

XANGO



5 urteko haurrentzat
CD-ROMa





Fitxa teknikoa

Xango, Windows ingurunean eraikita dagoen aplikazioa da. Xango egoki erabiltzeko, ordenagailuak gutxienez ezaugarri hauek behar ditu:

- PC bateratzailea: Pentium prozesatzailea.
- Windows 95, edo berriagoa.
 - 32 Mb-eko RAM memoria
 - CD-ROM irakurlea.
 - 800x600 pixel eta milaka koloretako monitorea.



- Soinu txartela.

Instalazioa

Xango programa abiarazteko ez dago ezer instalatu beharrik. Hala ere, Xango ikonoa zure ordenagailuko HASI menuan instalatuta gelditzea nahi baduzu, egizu Klik bikoitza CD-ROM unitateko setup.exe ikonoan. Leiho honetara iritsiko zara:



Hurrengoa botoian saguaz klik eginaz instalazioa abian jarriko da eta, ongi amaituz gero, ondoko beste leiho hau agertuko zaizu.



Amaitu botoian klik eginaz instalazioa bukatutzat emango da.

Urtxintxa izeneko multzoa, "XANGO" programaren izena eta honen ikonoa azalduko zaizkizu pantailan. Beraz, instalazioa ongi burutu da.



Desinstalazioa

Xango desinstalatzeko, hau da, ikonoa HASI menuetik kentzeko, setup.exe berriz exekutatzea nahikoa da. Horretarako, klik bikoitza egin behar da setup.exe-ren gainean, eta, Xango instalatua badago, honako leiho hau aterako zaizu.



Jarraitu beharrezko prozesua instalaziokoa bezalakoa da. Hurrengo pantailara igartzeko agintzea nahikoa da.





Programa abiarazteko

Xango programa erabiltzen hasteko, CD-ROMa ordenagailuan sartuta duzula, ordenagailuko HASI menuko Urtxintxa multzoa eta bertan dagoen XANGO programa aukera itzazu.

Gogoratu programak 800x600 pixeleko pantaila eta 16 biteko kolore-konfigurazioa behar duela. Pantaila 640x480 konfigurazioarekin baduzu, programak abisatu egingo dizu eta, gero, gelditu egingo da. Beste edozein konfigurazio baduzu, programak abisatu egingo dizu, baina aurrera jarraituko du. Zure ordenagailua 256 koloretan konfiguraturua badago, programa bera saiaturiko da 16 bitera (milaka koloretara) aldatzen. Programari aldaketa egitea ezinezko gertatzen bazaio, abisua emango dizu zuk zeuk alda dezazun. Programak funtzionatzen jarraituko du, baina kalitate eskasekoa ikusiko duzu.



Ezaugarriak eta helburu didaktikoak

Programa hau, Ikastolen Elkartek 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 horietakorentzat duen erronka nagusietako bat, etxetik euskaldun edo erdaldun datozen hurrei, bai jolaserako bai euskara lantzeko, 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 ardatzat. Haurrak, afektiboki identifikatuko duen Xango gidari/lagu-



naren argibide, aholku, iradokizun eta animo hitzei jarraituz, gogoko duena aukeratuz jolas egingo du.

Bestalde, gure hurrek ez dituzte ezaugarri-, estilo kognitibo-, garapen-, jatorri-erperientzia 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). Nabarmentzekoa da, CD-ROM honetan eskaintzen diren jarduerak eta garapenean proposatzen den mailaketa, ez direla inondik inora ere haur guztiek adin berean eta are gutxiago garai berean egin beharrekoak. Zailtasun maila txikia duten jarduerekin batera oso maila altua eskatzen duten proposamenak ere badira tartean, eta haur bakoitzari bere erritmoan eta beharren arabera lantzen uztea ezinbestekoa da.

Bestalde, une jakin batean behar adina ordenagailu 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. Ibilbide horretan behaketa sistematikoagoa behar duten haurrentzat, era ludikoan, CD-ROM honek, hainbat jarduera eskaintzen ditu:

- IPUINAK entzun eta entzundakoa argituz "irakurtzeko" aukera.
- ABESTIAK entzunez batera irakurtzeko aukera, eta hauen letra inprimatuz abesti bilduma egitekoa.
- hiztegia eta ipuinetako pertsonaien irudia eta izen idatzia erabiliz, audioz eta idatziz MEMORIA EDO BIKOTE karta jokoak.



- lau motako jarduerak, (hasieran falta den letra asmatu, letrak ordenatuz hitza osatu, silabak ordenatuz hitza osatu, eta audiotik eta eredutik abiatuz, hitza idatzi) eskaintzen dituen HIZKI TORTILLAREN ATALA.
- Haurraren ekoizpen librea motibatu eta laguntzeko IDAZKETA TXOKOA.

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

Hauek dira CD-ROMean aurkituko dituzuen jarduerak:

- A Abestiak.
- B Margoketa txokoa, olerki eta igarkizunekin.
- D Ipuinak.
- E Labirintoak.
- F Ohe elastikoa.
- G Memori karta jokoa.
- H Idazketa txokoa.
- I Hizki tortilla.
- J Puzzleak.
- K Irudi simetrikoak edo margoak ezker-eskuin.



URTXINTXA PROIEKTUAREN HELBURU OROKORRAK									
A	B	D	E	F	G	H	I	J	K
Abestia	Margoketa	Ipuina	Labrintoa	Ohe elast.	Memoria	Idaztxokoa	Hizki tortila	Puzlea	Simetria
1.- Bere gorpuzaz gozatu, hura ezagutu eta konfrolatu ekiniza eta adierazpenerako gaitasun eta mugak kontuan hartuta eta, era berean, bere burua zaindu eta higieena gordezko eta osasunari eta ongizateari buruz oinarritzko ohitura batzuk sendotzeko jarraira positiboa azaldu.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5.- Bere inguru hurbila jakin-minez behatu eta arakatu, horrela bere ingurune hori eratzuten duten elementuen ezaugarri eta propietate nabarrienak eta horien artean ezartzen diren erlazio batzuk ezagutuz.	X		X	X	X	X	X	X	X
6.- Euskal Herriko eta bizi den erkidegoko ezaugarri sozio-kultural batzuk ezagutu eta bizi, hortenganako begirunea azalduz; halaber, beste kulturekiko jakin-mina eta errespetua garatu.		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 egokitu erabili, besteek diotena ulertzeko eta ulertua izateko, bere nahi, sentimendu, esperientzia eta desioak adierazteko, esanguren erakuntzan 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 baloratu, honen berreraikitze prozesuan aktiboki parte hartuz eta irakurketa-idazketari buruzko hipotesiak garatuz.	X		X		X	X	X		
10.- Objektuekiko ekintzaren bitartez pentsamendu arrazional eta zientifikoaren lehen urratsak egin, ingurua aktiboki, galderak egin ez eta dudatu, etengabeko interakzioan aztertuz.	X		X	X	X			X	X

URTXINTXA PROIEKTUAREN HELBURU OROKORREKIN DUTEN HARREMANEN KOADROA.



