

# TXIRRITX



# URTXINTXA



4-5 urteko  
haurrentzako  
CD-ROMa



### **Fitxa teknikoa.**

Txirritx, Windows ingurunean eraikita dagoen aplikazioa da. Txirritx egoki erabiltzeko, ordenagailuak gutxienez ezaugarriok behar ditu:

- PC bateratzailea: Pentium prozesatzailea.
- Windows 98, edo berriagoa.
- 64 Mb-eko RAM memoria
- CD-ROM irakurlea.
- 800x600 pixel eta milaka koloretako monitorea.
- Soinu txartela.



### **Programa abiarazteko.**

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



## **Ezaugarriak eta helburu didaktikoak**

Programa hau, Ikastolen Elkarteak Haur Hezkuntzarako (Urtxintxa proiektua) sortu duen testu materialaren osagarri gisa eraiki da.

Oinarrizko erreferentzia eskola-materiala izatea bada ere, CD-ROM hau erabil daiteke eskolatik kanpo, euskal hezkuntza-irakaskuntzak adin horietakoentzat duen erronka nagusietako bat, etxetik euskaldun edo erdaldun datozen haurrei, bai jolaserako bai euskara lantzeko, halaber irakaskuntza-hezkuntza euskaraz egin ahal izateko, tresna eta baliabide egokiak eskaintzea baita.

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

Beste ezaugarria, erabiltzeko erraza izatea da. Sagua hurrek erabiltzeko moduan egokituta dago. Haurrak irudia klik bakar batez aukeratzen du, eta, ondoren, saguaren botoiari klikatuta eutsi gabe, irudiak saguaren mugimendua jarraituko du. Irudia toki egokian uzteko haurrak bertan klik egin behar du.

Bestalde, gure hurrek ez dituzte ezaugarri, estilo kognitibo, garapen, jatorri esperientzia berdinak, eta honegatik, horien erantzunak ere ez dira berdinak. Kontzeptu zabal honi aniztasuna deritzagu. 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 haurri (eta irakasleri).

Une jakin batean behar adina ordenagailu eskura ez dagoelako edo beste arrazoiren bategatik ordenagailua erabiltzerik ez badago, zenbait jarduera inprimatzeko aukera eskaintzen da.

Irakurketa-idazketaren ikuspegi eraikitzailea abiapuntutzat hartuta garatu da Urtxintxa Proiektua. Horregatik, CD-ROM honek, 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.
- hiru motako jarduerak (idazketa librea, falta den letra asmatu eta letrak ordenatuz hitza osatu) eskaintzen dituen IDAZKETA TXOKOA.

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

Ikastola barruan erabiliko duzuenontzat (irakasleontzat), hemen duzue jarduerak Urtxintxa Proiektuko Helburu Orokorrekin duten harremanen koadroa, baita Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin dutena ere.

Hauek dira CD-ROMean aurkituko dituzuen jarduerak:

- A Abestiak.
- B Olerkiak, igarkizunak eta margolanak.
- D Ipuinak.
- E Labirintoak.
- F Zenbaki segida marrazkiak osatzeko.
- G Memori karta jokoa.
- H Idazketa txokoa.
- I Puzzleak.

Urtxintxa Proiektuaren Helburu Orokorrak	A	B	D	E	F	G	H	I
1.- Bere gorputzaz gozatu, hura ezagutu eta kontrolatu ekintza eta adierazpenerako gaitasun eta mugak kontuan hartuta eta, era berean, bere burua zaindu eta higieua gordetzeko eta osasunari eta ongizateari buruz oinarritzko ohitura batzuk sendotzeko jarrera positiboa azaldu.	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
7.- Bizi, ezagutu edo irudikatutako esperientziak errepresentatu eta komunikatu, adierazpen moduak bereganatuz; sormena garatuz eta beharrezkoak diren teknikak erabiliz.	X	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		X

Urtxintxa Proiektuaren Helburu Orokorrekin duten harremanen koadroa.

Urtxintxa Proiektuaren Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin duten harremanen koadroa.

