetan bere ohea hegalaria bihurtzen den.
11. Udaberria.	AZENARIO ERRALDOIA.	Aitonaren baratzean "azaldu" den azenario erraldoiak sortzen dituen buruhausteen istorioa.
12. Ura eta oporrak.	HAIZEMARI.	Izarretatik itsasora eroritako Haizemari sorgin zintzoari gertatutako istorioa.



Bilakaera

(Nahi izanez gero, helduek -gurasoek, irakasleek...-
haurrekin batera irakurtzeko).

Nahi al duzu Ttantto marigorringorekin jolastu?



Programan
sartzerakoan, bidaia
zoragarri
honetan lagun izango
duzun Ttantto
marigorringoa
azalduko zaizu.
Horren abestia entzun
nahi baduzu, gera
zaitez pixka batean
pantaila honetan.

Ttanttoren abestia

*MARIGORRINGO
TTANTTO GORRINGO
LOREZ LORE DABIL HEGAN.
TTANTTO GORRINGO
NOIZ IKUSIKO
HEMEN GAUDE IKASTOLAN.*

*ZEIN POLITA!
ZEIN BITXIA!
NAHIZ IZAN TXIKI-TXIKIA.
MARIGORRINGO,
TTANTTO GORRINGO,
GURETZAT LAGUN HANDIA.*



Hara! Zenbat marrazki! Eta zein politak diren! Eta hor Ttantto! Pantaila honetan aukeran dituzun ipuinen izenburuak entzun nahi badituzu, klika ezazu marrazkien gainean. Ipuin batean sartu nahi baduzu, klika ezazu berriro.

Programatik irten nahi baduzu, ezker aldean behean dagoen atetxo hori klika ezazu.

Ipuinaren pantaila bizian zaude orain! Zein dibertigarria! Ikusten dituzun gauza batzuk klikatuz gero, mugitu egingo dira. Ikusiko duzu zein polita den!

Aurrera jarraitzeko, Ttantto non ezkutatu den asmatu beharko duzu! Animo!



Azkenik iritsi zara jolasen txokora! Hemen aukera handiak dituzu. Nahi duzuna aukeratzen duzunean, klika ezazu haren gainean eta Ttanttok berehala esplikatuko dizu nola jolastu behar duzun.



Puzleak egiten. Alboan dituzun lau irudi horiek ez daude ondo kokatuta. Jarriko al dituzu bere tokian?



Hiztegiarekin jolasean.

Begira! Globo horietatik zintzilik, zenbait marrazki dituzu. Entzun ondo esaten zaizun hitza eta ea zein den asmatzen duzun. Hori jakiteko marrazkiaren gainean klikatu beharko duzu. Asmatzen baduzu, globoak lehertu egingo dira!





Margoketa, olerki eta igarkizunen txokoa. Olerkiak eta igarkizunak, entzun eta inprimatu ahal izango dituzu. Eta gainera, dagozkien irudi polit batzuk paleta erabiliaz margotu eta inprima ditzakezu. Ikusiko duzu nolako marrazkiak aterako zaizkizun!

TZA, TZA, TZA, PASATZEN DUT ERRATZA
TZE, TZE, TZE, GELA ARI NAIZ GARBITZEN
TZI, TZI, TZI, AMANTAL A DIT .JANTZI
TZO, TZO, TZO, ZIRIKU ZBIEN AITZO
TZU, TZU, TZU, TZANPA-TZANPA TZUNPA-TZUN.



Ipuinak. Gustatzen al zaizkizu ipuinak? Bada, oraintxe duzu aukera paregabea ipuin zoragarri bat ikusi eta entzuteko. Berriro entzun nahi baduzu, klika ezazu bozgorailua. Aurrera jarraitu nahi baduzu, klika ezazu eskuineko eskua, eta atzera joan nahi baduzu klika ezazu ezkerrekoa! Behin batean, urrutiko herri txiki batean, bazen...

ARROXALI MENDIAN BIZI DA BAKAR-BAKARRIK
ETXETXO TXIKI BATEAN.