	A	B	D	E	F	G	H	I	J	K
I. EREMUA: GORPUTZA, NORTASUNA ETA AUTONOMIA PERTSONALA.										
I.7. Eskura dituen zeregin eta jokabideak burutzeko gaitasun eta ahalmen pertsonaletan konfiantza garatzeko, gorputzaren sentisazio eta pertzepzio esterozeptiboak (zenitumenak eta hauen funtzioak) gorputzaren eta kanpoko errealitatearen azterketan ERABILI.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
I.11. Mugimenduen zehaztasunaren bidez eskuratzan dituen aukerak baloratzeko, eguneroko bizitzan eta adierazpen grafikoarekin zerikusia duten ekintzetan, zati-kako mugimendua (ikusmena eta motriz) KOORDINATU.		X								
I.12. Sortzen diren arazo txikiel 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	X
I.14. Jarduerak, bestearen, ekintzaren eta egoeraren ezaugarriei egokitzeko, sentisazio eta pertzepzio propiozeptiboak (giharre-tonua, jarreraren kontrola, mugimenduen bereizketa, oreka) KONTROLATU.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
I.15. Ekintza eta trebetasun berriak ikasteko interesa garatzeko, lehendabizi nozio topologikoak, erritimikoak eta denborazkoak bereganatuz, denboran eta espazioan ORIENTATU.		X		X	X	X			X	X
I.16. Ekintza motrizen ahalbideak baloratzeko, gorputzarekin jolas egin behar den egoeretan eta eguneroko bizitzan norberaren lateralitatearen aurkikuntza garatu eta pixkanaka ERAIKI.									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 nolaketasun fisikoak, funtzioak eta eguneroko bizitzarako erabilpenak, IDENTIFIKATU.		X					X			

URTXINTXA PROIEKTUAREN HELBURU OROKORREKIN DUTEN HARREMANAREN KOADROA.





III. EREMUA: KOMUNIKAZIOA ETA ERREPRESNTAZIOA	A	B	D	E	F	G	H	I	J	K
HIZKUNTZA										
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	X
III.6. Komunikazio egoki bat baloratzeko, komunikazio egoeren ezaugarriak IDENTIFIKATU.						X				
III.7. Norberaren hizkuntz produktzioak hobetu eta aberasteko interesa eta ahalegina garatzeko, oinarritzko hizkuntzaren osagaiak eta egiturak (testu simplea, esaldiak, hizak, silabak, fonemak eta grafiak) BEHATU eta AZTERTU	X	X	X	X	X	X	X	X		
III.8. Nork bere gaitasunak baloratzeko eta interesa pizteko, ahozko eta idatzizko hizkuntzak ERLAZIONATU.	X	X	X	X	X	X	X	X		
III.9. Jakin-mina eta ekimena garatzeko, kode fonikoa eta grafikoa ERLAZIONATU (KODETU-DESKODETU).	X	X	X	X	X	X	X	X		
III.13. Hizkuntzaren erabilera zuzena eta aberatsa baloratzeko, oinarritzko hiztegia eta hizkuntza egiturak GOGORATU eta ERABILI						X	X	X		
III.15. Kultur adierazpenekiko sentibilitatea, gozamena, arreta eta interesa garatzeko, tradiziozkoak nahiz tradiziozkoak ez diren testu poetikoak (kantiak, bertsoak, olerkiak, igarkizunak...) ARRETAZ ENTZUN, GOGORATU eta ADIERAZI.	X	X	X	X	X	X	X	X		
MATEMATIKA										
Aritmetika										
III.26. Ikasteko interesa garatzeko eta erabilgarritasuna baloratzeko, zifren forma (begiz) eta izena (belarriz) IDENTIFIKATU (...).	X	X	X	X	X	X	X	X		

URTIXINTXA PROIEKTUAREN HELBURU OROKORREKIN DUTEN HARREMANAREN KOADROA.

	A	B	D	E	F	G	H	I	J	K
Aritmetika										
III.28. Eguneroko bizitzan sortzen diren arazotoxoei ekimenez aurre egiteko, bilketa, gehikuntza eta gutxikuntza egoerei dagozkien problema errazak ebazti batuketara, kenketa nahiz kontakteta erabiliz.	X			X	X					
Geometria										
III.34. Norberaren autonomia eta estimuan aurreratze, hala nola adierazpenean zehaztasuna baloratzeko, espazioan objektuek norberarekiko eta elkarrekiko gordezen duten posizioa ADIERAZI eta espazioaren adierazpenari (goian, behean, aurrean, atzean, alde batean, bestean) dagozkion mezuak egoki INTERPRETATU.				X	X	X				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 abiatu (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 sentibiltateak garatzeko, besteen ekoizpenak entzumenaren bidez BEHATU (soinua, doinua, erritmoa, harmonia, forma) eta inpresioak ADIERAZI.	X									
III.52. Euskal kultur giroko folklorean eta beste musika adierazpenekiko sentibiltatean eta interesean aurreratze, gure kulturako abestiak, jolasak, doinuak, musika-iresnak eta dantzak ENTZUN, ABESTU, GOGORATU eta gorputzaren bidez ADIERAZI (dantza).	X									

URTXINTXA PROIEKTUAREN HELBURU OROKORREKIN DUTEN HARREMANAREN KOADROA.





Edukiak

URTXINTXA PROIEKTUAK ohi 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 hurrek:

IPUINAREN INGURUKOAK:

- **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 irudietako bakoitza dagokion txokora eramanez berreraiki behar dituzte marrazkiak. Marren laguntzarekin edo gabe egitea aukera dezakete.
- **Ipuinaren abestiak.** Irakurri, inprimatu eta entzuteko aukera.
- **Pertsonaien memoria edo bikote karta-jokoa.** Ipuinetako pertsonaiak eta hiztegiko txartelak azpiko 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 erabakitzeko



Joko honek ere hiru aukera eskaintzen ditu:

- Irudi berdinak erlazionatzeko aukera.
- Irudia eta horri dagokion hitz idatzia erlazionatzeko aukera.
- Zenbakien arteko eragiketak eta zenbakiak (emaitza bezala) erlazionatzeko aukera.