<b>I. EREMUA: GORPUTZA, NORTASUNA ETA AUTONOMIA PERTSONALA.</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>
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
I.11. Mugimenduen zehaztasunaren bidez eskuratzen dituen aukerak baloratzeko, eguneroko bizitzan eta adierazpen grafikoarekin zerikusia duten ekintzetan, zatikako mugimendua (ikusmena eta motrizia) KOORDINATU.		X		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
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
I.15. Ekintza eta trebetasun berriak ikasteko interesa garatzeko, lehendabizi nozio topologikoak, erritmikoak eta denborazkoak bereganatuz, denboran eta espazioan ORIENTATU.		X		X		X		X
<b>II. EREMUA: INGURUNE SOZIALA ETA FISIKOA</b>								
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				X		X
<b>III. EREMUA: KOMUNIKAZIOA ETA ERREPRESENTAZIOA</b>								
<b>HIZKUNTZA</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>
III.1. Sentimenduak, ideiak, interesak eta informazioa ezagutzeko hizkuntza tresnatzat hartzeko eta balioesteko, ahozko eta idatzizko testuak (pertsonek arteko harremanetan, literaturan, ikaskuntzan eta komunikabideetan) INTERPRETATU.	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	X	
III.8. Nork bere gaitasunak baloratzeko eta interesa pizteko, ahozko eta idatzizko hizkuntzak ERLAZIONATU.		X	X			X	X	
III.9. Jakin-mina eta ekimena garatzeko, kode fonikoa eta grafikoa ERLAZIONATU (KODETU-DESKODETU).						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						
<b>MATEMATIKA</b>	A	B	D	E	F	G	H	I
<b>Aritmetika</b>								
III.25. Ikasketetan aurrera egitea baloratzeko, zenbakien segida ERREZITATU (behetik gora eta goitik behera, batetik hasita nahiz edozein zenbakitatik).					X			
III.26. Ikasteko interesa garatzeko eta erabilgarritasuna baloratzeko, zifren forma (begiz) eta izena (belarritz) IDENTIFIKATU (...).		X						
<b>Geometria</b>								
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 mezua egoki INTERPRETATU.				X		X		
<b>PLASTIKA</b>								
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		X						



ekintzetatik abiatu (ukimena, ikusmena, gorputz-adierazpena) ATZEMAN eta plastika baliabideak (lerroa, puntua, zetaka) bai libreki, bai era gidatuan ERABILI.								
III.39. Sormena eta ekimena garatzeko, objektuen forma eta imajina plastikoki adierazteko egin behar diren mugimenduak BEHATU eta KOORDINATU.		X			X			
<b>MUSIKA</b>								
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							

Urtxintza Proiektuaren Eremu bakoitzeko Helburu Didaktikoekin duten harremanen koadroa.



## **Edukiak**

URTXINTXA PROIEKTUAK egiten duenez, CD-ROM honek ere hamabi gai desberdin lantzen ditu. Gaiari sarrera, 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 Txirritx aurkitu eta ipuinaren abestia entzungo dute.

. **Ipuina:** atal honek bi aukera eskaintzen ditu:

- Ipuina orriz orri entzun eta irakurtzeko aukera. Ipuinaren bertsio laburra azaltzen da testu idatzian. Audioa irakurtzen ari den bitartean, irakurritako esaldiaren atala gorritz argizatzen da, eta nahi izanez gero, berriro entzuteko, bozgorailua eta orrialdeak aurrera eta atzera (beharren arabera) pasatzeko aukera dago.
- Ipuina bertsio literarioan entzun eta irudiak ikusteko aukera testu idatzirik gabe.

. **Puzlea ipuinaren irudiak oinarritzat harturik.** Kokaleku espazial nahasian aurkeztuko zaizkien irudiak bakoitzari dagokion txokora eramanez berreraiki egin behar dituzte marrazkiak. Marren laguntzarekin edo gabe egitea aukera dezakete bertan.

. **Pertsonaien memoria edo bikote karta jokoa.** Ipuinetako pertsonaiak eta hiztegiko txartelak azpikoz gora jarriko dira. Klikatuz aurrera begira jarri eta bikoteak osatu behar dituzte. Audioaz gainera, irudia eta izen idatzia bistaratuko zaizkie, eta irudi bakoitzaren kokaleku espaziala gogoratu beharko dute zer egin berehala erabakitzeke.