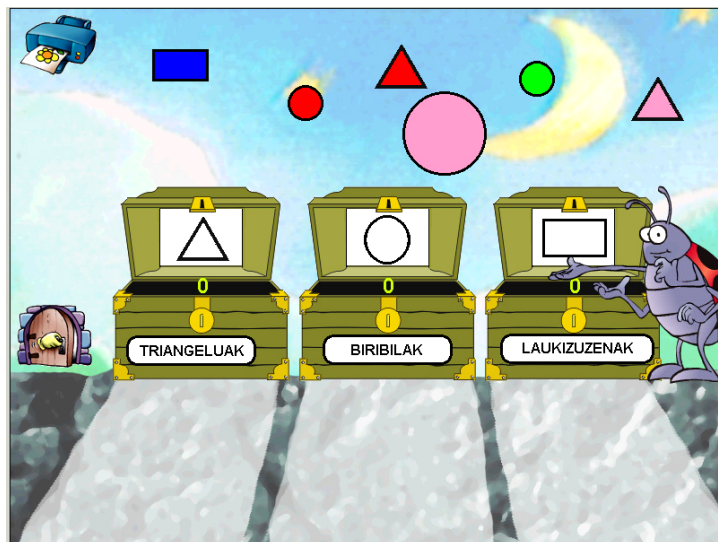
Memori karta jokoa. Begi bistan dituzun karta hauetan ipuinetako pertsonaiak, Tiantto eta Urtxintxa, azalduko dira, baina oraingoz, ezkutuan daude. Kartak klikatuz agerian jarriko dituzu. Baina ez da hori egin behar duzun gauza bakarra. Ez horixe! Pertsonaia bakoitzari bera bezalakoa (berdina) den bikotea aurkitu behar diozu.

Bikote bat osatzen duzun bakoitzean, Tiantto oso pozik jarriko da eta suziriak botako ditu!

Ea ondo behatu eta azkar egiten duzun!!



Gauzak beren tokian sartzen (sailkapenak). Hemen bi aukera dituzu: Bi kutxarekin jolastekoa bata, eta hiru kutxarekin jolastekoa bestea. Behin aukeratuz gero, entzun eta beha ezazu kutxaren irudia arreta handiz eta ea, hutsik egin gabe, sartzen duzun objektu bakoitza dagokion kutxan.



123

Zenbakiekin jolastuz. Begira, pantaila honetan ere bi eratarra jolas zaitezke: Tianttoren laguntzarekin edo gabe. Beha itzazu ondo hor beheko marrazkiak. Tianttoren iruditxoa daukana aukeratzen baduzu, Tianttok lagunduta jolastuko zara. Zuk, bakar- bakarrik, zenbaki bat aukeratu behar duzu eta Tianttok eramango ditu gauzak kutxara. Ondo begiratu! Ea ondo egiten duen.

Tianttoren irudirik gabeko zenbakiak aukeratzen badituzu, Tianttok zenbaki bat esango dizu eta zuk bakarrik eraman beharko dituzu objektuak kutxa barrura. Zailagoa da, baina... hain zara azkarra!



Hara! Marrazki polit horietan itzal beltz batzuk daude! Zer gertatu da? Irudiak moztu egin dituztela? Erori egin direla? Hau ez da kuxidadea! Jarriko al zenituzke dagokien tokian? Eskerrik asko! Honela bai geratuko direla politak!



Ikusi duzun bezala, aukera piloa daukazu euskaraz jolasteko: ipuinak, abestiak, puzzleak, margoketak... Poliki-poliki eta gustura jolastuaz gauza dibertigarri mordoxka ikusiko duzu. Sar zaitetz programan eta ondo pasa mahaspasa! Baina, kontuz! Ordenadoreari, telebistari eta beste zenbait gauzari bezala, neurria hartu behar diozu. Gehiegikeria guztiak dira txarrak.



Ipuinen abestiak

1.ARROXALI

*Mendi -mendiko Arroxali
triste dago bakar-bakarrik.*

*Kale-kaleko Joxe Anton
ikastolatik pozik dator.*

3.TXANOGORRITXO

*Txanogorritxo kantari doa,
tipi-tipi-tap pausoa.(bis)*

*Ilun-iluna dago basoa,
badator otso gaiztoa.*

*Handiak dira zure begiak,
handiak bi belarriak.*

*Handiak dira eta zorrotzak
ahoa dituzun hortzak.*

*Zu hobeto txikitzeko dira,
ez egon niri begira!*

*Baina ipuina ez da amaitu,
zeuk nahi al duzu jarraitu?*

2.HIRU TXERRIKUMEAK

*Kurrinka kurrin-kurrin
etxe bat nahi dut egin
lasto bat eta lasto bi
otsoa basoan dabil.*

*Kurrinka kurrin-kurrin
etxe bat nahi dut egin
egur bat eta egur bi
otsoa basoan dabil.*

*Kurrinka kurrin kurrin
etxe bat nahi dut egin
harri bat eta harri bi
otsoa basoan dabil.*

*Otsoa etorri da, baina
ezin du jan, alajaina!
Etxea puskatu nahi, baina
haren ipurdiko mina!
haren ipurdiko mina!.*

4. OLENTZEROREN ZUHAITZA

Kaixo, Olentzero maite!
Hauxe nahi dut opari:
beharrean dago eta
lagundu amonari.

