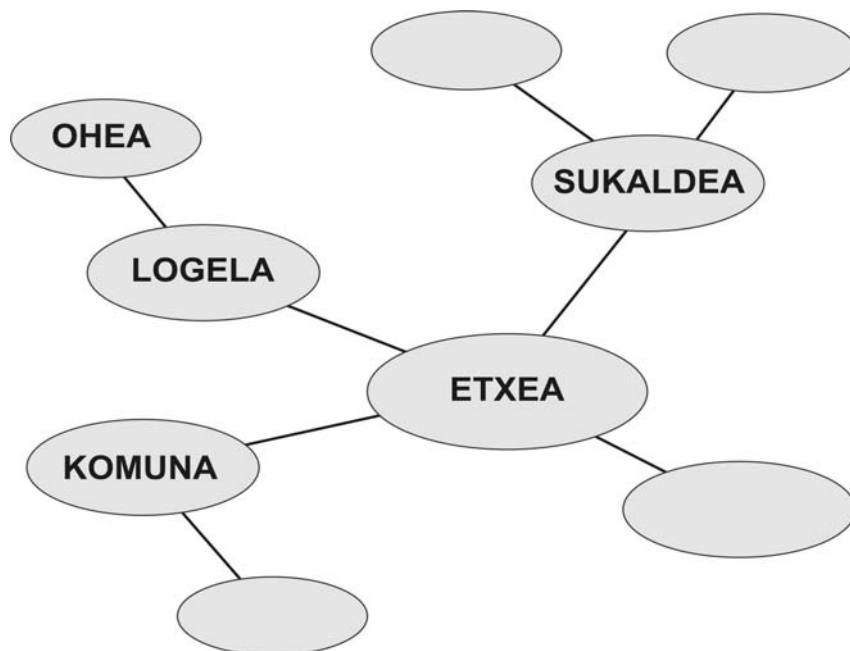


**HIZKUNTZA LANTZEKO GELA****Lexikoa lantzeko jarduera-ereduak**

Oharra: Lan honen helburua hainbat eredu ematea da. Honelako materialak eta jarduerak irakasleak presta ditzake edo ikasleekin batera egin daitezke ondoren jolasteko.

Zerrendatu

1. Irudi batean agertzen diren gauzak (argazkiak, Haur Hezkuntzako horma-irudiak, "Non dago Wally" liburua eta antzekoak erabil daitezke).
2. Irudi batean, objektuak bilatu eta izendatu irizpide bat emanda "Etxeko gauza".
3. Joko hau lexikoa birpasatzeko erabil daiteke.
Aurkeztu toki baten horma-irudia (ikasleek ezin dute ikusi) esan zein toki den eta eskatu bertan ager daitezkeen gauzak zerrendatzeko. Adibidez: *Baso baten irudia erakutsiko dizuet. Zerrenda batean jarri han dauden gauzak.*
Ondoren, egiaztatu zerrendako hitzak agertzen diren ala ez.
4. MAPA SEMANTIKOA (osatu, sortu...)



Egongela, dutxa, hozkailua, besaulkia....

**Ordenatu eta sailkatu****1. HITZAK ELKARTU.**

(Taldeka egin daitezke)

A.- Hitzak moztu, buelta eman (karten modura) eta sailkatu. "Komunean... dauden gauzak..."

SUKALDEAN	KOMUNEAN	LOGELAN	EGONGELAN
Platera	Xaboia	Ohea	Besaulkia
Hozkailua	Dutxa	Mesanotxea	Telebista
Lapikoa	Toaila	Burukoa	
Ogia	Hortzetako eskuila		

B.- Lotu familia bereko hitzak.