GAIEKIN ERLAZIOA DUTENAK

- **Olerki, asmakizun eta margolanen txokoa.** Gaiarekin zerikusia duten lau igarkizun edo/eta olerki entzuteko aukera izango dute. Horrez gain, igarkizun/olerki bakoitzak marrazki zuri-beltz bat izango du. Saguz paleta erabiliaz, haurrek marrazkia margotu eta inprima dezakete. Margolan hau ere bi eratarara egin daitezke:
 - Haurrak nahi duen bezala margotuz.
 - Irudian azaltzen diren zenbakiei eta hauen arteko eragiketen emaitzei dagozkien koloreak erabiliaz.
- **Labirintoa.** Kokaleku espaziala eta kontrola lantzeko balio duen jolas honetan, haurrek ibilbidean zehar dauden oztopoak gainditu beharko dituzte XANGO-ri laguntzeko. Horretaz gain, oztopo hauek behar bezala gainditzeko programak hainbat eragiketa matematiko era egokian ebatz dezala eskatuko zaio haurrari.
- **Ohe elastikoa.** Zenbaki segidak aginduaren arabera osatuaz (+1, +2, +3, -1, -2 edo -3), Xango saltaka bere lagunengana eraman beharko du haurrak.
- **Margoak ezker-eskuin edota simetria jolasa.** Emandako ereduaren simetrikoa eraiki behar du haurrak.
- **Idazketa txokoa.** Ikasgelan egindako lanaren osagarri, hizkuntza idatziaren berreraikitze prozesuari bultzadaxo bat emateko jarduera



da atal hau. Hurrek ekoizpen librea landu dezaten hiru testu eredu desberdin idazteko plantillak aurki ditzakete. Gonbita, postala eta gutuna dira aipatu testuak, eta idazterakoan haurrak letren kolorea, estiloa eta neurria, hala nola apaingarri gisa txertatu nahi dituen irudiak aukera ditzake.

• **Hizki tortilla.** Hizkuntza idatziaren kodearen jabekuntzan bultzadaxo bat emateko asmoz, era sistematikoan landu daitezkeen hainbat jarduera eskaintzen dira atal honetan:

- Hasierako letra falta duten hainbat hitz aurkeztuko zaizkio, haurrak hitza osa dezan.
- Hitz baten letrak ordenarik gabe eskainiko zaizkio, bakoi-tza bere tokian ipiniaz hitza egokiro osa dezan.
- Silabak ordena desegokian aurkeztuko zaizkio, berak ordenatuaz hitza osa dezan.
- Eredua begiratuaz eta teklatura erabiliaz haurrak hitza bere osotasunean idatzi behar du.





IPUINAK eta gaiekiko lotura.

GAIA	IPUINA	Edukiaren laburpena.
1. Ikastola.	HELIKOPTEROA IKASTOLAN	Zuzendaria ikastolara helikopteroz etorri eta egindako txikizioaren ondorioz gertatzen direnak.
2. Garraioak eta bidaiak	GULLIVER LILIPUTEN	Tradizioz datorren ipuina.
3. Udazkena.	ARTZAIN GEZURTIA	Herri ipuina. Gezurra esatearen ondorioak.
4. Gabonak.	OLENTZEROREN OPARIA	Zergatik ekartzen dizkigu Olentzerok opariak?
5. Antzerkia neguan.	MAKILAKIXKI	Tradizioz datorren euskal ipuina.
6. Inauteriak.	ZIRIPOT ETA MIEL OTXIN	Euskal inauterietako pertsonaietan oinarritutako ipuina.
7. Gorputza	AHATETXO ITSUSIA	Tradizioz datorren ipuina.
8. Herria: elkarrekin bizi gara.	ERRALDOI BEREKOIA	Tradizioz datorren ipuina.
9. Ingurunea zaintzen.	HIRITIK MENDIRA	Ikastolako haurrek mendira egiten duten irteeran gertatutakoa...
10. Udaberrian	BABARRUN ALE MAGIKOAK	Tradizioz datorren ipuina.
11. Eraikuntza.	GALTXAGORRI LANGILEAK	Tradizioz datorren euskal ipuina.
12. Oporrak eta San Joan sua.	MARIPERTXENTA	Sorgin gazte baten ipuina.

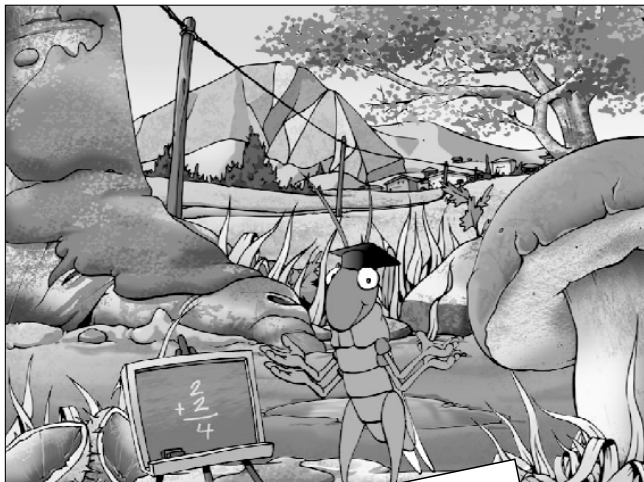




Bilakaera

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

NAHI AL DUZU XANGO MATXINSALTOAREKIN JOLAS EGIN?



Programan sartzerakoan, bidaia zoragarri honetan lagun izango duzun Xango matxinsalto azalduko zaizu. Horren kantua entzun nahi baduzu, gera zaitetz pixka batean pantaila honetan.
Aurrera jarraitu nahi baduzu, klika ezazu sagua.

XANGO MATXINSALTOAREN ABESTIA

Bi hankaz lurra joaz
ibilera azkarrean
lagunekin batera
eskolako bidean.
Matxinsalto bat naiz ni,
Xango deitzen didate,
pozik nator saltoka,
kantuan ate-joka.

**Haizea eta zaparradak,
elurra dator segidan.
Udaberrian sortzen dira
arrosak eta jasminak.
Kantuz eta jolasean
pasako zaigu urtea.**

Neurekin ekarri dut
eskolako motxila,
lagunak egin ditut
neskak eta mutilak.
Eskolan ikasiaz,
parkean jolastuaz,
...pozik gaude lagunak,
pozik irakasleak.