Joko honek ere bi aukera eskaintzen ditu:

- Irudi berdinak erlazionatzeko aukera.
- Irudia eta horri dagokion hitz idatzia erlazionatzeko aukera.

**-Gaiekin erlazioa dutenak:**

. **Olerki, asmakizun eta margolanen txokoa.** Gaiarekin zerikusia duten lau igarkizun edo/eta olerki entzuteko eta inprimatzeko aukera izango dute. Horrez gain, xigarkizun/olerki bakoitzak marrazki txuri-beltz bat izango du alboan. Paleta saguaz erabiliaz, haurrek marrazkia margotu eta inprima dezakete. Margolan hau ere bi eratara egin daiteke:

- Haurrak nahi duen bezala margotuz.
- Irudian azaltzen diren zenbakiei dagozkien koloreak erabiliaz.

. **Labirintoa.** Kokaleku espaziala eta kontrola lantzeko balio duen jolas honetan, haurrek ibilbidean zehar dauden oztopoak gainditu beharko dituzte TXIRRITX-i laguntzeko.

. **Zenbaki segida.** Pantailan hainbat puntu azalduko dira aldamenean zenbakiak dituztela. Zenbaki hauek ordenan klikatuaz irudi polit bat azalduko zaie.

. **Idazketa txokoa.** Ikasgelan egindako lanaren osagarri, hizkuntza idatziaren berreraikitze prozesuari bultzadaxo bat emateko jarduera multzoaz osatuta dago atal hau:

- Batetik, haurrak nahi duena idatz dezan, kolore, neurri eta letra desberdinak eskaintzen zaizkio pantaila batean.
- Bestetik, letra bat falta duten hainbat hitz aurkeztuko zaizkio, haurrak hitza osa dezan.
- Azkenik, hitz baten letrak ordenarik gabe eskainiko zaizkio, bakoitza bere tokian ipiniaz hitza egokiro osa dezan.
-



## IPUINAK eta gaiekiko lotura.

GAIA	IPUINA	Edukiaren laburpena.
1. Ikastola.	KOXMEREN GEZURRAK	Ikastolara joan nahi ez zuelako gezurrak asmatzen zituen mutiko baten gorabeherak.
2. Etxea.	ZAZPI ANTXUMEAK	Herri ipuina.
3. Udazkena.	INURRIA ETA TXIRRITA	Lanaren balioaz ari den herri ipuina.
4. Gabonak.	MARI DOMINGI ETA OLENTZERO	Gabonetan behartsuei laguntzeagatik hau eta hori gertatzen zaion emakume baten istorioa.
5. Gorputza	MARI KANELA	Gezurrak esateagatik gorputzean aldaketak izaten dituen neskatxaren ipuina.
6. Inauteriak.	BI ANAIA ETA SORGINAK	Sorginak ezagutu eta gauza bitxiak gertatzen zaizkieen bi anaia konkordunen herri ipuina.
7. Oihaneko animaliak	LEHOIA ETA KILKERRA	Lehoi harroputz baten eta animalia txiki batzuen arteko liskarren istorioa.
8. Ogibideak	LAU ANAIAK	Etxera ofizioa ikasita datozen lau anaia behartsuen gorabeherak.
9. Auzoa, erosketak	ZAPATILAK ETA GALTZAK	Sorgin gazte moderno baten ipuina.
10. Udaberrian	HANSEL ETA GRETEL	Gurasoek oihanean utzi eta sorginaren esku geratu ziren neska-mutilen istorioa.
11. Ogigintza	MARTIN TXIKI ETA BASAJAUNAK	Martin Txiki, basajaunei gari-alea ostu zien lapurraren herri ipuina.
12. Urarekin jolasean	JON ZIKINEN ANAIA	Bere burua garbitzen ez zuen haur baten istorioa.



## Bilakaera

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

Nahi al duzu Txirritx kilkerrarekin jolas egin?



Programan  
sartzerakoan, bidaia  
zoragarri  
honetan lagun izango  
duzun Txirritx  
kilkerra azalduko  
zaizu. Horren kantua  
entzun nahi baduzu,  
gera zaitetz pixka  
batean pantaila  
honetan.

