

ehun gorri :



barrenet 14. ikastunitatea

2. maila

irakaslearena

AURKIBIDEA

1. SARRERA	
1. Irakaslearentzako oharrak	3
2. Ikastunitatearen ibilbidea.....	4
3. Ikastunitatearen edukiak eta helburuak.....	5
2. ATAZAK	
A Ataza: Gu ere jokoazale	6
B Ataza: Apustu-zaletasuna	
b.1. Euskaldunak eta jokoa	10
b.2. Apustua frontoian	12
C Ataza: Hamaseigarrenean, aidanez	15
3. MATERIAL OSAGARRIA	
D Ataza: Debekaizu!	20
E Ataza: Logika-jokoak	24
4. ERANSKINAK	
I. eranskina: Ikaslearen autoebaluazio-orria.....	27
II. eranskina: Galdetegia: Zertan ari dira?.....	29
III. eranskina: Galdetegia: Zer iritzi duzu jokoaz?	30
IV. eranskina: Zertan dabilta?.....	31
V. eranskina: Arazo logikoak.....	32
VI. eranskina: Apustuzalea al zara?.....	33
VII. eranskina: Ikasleen iritziak	35
VIII. eranskina: Laburpenak egiteko arauak.....	36
IX. eranskina: Esku-pilota	37
X. eranskina: 3. bideo-pasartearen transkripzioa: esku-pilota	38
XI. eranskina: 4. bideo-pasartearen transkripzioa: apustu bitxia	39
XII. eranskina: 5. bideo-pasartearen transkripzioa: porlan zakuarena	40
XIII. eranskina: Arratsaldeko bostetarako	41
XIV. eranskina: Filmaren kritika egiteko gaiak	43
XV. eranskina: Kritiken balorazioa egiteko fitxak.....	44
XVI. eranskina: 6. bideo-pasartearen transkripzioa: Altzoleta	45
XVII. eranskina: Hikaren erabilera	46
XVIII. eranskina: Debekaizu! jokoaren arauak	48
XIX. eranskina: Gogora ditzagun Debekaizu! jokoaren arauak	49
XX. eranskina: Hautazko ezaugarriak	50
XXI. eranskina: Logika-jokoak	51

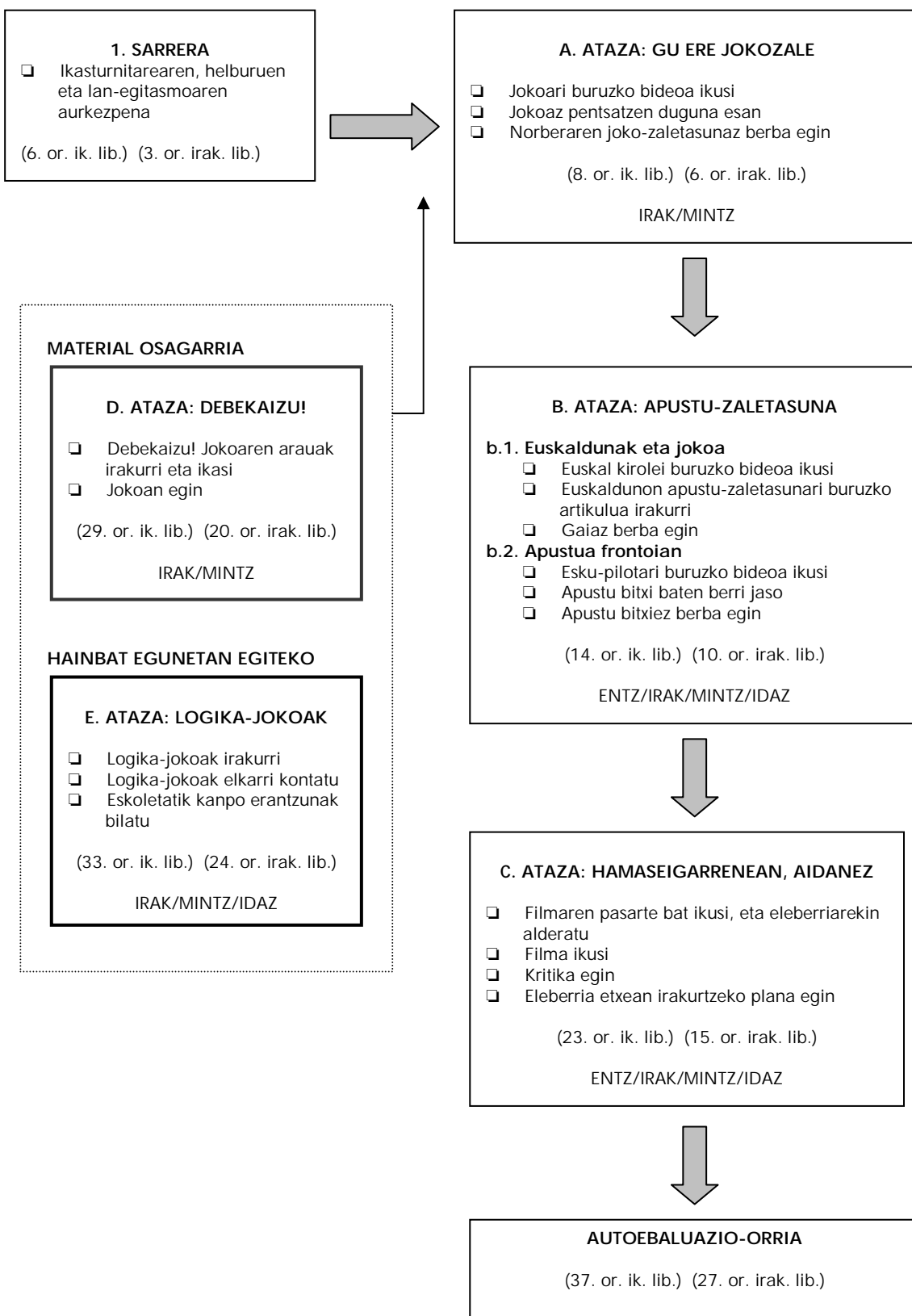
BIDEO-PASARTEAK			
A ataza	B 1. ataza	B 2. ataza	C. ataza
1b-p	2b-p	3b-p 4b-p	5b-p 6b-p