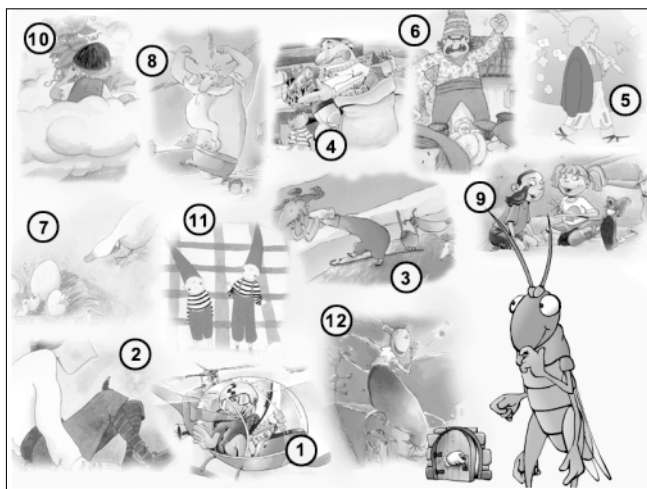
Haizea eta zaparradak...



Hara! Zenbat marrazki!

Eta zein polit diren!
Horra hor Xango!
Pantaila honetan auke-
ran dituzun ipuinen
izenburuak entzun nahi
badituzu, klika ezazu
marrazkien gainean.
Ipuin batean sartu nahi
baduzu, klika ezazu
berriro.

Programatik irten nahi
baduzu, Xangoren ondo-
an dagoen atetxo hori
klika ezazu.



Iritsi zara jolasen txokora!

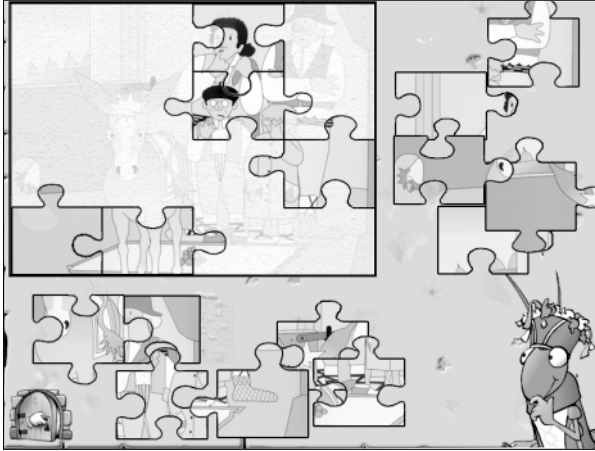


Hemen aukera handiak
dituzu. Nahi duzuna
aukeratutakoan, klika
ezazu haren gainean eta
Xangok berehala esplika-
tuko dizu nola jolastu
behar duzun.



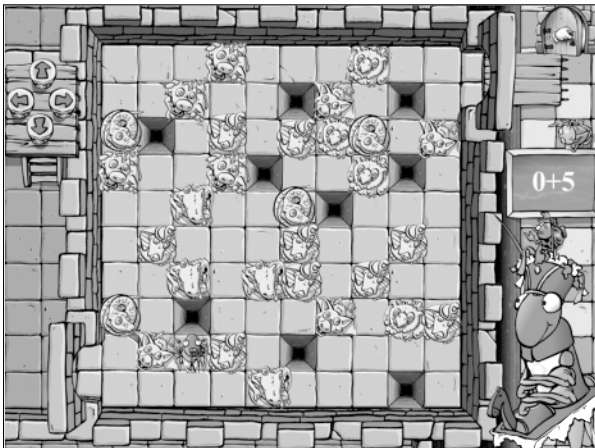
PUZZLEAK EGITEN.

Pieza bakoitza bere tokira eramanez, oso irudi politak osatuko dituzu.



LABIRINTOAK.

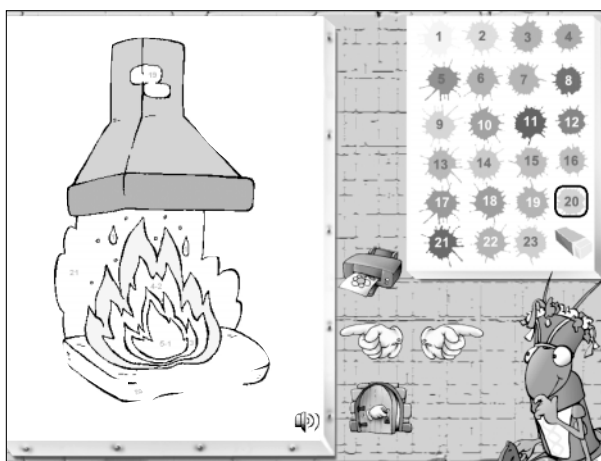
Ttantto eta Txirritx Xangoren zain daude labirintoaren bukaeran baina nonbait bera bakarrik ezin da irten. Lagunduko al diozu? Kontuz, ordea, bidean oztopoak aurkituko dituzue! Gainera, zuloak tapatzea komeni da. Horretarako, arbelean azalduko zaizun eragiketa ondo egin behar duzu! Ea lortzen duzun!





MARGO, OLERKI ETA IGARKIZUNEN TXOKOA.

Olerkiak eta igarkizunak, entzun eta inprimatu ahal izango dituzu. Eta gainera, dagozkien irudi politak paleta erabiliz margotu eta inprima ditzakezu. Ikusiko duzu nolako marrazkiak aterako zaizkizun! Gainera, bi era dituzu margotzeko: zuk nahi duzun bezala batzuetan eta zenbakiak adierazten dutena eginez beste batzuetan. Ea zer aukeratzzen duzun!





IPUINAK.

Gustatzen al zaizkizu ipuinak? Oraintxe duzu, bada, aukera paregabea ipuin zoragarri bat ikusi eta entzuteko. Nahi baduzu, ipuina oso osorik ikusi eta entzun dezakezu, edo bestela, "motxean" entzun eta irakurri...Aukera ezazu eta klika!