### **TXIRRITX      KILKERRAREN ABESTIA**

Kir-kir! Kir-kir!  
Esan nor naizen ni.  
Kir-kir! Kir-kir!  
Ni naiz kilker TXIRRITX.

Zelaian bizi naiz  
lore, belar azpian,  
kantari udaberi guztian,  
lagunak ipiniz  
dantzaz eta kantuan  
udazkenean eta neguan.

Kir-kir!...

Zelaia utzita  
nator ikastolara  
laguntxo berriak egitera.  
zuekin batera  
poz-pozik jolastera,  
jator eta alai ibiltzera.

Kir-kir!...



*Hara! Zenbat marrazki! Eta zein polit diren! Horra hor Txirritx! 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, ezkerraldean behean dagoen atetxo hori klika ezazu.*

*Ipuinaren pantaila bizian zaude orain! Hauxe gauza dibertigarria! Ikusten dituzun gauza batzuk klikatuz gero, mugitu egingo dira. Oi zein polit diren!*

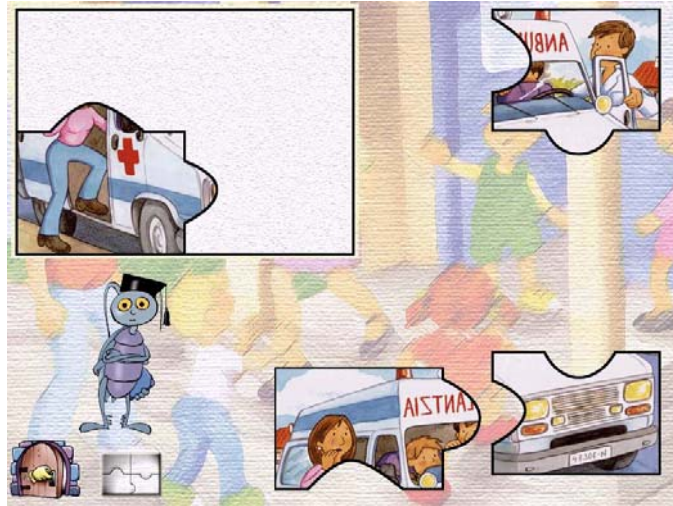
*Aurrera jarraitzeko, Txirritx non ezkutatu den asmatu beharko duzu! Animo!*



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

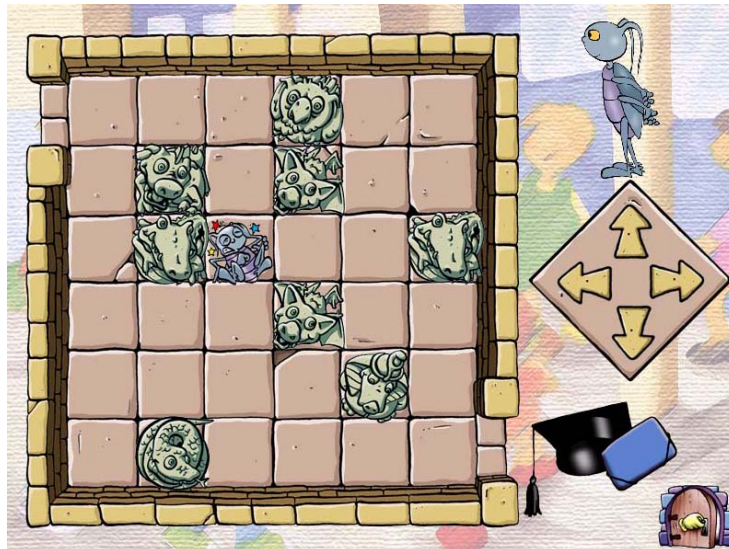


**Puzzleak egiten.** Nola jolastu nahi duzu? Marren laguntzarekin ala gabe? Alboan dituzun irudi horiek ez daude ondo kokatuta. Jarriko al duzu bakoitza berari dagokion lekuan?