1. Sarrera

1. IRAKASLEARENTZAKO OHARRAK

Ikastunitate honen ardatzak jokia eta joko-zaletasuna dira: norberaren joko-zaletasunaz berba egingo dugu, "Hamaseigarrenean, aidanez" filmaren eta bestelako bideo eta idazki batzuen laguntzaz euskaldunon apustu-zaletasunaz hausnarketa egingo dugu eta jokoren batean ere arituko gara. Idatzizko eta ahozko testu ugari izango ditugu langai: ahozko eztabaidak, azalpenak eta kontaktak, idatzizko artikuluren bat, eleberri baten pasarteak, joko batean aritzeko arauak... Eta testu horiek sortzeko eta ulertzeko estrategiek garrantzi handia izango dute ikastunitate osoan.

2. IKASTUNITATEAREN IBILBIDEA



3. IKASTUNITATEAREN EDUKIAK ETA HELBURUAK

HELBURU NAGUSIA

- Norberaren eta euskaldunon joko- eta apustu-zaletasunaz hausnarketa egitea.

LEXIKOA

- Jokoen izenak
- Esku-pilotan erabiltzen den lexikoa
- Euskal kirolak

MINTZAGAIAK

- Jokoak eta jolasak
- Joko-zaletasuna eta izaera
- Euskaldunon apustu-zaletasuna
- Esku-pilota
- Apustu bitxiak
- "Hamaseigarrean, aidanez" filma

ELKARRERAGINA

- Norberaren joko-zaletasunaz berba egin (A)
- Euskaldunon apustu-zaletasunaz eztabaidatu (b.1)
- Apustu bitxiak berri elkarri eman (b.2)
- "Hamaseigarrean, aidanez" filmari buruzko iritzia eman (C)
- "Debeaiz!" jokoa egiteko arauak elkarri azaldu (D)
- Arazo logikoak elkarri azaldu (E)

KOMUNIKAZIO-AZPITREBETASUNAK

- Adierazteko arazoak konpontzeko komunikazio-estrategiak berrikusi (A, D, E)
- Laburpenak egiteko arauak ikasi (b.1)
- Ahozko azalpenak ulertzeko aurrezagutza erabili (b.2)
- Kontaketak ulertzeko hipotesiak egin (b.2)
- Eleberriak irakurtzeko planak egin (C)

GRAMATIKA ETA DISKURTSOA

- Iritziak azaltzeko hizkuntz adierazpideak lantzea (A, C)
- Hikaren erabilerari erreparatzea (C)
- Egoeren deskripzioak egitea (C)
- emateko adierazpide linguistikoak lantzea (C, D)

EUSKAL KULTURA

- Euskaldunon jokoak eta kirolak ezagutu eta haien gainean berba egingo dugu.
- Euskal zinemagintzara eta literaturgintzara hurbilduko gara.