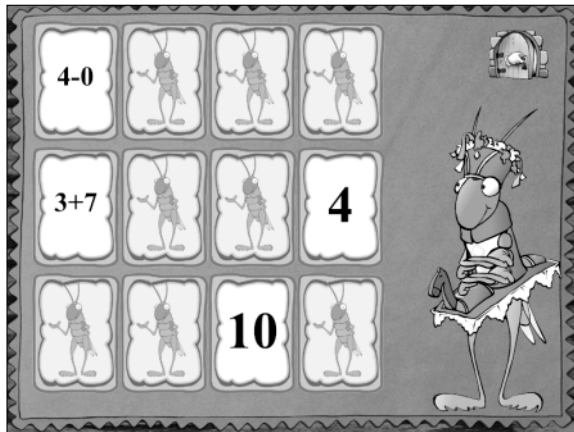
Berriro entzun nahi baduzu, klika ezazu bozgorailua. Hala bazan eta hala ez bazan, ... sar dadila kalabazan!



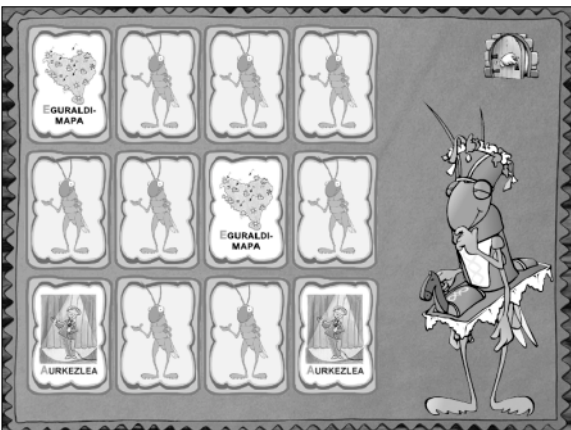


MEMORI KARTA JOKOA.

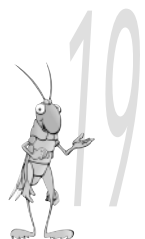
Begi-bistan dituzun karta hauetan ipuinetako pertsonaiak, hiztegiak hitzak, zenbakiak, eragiketak... azalduko dira, baina oraingoz, ezkutuan daude. Kartak klikatuz agerian jarriko dituzu. Baina ez da hori egin behar duzun gauza bakarra. Ez horixe! Jolaserako hiru aukera dauzkazu, eta ez dira errazak.



Lehen aukeran, irudi berdina duten kartak elkartu behar dituzu. Bigarren aukeran, irudia bere izen idatziarekin. Eta azkenik, eta hauxe duzu aukerarik zailena: karta batzuetan zenbakiak aurkituko dituzu eta bikotea osatzeko beste karta batzuetan zenbakien arteko eragiketak (batuketak eta kenketak). Bada, emaitza bera duten bikoteak osatu beharko dituzu. Zaila da, oso zaila, baina denbora duzu poliki-poliki trebatzeko. Animo!



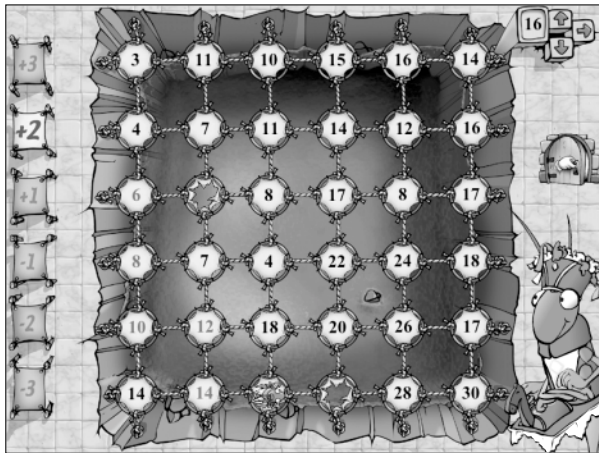
Bikote bat osatzen duzun bakoitzean, Xango oso pozik jarriko da. Ikusiko duzu!





OHE ELASTIKOA.

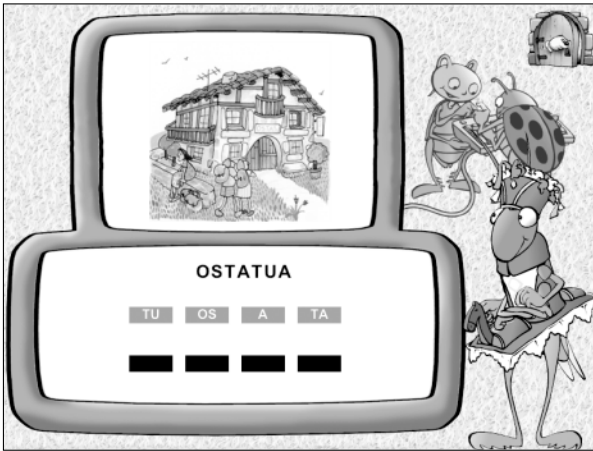
Jolas dibertigarri honetan zein matematikari trebea zaren demostratzeko aukera duzu! Xango saltaka ibiliko da ohe elastikoaren gainean, baina ez nolana! Ezkerrean gorantz ala beherantz eta zenbanaka ibiliko den aukera ezazu (+1, +2,+3 edota -1, -2, -3), eta eskuineko geziekin eror ez dadin nora joan behar duen esan behar diozu Xangori. Ea ez duen min handirik hartzen!





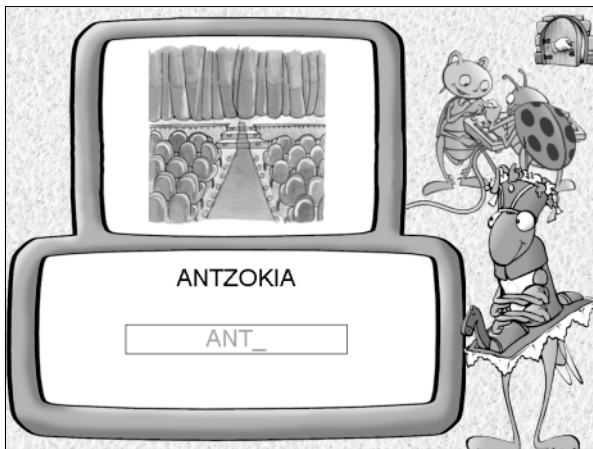
HIZKI TORTILLA.

Begira, Galtxagorri bihurriak azaldu zaizkigu eta Xangoren hitzak erabat hondatu dituzte, hizki tortilla galantak eginez eta noski, ezin dira irakurri! Xangori nahaste-borraste hau konpontzen lagundu behar diozu. Aukera ezazu nondik hasiko zaren!



Lehenengo aukeran, hitz baten lehen hizkia falta da eta zuk jarri behar diozu.

Bigarrenean berriz, hitzak silabaka moztuta eta desordenan daude. Egoki elkartuz, hitza berreraiki behar duzu.