**Labirintoak**

Txirritxek ezin ditu bere jantziak eskuratu. Lagunduko al diozu? Baina kontuz, bidean oztupoak aurkituko dituzu-eta! Ea lortzen duzun!







**Margo, olerki eta igarkizunen txokoa.** Olerkiak eta igarkizunak, entzun eta inprimatu ahal izango dituzu. Eta gainera, dagozkien irudi politak paleta erabiliaz margotu eta inprima ditzakezu. Ikusiko duzu nolako marrazkiak aterako zaizkizun! Gainera, bi era dituzu margotzeko: zuk nahi duzun bezala batzuetan eta zenbakitxo batzuen laguntzarekin beste batzuetan. Ea zer aukeratzen duzun!



**Ipuinak.** Gustatzen al zaizkizu ipuinak? Oraintxe duzu, bada, aukera paregabea ipuin zoragarri bat ikusi eta entzuteko. Berrito entzun nahi baduzu, klika ezazu bozgorailua. Aurrera jarraitu nahi baduzu, klika ezazu eskuineko eskua, eta atzera joan nahi baduzu klika ezazu ezkerrekoa! Eta saia zaitez ordenagailuaren laguntzarekin irakurtzen. Hala bazan eta hala ez bazan, ... sar dadila kalabazan!





**Memori karta joko.** Beg-bistan dituzun karta hauetan ipuinetako pertsonaiak, hiztegiko hitzak, Txirritx eta Urtxintxa, azalduko dira, baina oraingoan, ezkutuan daude. Kartak klikatuz agerian jarriko dituzu. Baina ez da hori egin behar duzun gauza bakarra. Ez horixe! Pertsonaia bakoitzari bera bezalako (berdina) bikotea aurkitu behar diozu. Beste aukera zailago bat ere baduzu. Zein den? Bada, irudiak eta idatzita aurkituko dituzun hitzak elkartzearena!

Bikote bat osatzen duzun bakoitzean, Txirritx oso pozik jarriko da. Ikusiko duzu!

Ea ondo behatu eta azkar egiten duzun!!



**Zenbakiei jarraituz irudiak osatu:** Hona hemen Txirritxek prestatu dizun beste jolas dibertigarri bat! Puntutxo batzuk ikusten dituzu, ezta? Eta hauen aldamenean zenbaki batzuk. Begira bada, batetik hasi eta banan-banan zenbakiak ordenan klikatzen badituzu, marrazki zoragarri bat osatuko duzu pantailan.





**Idazketa txokoa.**

*Oi zein handi zaren! Dagoeneko idazten! Bada, txoko polit honetan, aukera handiak dituzu: nahi duzuna idazteko hainbat letra eta kolore, falta zaien hizkia bilatzeko hitz errazak eta zailak, eta, azkenik, Txirritxek letra guztiak nahastu dituenez, baita zuk ordenatu eta hitzak ondo idazteko aukera ere. Zaila da, baina saiatzen bazara baietz lortu!*



Ikusi duzun bezala, aukera handia duzu euskaraz jolas egiteko: ipuinak, abestiak, puzzleak, margolanak... Poliki-poliki eta gustura jolas eginez gauza dibertigarri mordoxka ikusiko duzu. Sar zaitetz programan eta ondo pasa mahaspasa! Baina, kontuz! Telebistari eta beste gauza askori bezalaxe, ordenagailuari ere neurria hartu behar diozu, gehiegikeria guztiak baitira kaltegarri.



## Ipuinen abestiak

### 1. -KOXMEREN GEZURRAK

-Ai, ai!

-Zer duzu, oi, enetxo?

-Hagineko mina!

Loak hartu ezinik nago gau osoan.

-Ez ezazu gezurrik esan, maitea!

-Ai, ai!

-Zer duzu, oi, enetxo?

-Itsutu egin naiz!

Ez dut ezer ikusten begien aurrean.

-Ez ezazu gezurrik esan, maitea!

-Ai, ai!

-Zer duzu, oi, enetxo?

-Kamioian aita!

Argia ikusten hasi naiz bat-batean.

-Ez ezazu gezurrik esan, maitea!

-Ai, ai!

-Zer duzu, oi, enetxo?

-Eskolara noa!