2. Kaixo, Susanatxo maite!
Olentzero nauzu
Tori zuhaitz landare hau
ondo zaindu ezazu.
Urdirak, beltzak, gorriak
eta txuri-berdeak,
zuhaitzak emango ditu
pilan-pilan loreak.

3. *Hasieran txiki-txikiak
gero handi-handiak.
Olentzeroren loreak
bai opari bitxiak.
Loreak panpinak dira,
xirulak eta trenak.
Salduta amaitu dira
amonatxoren penak.*

5. IZEI TXIKIA

*Udazken batean
gaixotu zen txoriñoa,
ezin hegan egin,
hautsirik zeukan hegoa.*

*Negua zetorren:
mendi gailurra txuritzen,
txoria dardarka
salto-saltoka zebilen.*

*Hostoen artean
bero pixkat behar zuen.
"Ospa" esan zion
oihuka gaztainondoak.*

*Ezetz eta ezetz
lizarrak eta pagoak.
Alferrik zebilen
bihotz gaiztoko basoan.*

*Txoria zebilen
zuhaitzetik zuhaitzera
eta iritsi zen
izeitxo eder batera.
Izeitxoak baietz:
"zatoz hona bizitzera,
poliki-poliki
laster sendatuko zera".*

*Eta txoriñoa
ongi sendatu zenean,
izeia agurtu
eta joan zen airean.*

*Hori entzutean
poztu egin zen haizea.
Erabaki on bat
hartu zuen bat-batean:*

*Izeiak neguan
ez du historik galduko,
basoko txoriak
babesten dituelako.
Bihotz txarrekoak
zigortu egin zituen.
Negua bilutsik
igaro beharko zuten.(bis)*

6.BI INDIAR TXIKI INAUTERIETAN

*Oneida indiar politik
lagun handi bat zuen.
Begi beltz-beltzak zituen:
Amerin mutila zen.
Oihanean bizi ziren
ibai baten ondoan.
Ez zekiten non zegoen
kaioen itsasoa.
PATZUN TZUNPATZUN
PAPATZUN TZUNPATZUN.*

*Koloretako ontzian
itsasora joan ziren.
Enbatarekin batera
gaua heldu zitzaien.
Amerin eta Oneida
oihuka hasi ziren.
Itsas olatu artean
biak galduta zeuden.
PATZUN TZUNPATZUN
PAPATZUN TZUNPATZUN.*

*Itsasontzi euskaldun bat
gerturatu zitzaien.
Gaueko izar guztiak
argitu zitzaizkien.
Euskal Herrira begira
arraunkada bizian
Inauteriko jaietan
denak zeuden herrian.
PATZUN TZUNPATZUN
PAPATZUN TZUNPATZUN.*

*Margo bitxiaz apainduz
lumak jantziz buruan
oihuka ibili ziren
dantzan eta kantuan.
Negarrez itzuli ziren
gurasoen ibaira
Urte bat igaro eta
berriz Euskal Herrira!
PATZUN TZUNPATZUN
PAPATZUN TZUNPATZUN*

7.EHUNZANGO KASKARINA.

*Harroputz kakaputza
Pinpox ehunzangoa,
denei burla eginez
begira, hor doa.
Lotsaturik utzi du
marigoringoa
eta beldurturikan
zizare gajoa.*

*Tip-tipi-tap, ehunzangoa
tip-tipi-tap, begira hor doa!*

*Denek deitu diote
Maitagarriari,
zigor bat emateko
Pinpox gaiztoari.
Maitagarriak esan
dio haizeari
etxea eramateko
ehunzangoari.*

*Tip-tipi-tap, ehunzangoa
tip-tipi-tap, begira hor doa!*

*Haize zurrumbiloa
badatorrela bai,
Pinpox etxerik gabe
geratu dela, ai!
Gure ehunzangoa
ez dago, ez, lasai
zikin eta goserik
ez baitu bizi nahi.*

*Tip-tipi-tap, ehunzangoa
tip-tipi-tap, begira hor doa!*

*Beste animaliek
hartu dute pena,
hori da Pinpoxekin
gertatu zaiena.
Eta orain bera da
denetan onena,
zigorra barkatuta
konpondu da dena.*

*Tip-tipi-tap, ehunzangoa
tip-tipi-tap, begira hor doa!*

8.SUKALDARIA ETA SUGANDILA.

Sukaldari sendalari?

Hori Sendajan zen.

Herriko jaun jatorrena?