Hirugarren aukeran, hitzak nahastuta daude, eta ez da ezer ulertzen. Ordena egokian jarriz esaldi interesgarri bat osatuko duzu.

Eta azken aukeran, ez diote hizki bakarra ere utzi eta zuk idatzi beharko duzu izen osoa.



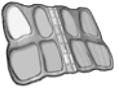


IDAZKETA TXOKOA.

Txoko honetan oso gauza politak egin ditzakezu: lagunei eskutitzak idatzi, urtebetetze festarako gonbitak prestatu... Eta hori guztia marrazki eta apaingarri dotoreekin gainera!

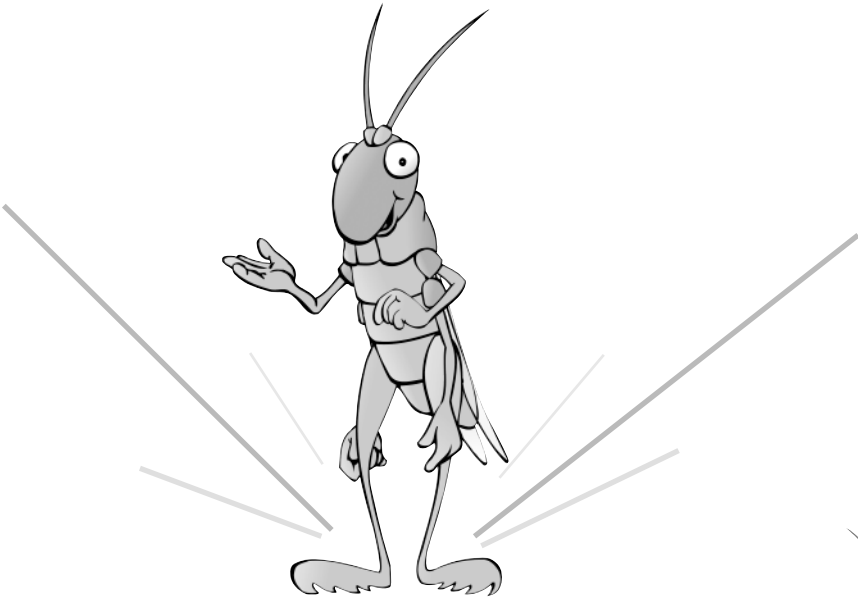
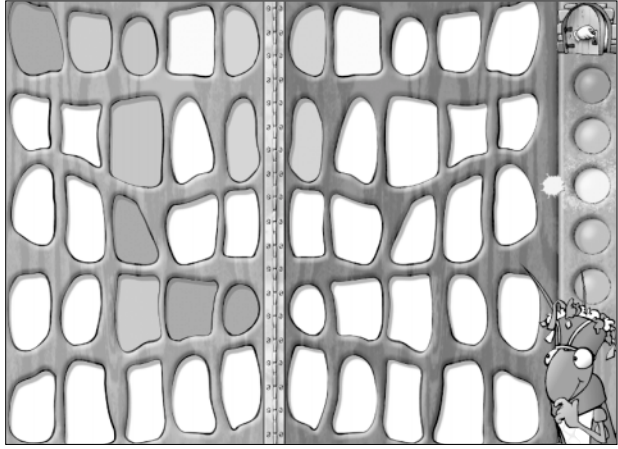
Begira, lehenik, kaxoian zer idatzi nahi duzun aukera ezazu: gutuna, postala ala gonbita. Ondoren txukun-txukun kaxoia itxi eta nahi duzun irudia txertatuz eta letrarik politena aukeratuz has zaitezke lanean!





MARGOAK EZKER-ESKUIN.

Jolas honetan arreta handia jarri behar duzu. Ezkerrean dagoen irudia bezalakoa margotu behar duzu eskuinean, baina tartean ispilu bat balego bezala. Gaizki egiten baduzu danbor soinua entzungo duzu eta ez gara horretara etorri!





Abestien txokoa

Abestea gogoko duzu, ezta?

Hona, hemen bada, ipuinen abestiak. Entzun, abestu eta ikasi!

A, eta nahi baduzu abestien bilduma egin dezakezu letrak inprimatuz gero!

HELIKOPTEROA IKASTOLAN

Gora, gora,
behera, behera,
goazen Tinttorpera!
Gora, gora,
behera, behera,
lagunak agurtzera.

- 1.- Helikoptero bat zuen
Romualdo maisuak,
ganbaran jarri nahi zuen
aparkaleku on bat.
- 2.- Bi hankak hautsita zeuzkan,
kolpe latzak buruan;
presaka eraman zuten
azkar eriautoan.
- 3.- Haurrak eskolarik gabe
triste daude etxean;
Tinttorpeko eskolara
doaz autobusean.
- 4.- Elkarrekin jolasean
hor dabilta haurtxoak,
txoke egin duelako
helikopterotoak.

GULLIVERREN BIDAIAK

Oi lai-lairi
ipuin kontu-kontari.
Oi lai-lairi
marmarrez marmari. (Bis)

Liliputen lili,
gizon txikienen aberri,
Gulliver putzura erori
eta Liliputen ageri.

Oi lai-lairi...

Txikien zaindari,
liliputarren buruzagi.
Ezetz esan zion gerrari,
ongi etorri bakeari.

Oi lai-lairi...

Halako batean
bakea lortu zuenean,
agur esan eta Gulliver
triste joan zen arraunean.



ARTZAIN GEZURTIA

Inaxio mendian ardiak zaintzen,
gezurra besterik ez du kontatzen.
Otsoa datorrela! Ardiak dar-dar
"Lagundu, mesedez, zatozte azkar".

Non gorde ote zen otso maltzurra?
Mendira joan eta dena gezurra.
Txantxetan jardutea ez da bidea,
egia esatea askoz hobea.

Behin eta berriro txantxa berdinak.
Arren, isil zaitez, artzain zikina!
Otso beltza dator ilunabarrez,
artzainaren deiek erantzunik ez.

Lehen mendiko jabe, gaur ardirik ez;
sufritzen bizi da lagunik gabe.
Txantxetan jardutea ez da bidea,
egia esatea askoz hobea.

OLENTZEROREN OPARIA

Astoa gaixo dago.
Olentzero tristerik.
Txabola ikatzez beterik,
pilan-pilan udazkenetik.
Ez dauka txabola uzterik,
ez etxez etxe ibiltzerik.

Horra, Olentzero
pipa hortzetan.
Gaeuz ibiltzen da
negu hotzetan.