Pozik doaz lagunak eskola bidean.

-Ez ezazu gezurrik esan, maitea!

### 2. -ZAZPI ANTUXUMEAK

Aa! Aa!

Antxumeak aa!

Mendiko txabolan

zazpi bizi dira. (bis)

Etxetik herrira

ama joan zaigu.

Basoan jolastu

nahi dugu. (bis)

Otsoa dator!  
Jesus, adio!  
Goserik datorrela  
antzematen zaio. (bis)

### **3. -INURRIA ETA TXIRRITA**

Txirrita jauna,  
uda osoan,  
txirrin-txin-txirrin!  
Ez duzu lanik egin.  
Gero neguan,  
elur artean,  
ez duzu janik  
aurkituko parkean.  
    Aizu, inurri,  
    jakin ezazu  
    kantua dela  
    janari samurrena.

Txirrita jauna,  
udazkenean,  
txirrin-txin-txirrin!  
Ez duzu lanik egin.  
Gero neguan,  
elur artean,  
ez duzu janik  
aurkituko parkean.  
    Aizu, inurri,  
    jakin ezazu  
    kantua dela  
    janari samurrena.

Neguan gaude,  
dardaraz zaude.  
Ez duzu janik,  
ez duzu aterperik.

Zerbait jateko  
izango duzu  
etxea kantuz  
alaitzen badidazu.

Din-dan, din-don!  
Dagoenean bonbon!  
Din-dan, din-don!  
Ez dagoenean egon!  
Eta hor konpon,  
Marianton!

#### 4. MARI DOMINGI ETA OLENTZERO

Behin batean bazen behartsu bat.

*Mari Domingi mingulina!*

Txabola zahar batean bizi zen.

*Mari Domingi mingulina!*

Olentzero etorri zitzaion.

*Mari Domingi mingulina!*

Eta goxoro hitz egin zion:

"Mari Domingi, nik asko maite zaitut,  
nahi al zenuke nirekin ezkondu?"

"Bai, Olentzero, nik ere maite zaitut,  
zurekin ongi nahi nuke konpondu".

Mesede bat eskatu nahi dizut.

*Mari Domingi mingulina!*

Opariak banatzen lagundu.

*Mari Domingi mingulina!*

Mingulina txintxo portatu zen.

*Mari Domingi mingulina!*

Opariak banatu zituen.

"Mari Domingi..."

## **5. -MARI KANELA**

Mari Kanelak zer esan du?  
Gezurra!  
Hazi zaio zortzi metroko  
sudurra!  
Dirudiena, dirudiena  
txerri muturra.  
Urra, urra, urra,  
bost kiloko gezurra.

Andereñoa gaur daukagu  
petrala!  
Errietak egiten ditu  
itzelak!  
Gorri-gorri ikusten zaio  
lepoko azala.  
Urra, urra, urra,  
bost kiloko gezurra.

## **6. -BI ANAIK ETA SORGINAK**

Konkordunak ziren  
basoko anaiak:  
infernuko etsaia,  
izarren dirdaia.  
On puska zen Antton,  
alferra Serafin,  
beti jolasean  
bere pilotarekin.

Tzingili-tzangala  
sorginak kantuan basoan.  
Tzingili-tzangala  
abeslari gau osoan.

Antton egur bila  
joan zen batean,  
sorgin bat kantuan  
ari zen basoan.  
Kantatuz, kantatuz,



bertso bat osatuz,  
zerbait harrigarria  
zitzaion gertatu.

Ai, Antton Zelemon!  
Tzingili-tzangala-tzankalon.  
Konkor hori kon-kon  
kendu, fuera, dringilindron!

Pozez txoraturik  
musu bat hartuta,  
etxera itzuli zen  
konkorra galduta.  
Txarra izango zen  
Serafinen kanta.  
Orain bi konkor dauzka.  
Bai mutil galanta!

Ai, Serafin Zinkurin  
kantuan zangalatrín.  
Lehen konkor bat, dringilin,  
eta orain bi, kin-kuran-kin.

## **7. -LEHOIA ETA KILKERRA**

Haserre dago  
lehoia basoan,  
kilkerraren hotsa  
uda osoan. (bis)

Zizta-ziztaka  
marru-marruka,  
lehoia korrika  
kilkerraren aurka.

