



LEHEN EGUNETARAKO MATERIALAK

IKASLE BERRIAREN LEHEN EGUNA

2.A. ERANSKINA: Aurkezpen jolasak

Hau nire laguna da

Helburuak:

Taldeko partaide guztien integrazioa bultzatzea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Ez da ezer berezirik behar.

Jarduerak:

Taldeko partaide guztien integrazioa bultzatzea.

Garapena:

Ikasle guztiak borobilean eseriko dira eskutik helduta. Partaide bat hasiko da bere ezkerrean eserita dagoena aurkezten, eta lagunaren eskua altxatuko du. Jolasak denen aurkezpena egin arte jarraitzen du.

Iturria: La alternativa del juego. Cascón, P–Martin Beristain, C. Ed. La Catarata



2.A. ERANSKINA: Aurkezpen jolasak

Hemen azkura dut

Helburuak:

Denen izenak ikastea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Ez da ezer berezirik behar.

Jarduerak:

Denen izenak ikasi eta bakoitzaren ezaugarriren bat ezagutu.

Garapena:

Partaide guztiak borobilean eseriko dira. Lehenengo pertsonak esango du: "*Nire izena Carlos da eta hemen azkura dut*" (hori esaten ari den bitartean gorputzeko atal bat ukituko du, burua, adibidez).

Ondoren, bigarren batek esango du: "*Honek Carlos du izena eta hor du azkura*" (Carlosen burua ukitzen duen bitartean), eta "*Ni María naiz eta azkura dut*" (gorputzeko atalen bat adierazten duen bitartean). Horrela jarraituko dute borobilean eserita dauden guztiak esan arte.

Iturria: La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C. Ed. La Catarata



2.A. ERANSKINA: Aurkezpen jolasak

Izenen jolasa

Helburuak:

Denen izenak ikastea.

Partaideak:

Gelako ikasleak eta tutorea.

Materiala:

Ez da ezer berezirik behar.

Jarduerak:

Taldeko partaide guztien integrazioa bultzatzea.

Garapena:

Animatzailea hasiko da bere izena eta bere izaera edo gustuko duen zerbait esanguratsua adierazten keinuen bidez (adibidez: gitarra jo, egunkaria irakurri, lo egin...). Taldeko edozein animatzailea zertan ari den konturatzen denean, ozenki esango du. Ondoren, asmatu duen horrek edo aldameneko pertsonak bere izena esan eta keinua egingo du. Gainera, aurrekoaren izena ere esango du. Partaide guztiek jarraituko dute erronda osoa bukatu arte.

Jolasaren bigarren zatian, animatzaileak beste partaide batek egindako keinua errepikatuko du. Gainerakoek hasieran keinu hori egin duen pertsonaren izena asmatu beharko dute. Segidan imitatua izan den pertsonaren txanda izango da: taldearen aurrean beste batek egindako keinua errepikatuko du.

Jolasa amaitzeko, hirugarren atala: animatzaileak taldeko partaide baten izena aipatuko du eta gainerakoek dagokion keinua egingo dute. Gero aipatutakoari tokatuko zaio jolasarekin jarraitzea denak pasatu arte.

Iturria: La alternativa del juego. Cascón, P–Martin Beristain, C. Ed. La Catarata