Larri daude auzoan.
Ikatzik ez neguan.
Han egongo da Olentzero,
suaren ondoan txit bero.
"Noiz jaitsiko da txabolatik?"
galdetzen du Josepantonik.

Horra, Olentzero...

Bi lagun joan dira
elurretan mendira.
"Aizu, Olentzero, zergatik
ez duzu ekartzen ikatzik?"
"Ezin dut ikatzik banatu,
mesedez, astoa sendatu".

Horra, Olentzero...

Arrantzaka astoa
sendatu da gaixoa.
Eskerrik asko amonari
eta bere kataplastari.
Geroztik gure Olentzero
herrira jaisten da urtero.

Horra, Olentzero...

MAKILAKIXKI

Makilakixki kixki, kixki.
Makilakixki klas. (Bis)

Kila makila kila.
Makila kila.
Makila klis klis klas.
Kila makila kila.
Makila kila.
Makila klas. (Bis)

Makilakixki buruan.
Makilakixki lepoan.
Makilakixki besoan.
KILA KLISKLIS KLAS.
Kixki klisklas.

ZIRIPOT ETA MIEL OTXIN

Lantzeko herrian
Ziripot poz-pozik bizi zen.
Kontalari aparta zenez,
denek maite zuten.
Ipuin polit baten truke
jaten ematen zioten.
Haragi pixka bat honek,
gazta puska bat horrek.

Pozik, pozik, pozik, pozik
denak pozik
bai Ziripotekin Lantzen.
Harroputz harroak,
harroputz harroak
Lantzera heldu ziren
Miel Otxin, Zaldiko,
Miel Otxin, Zaldiko,
herria hondatzeko.

Miel Otxin eta Zaldiko
eguerdi aldean,
lapurretan ibiltzen ziren
plazaren erdian.
Ostikoz jo eta Ziripot
hankaz gora bota zuten.
Barrez egon ziren biak
gaua iritsi arte.

Pozik...

Nazka-nazka eginda zeuden
Lantzeko herrian.
Lapurren aurka hasi ziren
borroka bizian.
Epaiketa eginda gero
sutara bota zituzten.
Lantzekoek ipuinak
entzutea nahi zuten.

Pozik...



AHATETXO ITSUSIA

Behin batean errekan,
udaberri goizean,
kumeak jaio ziren
ahate baten habian.
Bost eder, bat itsusi.
Ikusi-makusi.
"Hauxe gauza zatarra"
esan zuen akerrak.

Kua, kua, kua.
Kua, kua, kua.
Udaberriko kantua.
Kua, kua, kua.
Kua, kua, kua.
Goizetan entzundakoa.

Ahatetxo itsusia
oso triste bizi zen.
Beste animaliek
txantxetan hartzen zuten.
"Ni jo egiten naute
zatarra naizelako,
hemendik urrun noa
maite ez nautelako".

Kua, kua, kua...

Goiz batean zisneak
hegan etorri ziren.
Eta hura miraria!
Zerbait ikasi zuen.
"Ni ez naiz ahatetxoa,
zisne ederra baizik".
Eta handik aurrera
bizi izan zen pozik.

Kua, kua, kua...

ERRALDOI BEREKOIA

Erraldoi bat bazen gure herrian. U! U!
Haserre bizi zen egun guztian. U! U!
Haurtxoen kantuek, haurtxoen jolasak
ez baitzituen oso gogokoak.

U! U! U! Nireak dira zuhaitzak.
U! U! U! Nireak dira loreak.
U! U! U! Dena nirea delako,
hemen ez da haurrik sartuko.

Herrian ez kanturik, ez jolasik. U! U!
Txori txikiak basoan ihesi. U! U!
Han ez zen lorerik, ez udaberririk.
Loratégian negua nagusi.

U! U! U! Zatoz, enetxo, etxera.
U! U! U! Zatoz jolas egitera.
U! U! U! Loreak eta zuhaitzak,
gaurtik denak dira zuretzat.

HIRITIK MENDIRA

Alkate jauna,
entzun nire deiadarra.
Entzun mendiko txori txikien negarra.

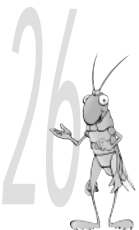
Haserre daude katagorritxoak,
sasi barnean
haserre daude zozoak.

Bihotzez maite ditut zuhaitzak,
belarra eta bizitza.
Bihotzez maite ditut piztiak,
kilkerak eta txoriak.

Makina batzuk
sartu ziren pagadira,
hango zuhaitz eder guztiak botatzera.

Alkate jauna,
hauxe da nik zuri
eskatzen dizudana.
Entzun, entzun, entzun.

"Zozo eta txori txikientzat
zuhaitz gehiago jartzea,
katagorrientzat pagadiak,
kilkerrentzat belardiak".