AURPEGIA**ZUHAITZA****ETXEA**

Enborra
Besaulkia
Ahoa
Sustraia
Begia
Sudurra
Hostoa
Logela
Sukaldea

C.- Gehitu hitz-zerrendari beste hitz bat. (Fitxak moztu eta karten modura hartu)

Madaria Sagarra Platanoa	Txakurra Katua Zaldia	Armairua Ohea Mahaia
Euria Elurra Haizea	Ahizpa Osaba Ama	Uda Udaberria Udazkena



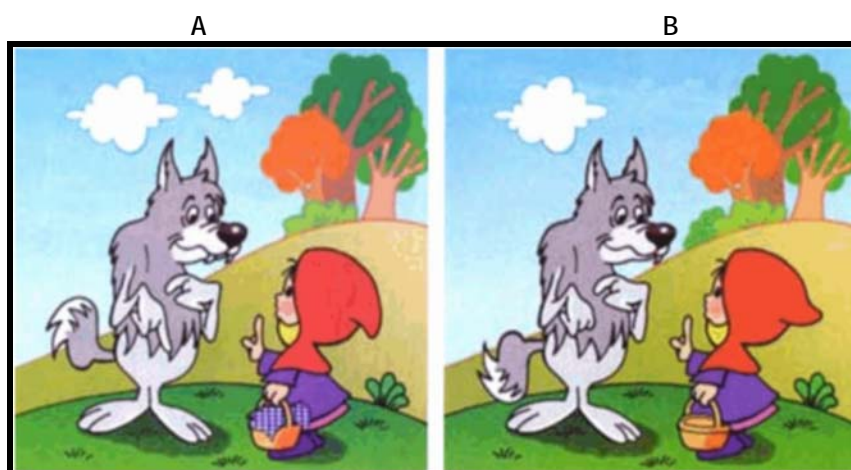
D.- Aurkitu arrotza den hitza:

Madaria Sagarra Katua	Txakurra Haizea Zaldia	Armairua Platanoa Mahaia
Euria Elurra Udaberria	Ahizpa Ohea Ama	Uda Osaba Udazkena

Konparatu

7 desberdintasunak.

A.- Binaka egiteko. Eman ikasle bati A irudia, eta besteari, Ba. Ezin dute bata bestearen irudia ikusi. Bion artean desberdintasunak bilatu behar dituzte



B.- Eman ikasleei irudiak, bertan aldaketak egiteko. Ondoren, jolastu.

**Konparatu eta osatu****Informazio-hutsunea:**

A.- Ikasle batek informazioaren zati bat dauka, besteak beste zatia. Bien artean osatu behar dute. (irudiekin ere egin daiteke)

EROSKETA ZERRENTA	EROSKETA ZERRENTA
Esnea	_____
_____	Galletak
Tomatea	_____
_____	Arroza
Laranja	_____
_____	Xaboia

B. Irudien diktaketa (batek irudi sinple baten ereduia izango du, besteari agindu zer eta non kokatu behar duen)

Hiztegia lantzeko jolasak**Hizki-zopak.**

- Hitz gurutzatuak.
- Hitzaren asmatu pisten bidez.
- Hitzaren asmatu keinuen bidez.
- Hitz-kateak: irizpide bat jarrita, hitzak izendatu; letra batez hasten direnak, animaliak, herrialdeak...

Hiztegia lantzeko mahai jokoak

- Merkatuan daudenak edo ikasleek egindakoak erabil daitezke. Hemen hainbat mota proposatzen dira, eta ondoren, eredu bat, gelako ikasleekin bat egiteko, unitate didaktiko modura (antzerki-jokoa). (ikus atzean)
- Bingo-jolasak. (txarteletan marrazkia jarrita, hitza idatzita... aurkakoen bingoa...)
- Dominoak. (Irudi bidezkoak, aurkakoen, hitz moztuak...)
- Memory-jolasak
- Familien kartak.
- Eskailera moduko jokoen.

Irudi bidezko hiztegiak

IRUDIZ. Irudi bidezko hiztegia. SM diccionarios.

Argitalpen-proiektua: Concepción Maldonado eta Miriam Rivero.

Aztertu ditugun hiztegien artean egokiena iruditzen zait. Tokiak agertzen dira, eta alboan hainbat hitz aukeratuta, marrazki eta guzti. Lau eremutako hiztegia agertzen da: Etxean, Ikastetxean, Klean, Oporretan. Ereku bakoitzean aditzak eta adjektiboak agertzen dira.



Adibidez, ikastetxearen barruan hauek agertzen dira: ikasgelan, koloreak eta formak, alfabetoa, eguraldia, zenbakiak, jolas-orduan, gimnasioan, kirolak, antzokian, musika-tresnak, baserrian, animaliak, ekintzak, Nolakoa da? Nola dago? Non dago? Liburuaren hasieran azaltzen da zer egin daitekeen liburuarekin eta ekintza batzuk proposatzen ditu.