Hartzak, panterak,  
liztorrak, erleak,  
tigreak, euliak,  
denak borrokan. (bis)

Zizta-ziztaka  
marru-marruka,  
lehoia korrika  
kilkerraren aurka.

Horra, lehoia,  
azkuraz sutan!  
Mila ziztada dauzka  
sudur puntan. (bis)

Zizta-ziztaka  
marru-marruka,  
lehoia korrika  
kilkerraren aurka.

## **8. -LAU ANAIAK**

Lau anaia bizi ziren  
beti lanean.  
Laurak etxetik kanpora  
urtebetean.  
Berriro elkartu ziren  
egun batean:  
lau anaia, lau lanbide,  
denak bakean.

Jostuna eta astronomoa,  
ehiztari ona,  
lapur txintxo.

Itsasotik etorri zen  
herensugea,  
erregeari alaba  
kendu nahian.  
Erregek bere alaba  
salbatu nahita,  
diru poltsa eskaintzen du  
urrez beteta.

Jostuna eta astronomoa,  
ehiztari ona,  
lapur txintxo.

Lau anaiak joan ziren  
ontzi batean,  
herensugearen aurka  
boga bizian.  
Ikusi, tiroz jo, josi:  
dena akabo.  
Isil-isilik lapurto,  
printzesa salbo.

Jostuna eta astronomoa,  
ehiztari ona,  
lapur txintxo.

## **9. -SORGIN ONA**

Pantxikaren ama  
sorgin on bat zen.  
Behartsuei beti laguntzen.  
Basotik herrira  
hegan joaten zen  
ziu-fiuka  
Enkargu guztiak egiten zituen.

Hodei guztien azpitik,  
sasi guztien gainetik,  
hegan-hegan doaz  
sorginak airean. (bis)

Pantxikaren ama  
zahartu zenean,  
ipurtaldean  
a zer oinazeak!  
Ai, ene, Pantxika, tori erratza!

Joan herrira.  
Eguna joan da, badator arratsa.

Hodei guztien azpitik...

Pantxikak ez zuen  
hegan egin nahi.  
Eta zergatik?  
Nik ondo dakit.  
Ez zuen ikasi  
garaiz gelditzen, eta hara non  
basoko zuhaitz handiena jo zuen.

Hodei guztien azpitik...

Lehenengo goraka,  
gero beheraka.  
Eskuinaldera.  
Ezkerraldera.  
Laruzko jantziek  
magia zuten.  
Lurreratzeko?  
Bi oinetako gorri nahiko zituen.

Hodei guztien azpitik...

Pantxika kuttuna  
handik aurrera  
pozik joaten da lan egitera.  
Herriko gaixoak  
eta txiroak  
egun guztian  
adi-adi begira egoten dira.

## 10. -HANSEL ETA GRETEL

Hansel, Gretel, turroi eta txokolate,  
Hansel, Gretel, non gorde zarete?  
Hansel, Gretel, turroi eta txokolate,  
Hansel, Gretel, non gorde zarete? (Bis)

Goiz eder batean guztiak batera  
mendira joan ziren txotx batzuk biltzera.  
Gurasoak etxera eta haurrak goibel,  
mendian galdu ziren Hansel eta Gretel.

Hansel, Gretel...

Galdurik zeukaten etxeko bidea,  
hura zen gosea, hura zen nekea!  
Larritzen hasten dira gaua iristean,  
etxe goxo bat dute begien aurrean.

Hansel, Gretel...

Atso zahar maltzurra, hori duk sudurra!  
Kaiolan gorde du mutiko xamurra.  
Arrautzak, solomoak, intxaurnak, gaztainak,  
Hansel gizendu nahi du mendiko sorginak.

Hansel, Gretel...

"Zinkili-zinkalau, sardina bakallau,  
labean erreta jango dut mutil hau".  
Gretelek bota zuen sorgina labera  
ta kaiola barrutik anaia atera.

Hansel, Gretel...