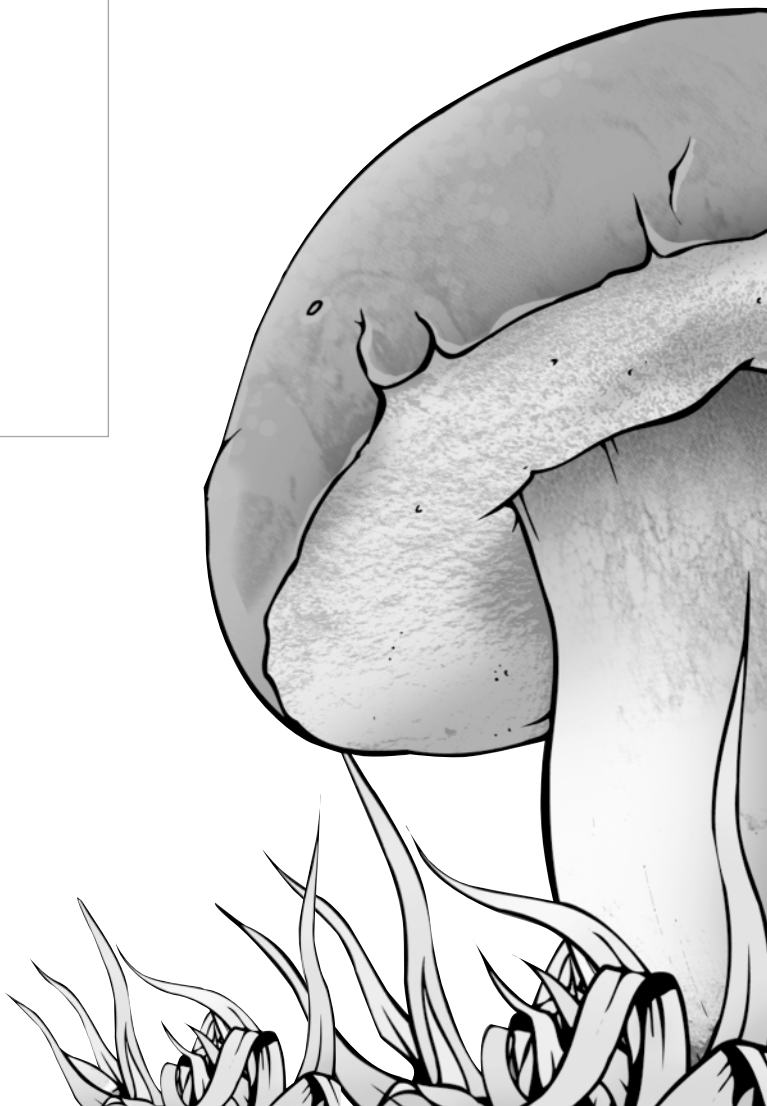
BABARRUN ALE MAGIKOAK

Bai, bai,
behi bat dut etxean,
baina ez dut dirurik, (bis)
ez janaririk,
ez jantzirik,
ez argirik,
ez egurrik.
Zer egingo, zer egingo?
Behia saldu beharko, bai, bai!

Bai, bai,
behia saldu eta
babarrunak trukean. (Bis)
Ni zeruraino igoko naiz
babarrun aleak haztean.
Hodeien gainean, horra,
erraldoi baten altxorra, bai!

Bai, bai,
erraldoi handia
lo gelditu zenean, (bis)
altxorra hartu eta ospa,
zerutik etxera saltoka.
Nahiko diru badut orain
eta ez dut gehiago nahi.

Ez, ez,
etxean behirik ez,
baina ez gaude gosez. (Bis)
Ederki bizi gara orain,
gu ez gaude diru beharrez.
Behirik gabe baina pozez.
Alai eta zorionez, bai!



GALTXAGORRI LANGILEAK

Arraioa, hau bizona petrala!
Zangalatra eta zangalatra.
Arraioa, hauxe bai zoritxarra!
Zangalatra eta zangalatra.

Xixilio miserian bizi zen,
ezin asmatu lanak egiten.
Sorgin baten laguntza lortu zuen:
orratz-ontziko lau galtxagorri!

"Arraioa, txitxirio-barbantsu!"
esan eta di-da! egingo da.
"Joan sorora eta garia erein".
Amen esaterako ereinda.

Huraxe, bai, gizonaren fortuna:
nahi hainbat diru eta osasuna.
Behar guztiak konponduta zituen.
Ez zitzaion ezer bururaten.

Joan basora eta adarrak moztu.
Amen Jesus! esanak eginda.
Teila berriez teilatua konpondu.
Amen esaterako eginda.

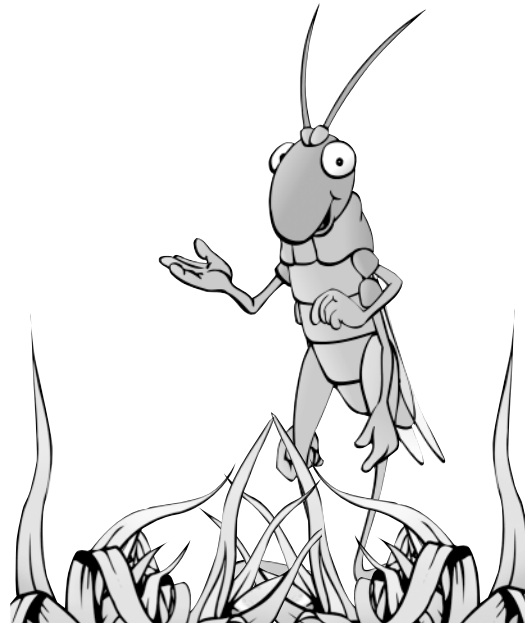
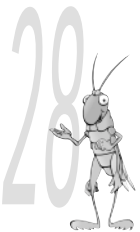
Xixilio urduritzen hasi zen.
"Geldi, arren!" oihukatu zuen.
Eta geroztik lau galtxagorriek
gauzak aldrebes egin zituzten.

MARI PERTXENTA

Sorginzuloan
hamar sorgin bizi ziren,
ziu-fiuka
hegan etortzen ziren,
haurrak beldurtzera,
alarmak jotzera,
teilatu gainean dantzan ibiltzera.

Maripertxentak
Sorginzulo utzi eta
hegazkinean
handik ihes egin zuen.
Eta abentura askoren ondoren
kanpandorre gainean geratu zen.

Dionixio
bihotz oneko itsua zen.
Alaitasunez pianoa jotzen zuen.
Oso lagun onak
biak egin ziren,
eta kanta polit bat
asmatu zuten.
"Gaueko ilunean
zuhaitzen artean
ilargia ageri da
biribil batean.
La-lara-la-liro,
larala-laliro,
larala-larala-lala,
lara-liro".



XANGO



Zuzendaritza nagusia
Iñaki Lekuona
(Ikasmaterialgintza arduraduna).

Zuzendaritza teknikoa
Josune Gereka, Ander Iturburu.

Urtxintxa proiektuaren arduraduna
Itziar Elorza.

Edukiaren diseinua
Itziar Elorza, Maite Saenz
(Urtxintxa proiektuaren koordinatzailea).

Edukiaren garapena
Josi Oiarbide, Maite Saenz.

Diseinu informatikoa
Ander Iturburu, Oihan Odriozola.

Programazio informatikoa
Xabier Etxabe, Ander Iturburu, Ibon López, Oihan Odriozola.

Diseinu grafikoa
Dani Fano, Petro Vera.

Marrazkiak
Dani Fano, Maite Gaztelumendi, Mikel Leoz, Jesus Lucas,
Elena Odriozola, Manuel Ortega, Almudena de la Torre.

Animazioak
Dani Fano, Oihan Odriozola, Yon Zubizarreta.

Laguntza teknikoa
Ikastolen Elkarteko Hezkuntza Informatika taldea.

Ipuinak
Mitxel Murua, Joxan Ormazabal, Maite Saenz.

Audioak
Irusoin S.A.
(Ane Aseginolaza, Mikel Mendizabal, Iñigo Puignau)

Musika eta abestiak
Xirula Mirula taldea.



URTXINTXA proiektua
Elkarlanean-Ikastolen Elkartea