IRUDIEN BIDEZKO NIRE HIZTEGITXOA. Hitzak, irudiak, jokoak eta asmakizunak. TTARTTALO. Edizioaren zendaritza: Caroline Fortin.

IRUDI BIDEZKO HIZTEGIA. ELKARLANEAN

IRUDI-HIZTEGIA. Zubia-Santillana



UNITATE DIDAKTIKOA. ANTZARA JOKOA

OHARRA: proposamen hau gela osoarekin egiteko da. Helburua da azalpenezko testua lantzea eta hainbat material egitea, ikasle guztiekin zein hizkuntza ikasten ari diren ikasleekin erabiltzeko.

Ikasleei proposatuko zaie antzara-jokoaren eredu bat asmatzea, ondoren gelan jolasteko (bazkalondoko orduetan, eguraldi txarra egiten duenean...). Gauza bera egin daiteke bingoa, eskailera, familien kartak eta horrelako joko-ereduak abiapuntu hartuta. Jokoa haurrek prestatuko dute; arauak idatziko dituzte eta kartoï mehe batean marrazkiak egingo dituzte.

Joko horiek hizkuntza gelan erabili daitezke ikasle etorkinekin lexikoa lantzeko.

Edukiak

Kontzeptuak

- Azalpenezko testua: joko-arauak.
- Jokoen hiztegi berezia.

Prozedurak

- Testuaren planifikazioa egin.
- Azalpenezko testua idatzi.
- Testua zuzendu.
- Jokoaren arauak idatzi.
- Jokoaren diseinua egin.

Jarrerak

- Lanak ondo aurkeztearen garrantziaz jabetzea.
- Talde-lanean errespetuzko jarrera izatea.

Unitatearen garapena

1.- Antzara-jokoa aztertu. Denen artean gogoratu nola jolasten den. Ikasleak taldeka jarri eta arauak idatziko dituzte.

Testuaren eskema bat eman daiteke: (4. mailako Aurkitzen proiektua. EREIN).

- Jokalariak.
- Materialak.
- Nola jolasten da? (arauak)
- Sariak eta zigorrak.

Beste aukera bat izan daiteke antzara-jokoaren arauak testu osoa aztertzeko ematea eta handik eskema ateratzea.

2.- Talde bakoitzak egindako lana beste talde batekin erkatu eta zuzenketak egin (falta den informazioa, gehiegizkoa).

Testua zuzendu eta koadernora pasatu. Testu hori gida izango da joko berriaren arauak idazteko.

3.- Gai bat aukeratzeko proposatu ikasleei: kalea, mendia, eskola, parkea...

Antzara-joko berria aukeratu duten gaiari lotua egingo dute.



4.- Jokoa egin:

- a. Denen artean adostu jokoak zenbat lauki izango dituen.
- b. Gaiari buruzko tokiak bilatu. (adibidez, kalean topatzen diren gauzak: espaloia, bidea, autobus-geltokia, bizikleta, semaforoa, paperontzia, zebrabidea...)
- c. Aukeratu diren irudiei arauak jarri. (zein izan daitekeen joko honetan "antzara"; adibidez, autobus-geltokia: geltokira iristen denean hurrengo geltokira eraman...; semaforoan txanda bat jaurti gabe...)
- d. Arauak idatzi landutako eskemari jarraituz, eta testua zuzendu.
- e. Antzara-jokoaren diseinua egin (forma, zenbat aldiz errepikatuko diren zenbait irudi...)
- f. Lanak banatu: arauak ordenagailuan idatzi, jokoa egin, marrazkiak, margotzeko lana...
- g. Gelaren aurrean aurkeztu joko guztiak. Taldeak mahaiz mahai joango dira besteek egindako mahai-jokoak ikusten eta horietan jolasten.

Gaztelerazko "de oca a oca y tiro porque me toca" eta antzeko esapideak euskaraz bila daitezke helbide honetan:

<http://www.habe.org/ikaslearengunea/euskarahobetzen/dok-fitxakberriak/a077.htm>