## 11. -MARTIN TXIKI

Antzina Aralarren  
basajaunak nagusi.  
Luzeran omen ziren  
hiru metro eta erdi.  
Gorputzez iletsuak,  
aurpegiz itsusiak.  
Garirik ez zioten  
inori eman nahi.

Martin Txiki  
abarketan,  
Martin Txiki  
lapurretan. (bis)

Soroetan garia  
benetan ugaria,  
basajaunek jateko  
bazeukaten ogia.  
Herriko bizidunek  
ez zutenez garirik,  
aspalditik zebiltzan  
eskuratuta nahirik.

Martin Txiki  
abarketan,  
Martin Txiki  
lapurretan. (bis)

Martin Txiki gaztea  
mendi maldan bizi zen.  
"Baietz garia lortu!"  
ziur esan zuen.  
Abarka erraldoiak  
soinean zituela  
basajaunen mendira  
joan zen berehala.

Martin Txiki  
abarketan,  
Martin Txiki  
lapurretan. (bis)

Gari pila handi bat  
basajaunak han zeukan.  
"Gaietik baietz pasa!"  
Martin Txikik esan.  
Abiada hartuta  
plaust! erdi-erdian,  
nahiko gari bazuen  
abarken barnean.

Martin Txiki  
abarketan,  
Martin Txiki  
lapurretan. (bis)

Herriko plazan zeuden  
zaharrak eta gazteak,  
txaloka hasi ziren  
Martin agertzean.  
"Garia ereinez  
hostoak erortzean,  
baietz ogia izan  
hurrengo urtean!".

## 12. -JON ZIKIN

Maitagarri batek behin esan zion:  
"Txukundu nahi nuke zure gela.  
Faborez, jolastu anaiarekin,  
eta zoaz kanpora, Jon Zikin".

Zikin, zikin, zikin  
lokatzetan.  
Plisti eta plasta

putzuetan.

Katagorri batek,  
"Ez", esan zion,  
"Jon Zikin, ez naiz zure anaia".  
Berdin esan zion  
txantxangorriak:  
"Gu beti izan gara garbiak".

Zikin, zikin, zikin...

Teilatu gainean,  
miau-miauka,  
katua begira geratu zen.  
"Ni zure anaia?  
A zer gezurra!  
Garbi daukat muturra".

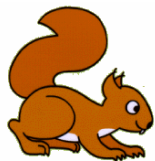
Zikin, zikin, zikin...

Txerriak Jon Zikin  
agurtu zuen:  
"Kurrin, kurrin, anaitxo maitea".  
Etxera sartu zen  
Jontxu negarrez,  
"Ni ez naiz, ez, txerria", esanez.



# TXIRRITX

**Zuzendaritza nagusia:** Iñaki Lekuona.  
**Zuzendaritza teknikoa:** Josune Gereka.  
**Urtxintxa proiektuaren arduraduna:** Itziar Elorza.  
**Edukiaren diseinua:** Itziar Elorza, Maite Saenz.  
**Edukiaren garapena:** Itziar Elorza, Josi Oiarbide, Maite Saenz.  
**Diseinu informatikoa:** Josune Gereka, Ander Iturburu.  
**Programazio informatikoa:** Ibai Gurrutxaga, Ander Iturburu, Ibon López.  
**Diseinu grafikoa:** Dani Fano, Ander Iturburu, Petro Vera.  
**Marrazkiak:** Jose Belmonte, Dani Fano, Maite Gaztelumendi, Mikel Leoz, María Jesús Leza, Jesus Lucas, Manuel Ortega, Almudena de la Torre, Jon Zabaleta.  
**Animazioak:** Ander Iturburu, Ibon López, Iñaki Zubizarreta.  
**Kaxa eta triptikoa:** Iker Torres.  
**Laguntza teknikoa:** Ikastolen Elkarteko Hezkuntza Informatika taldea.  
**Ipuinak:** Mitxel Murua, Joxan Ormazabal.  
**Audioak:** Irusoin S.A. (Ane Aseginolaza, Mikel Mendizabal, Arantxa Moñux)  
**Musika eta abestiak:** Xirula Mirula taldea.



**URTXINTXA**  
proiektua



Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak onetsia, 2001-10-26