Hori Sendajan zen.

Elikagai goxoenak

prestatzen zekien.

Edonor gaixotzen bazen

sendatuko zuen.

Arroz urarekin

sendatzen zituen.

Gaztelu handi batean

printze bat bizi zen.

Inguruko sugandilak

lagunak zituen.

Goizalde triste batean

hasi zen gaixotzen.

Zer izango ote zuen

ez zuten asmatzen.

"Sendajani deitu!"

erabaki zuten.

Maleta handi batekin

agertu zitzaien.

Sikulusaltsak egiten

Sendajan hasi zen.

Sugandilak leiho ondotik

zerbait esan zion:

"Nik badakit printzeari

zer gertatzen zaion.

Zatoz erre kara,

arrautzak biltzera.

Tortilla bat egin zuten

igel arrautzekin.

Munduan ez zen izango

sendagai hoberik.

Bapo jan eta printzea

sendatzen hasi zen.

Gazteluko sugandilak

saltoka zebiltzen.

Erregea zutik

begira zegoen.

Eskertu nahi zaitut eta

zer nahi duzun esan.

"Sugandila bizkor hori

nirekin eraman".

Sugandila hartu eta

etxera joan zen.

Mediku lanetan biak

pozik hasi ziren.

Batek goxo hartu,

besteak sendatu!

9.URRESTILLAKO LAU MUSIKARIAK.

*Astoak aja-ja! Zakurrak uau-uau!
Oilarrak ku-ku-rru-ku! Katuak miau-miau! (bis)*

*Eta kanta, kanta,
kanta, kantari,
eta dantza, dantza,
dantza, dantzari.
Eman, eman bai
danberrari,
eman, eman bai
turutari.*

*Gaur arratsaldean abere denak
Menditik zelaira etorri dira. (bis)*

Eta kanta, kanta...

*Astoak ostikoz, zakurrak hozka,
Oilarrak mokoka, katuak zarpa! (bis)*

Eta kanta, kanta...

*Astoa beheraka, zakurra gora,
Oilarra hegan, katua jiran. (bis)*

Eta kanta, kanta...

10. NOLA IBILI MUNDUAN OHETIK JAIKI GABE.

*Ipuin bat entzunez
ohean nintzen,
panpina besoetan
lo nengoen.
Begiak itxita
a ze kontuak!
Amets txarrak
nituen segituan.*

*Ohea hegan hasi zen
leihotik irtenez,
eta ni jaiki gabe
munduari bira emanaz.
Sorgin bat zetorren
oihuka erratz gainean.
Beldurrez ezkutatu ginen
biok maindirepean.*

Ipuin bat entzunez...

*Sorginak, bilintx-balantx,
erratz galdu zuen.
Plisti-plaust itsasora
jirabiraka erori zen.
Marrazo batek sorgina
osorik jan zuen.
Segidan ahoa zabalik
guregana zetorren.*

Ipuin bat entzunez...

*"Gora, bai, gora!" oheari
esan nion nik.
Hori entzun eta zerura
igo zen itsasotik.
Lehoiak eta tximinoak
agertu ziren.
Logelan oihuka
laguntza eske esnatu nintzen*

11.AZENARIO ERRALDOIA.

*Azenario bat nuen baratzean,
handiagorik ez zen plazan. (bis)
Ez jakin nondik sortu zen hazia,
konponezinezko auzia. (bis)*

*Bat batean untxiak,
segidan basurdeak,
zer ote zen hura, ordea?
Untxi lotsagabeak,
basurde gosetiak.
Agur etxeko bakeak! (bis)*

*Nire aitaren haserre bizia,
aitonaren praka hautsiak. (bis)
"Ene, gizona, barregarri zaude,
horixe da ipurtaldea!". (bis)*

*Baratzetik kanpora
azenario denak!
Hura zen helburu zuzena:
entsalada onena,
plazan prestatu zena.
Horixe nahi genuena (bis)*

12.HAIZEMARI.

*Sorgin bat izartegitik etorri zen
arrantzale bati laguntza emanaz.
Txoan marinela zegoen negarrez
bere seme-alabak zituen gosez.*

*Haizemari sorgintxo,
Sorginmari haizetxo,
mila esker, laguntxo;
zuk esandakoa egingo dut
txintxo-txintxo.*

*Txalupa bete-beterik du arrainez,
baina bere etxera joaterik ez.
Sorginak bela bat larruz josi eta
lehen belaontzian doa marinela.*

*Haizemari sorgintxo,
Sorginmari haizetxo,
mila esker, laguntxo;
zuk esandakoa egingo dut
txintxo-txintxo.*