2. Atazak

A. ATAZA: GU ERE JOKOZALE

(105')

Helburu nagusia:

- Jokoaren eta joko-zaletasunaren gainean berba egitea.

Helburuak:

- Adierazteko arazoak konpontzeko komunikazio-estrategiak berrikustea.
- Jokoa eta jolasa bereiztea.
- Iritziak azaltzeko hizkuntza-adierazpideak lantzea.
- Zerbaiti buruzko hipotesiak azaltzea.
- Jokoen eta jolasen izenak gogoratzea.

Zertan den:

- Ataza honetan, norberaren joko-zaletasunaz arituko gara: jokoari buruzko usteak, gustuko ditugun jokoak, jokoan zelakoak garen...

PROZEDURA:

1

Atazaurrea: irudien laguntzaz gaiaren aurkezpena egin (10')

- Ikasleak bikoteka jarri, eta [1. bideo-pasarte](#) arretaz ikusiko dute. Ikusi ondoren, galdetegiari erantzungo diote ([2. eranskina](#)). Galderei erantzuteko minutu pare bat baino ez dute izango.
- Guztien artean mintzatu emandako erantzunei buruz.
- Bideoa berriro ikusiko dugu, asmatu dugun jakiteko.

Zuzenketa-orria

1. Pertsonaia ezagunak: Karra Elejalde, Mikel Garmendia, Santiago Segura, Felipe Barandiaran eta Jim Carrey aktoreak, Jon Enbeita bertsolaria eta Mafalda, Miguelito, Felipe eta Manolito Quinoren komikietako pertsonaia ezagunak.
2. Mahai-jokoei dagokienez, honakoak ikusi ditugu: gizon batzuk musean, agure batzuk dominoan eta lagun bi (eskuak baino ez dira ikusi) xakean.
3. Kirolei dagokienez, hauek ikusi ditugu: hiru mutil bizikletan, lagun bi palan, traineruak estropadetan, Santiago Segura golfean eta neska-mutilak hondartza-boleibolean.
4. Errusiar erruletan jokatzen ageri dena ez da Santiago Segura, Karra Elejalde baizik.
5. Txirringulak lau aldiz agertu dira.
6. Jim Carrey-rekin jolasean agertu den txakurtxoaz gain, izurde mekaniko bat eta zaldi pila bat ikusi ditugu: zaldi mekaniko bat, Feliperen egurrezko zaldia, zaldiko-maldikoak eta xake-jokoan agertu direnak.

Ataza: jokoaz orokorrean pentsatzen duguna aipatu (15')

- Ikasleek bakarka "Zer iritzi duzu jokoaz?" orrian proposatzen diren galderari labur erantzungo diete (3. eranskina).
- Ikasleak lau taldetan bilduko dira. Taldeotan galdera guztiei eman zaizkien erantzunez labur berba egingo den arren, talde bakoitzak galdera jakin baten erantzuna prestatu beharko du bereziki: A taldeak lehenengo galderarena, B taldeak 2.arena, C taldeak 3.arena eta D taldeak 4.arena.
- Talde bakoitzak prestatu duen erantzuna azalduko die ikaskideei.

Feedbacka: ikaskideen azalpenak kritikatu (5')

- Talde bakoitzak egokitu zaion azalpena egindakoan, gainerako ikaskideek entzun dutenaren gaineko iritzia emango dute: ados dauden kideek esandakoarekin, zerbait ahaztu zaien, zer edo zer ez den argi geratu...

Atazaostea: gaiaz labur berba egin (5')

- Azalpenak entzun eta baloratu ondoren, labur arituko gara gaiari buruz hizketan: gainerako taldeetan aipatu diren kontuak azaldu, iritziak eman...

Gramatika eta diskurtsoa: jokoan eta jolasen izenak ikasi (15')

a. Jokoan izenak berrikusi:

- Ikasleak taldetxoetan bilduko dira, eta "Zertan dabilta?" ariketan agertzen diren pertsonaiak, bideoan azaldukoak, zein jokotan ari diren idatzi beharko dute (4. eranskina). Jokoaren izena gogoratzen ez badute, izena asmatu edo beste era batera azalduko dute.
- Erantzunak guztion artean alderatu.

b. Jokoa eta jolasa bereizi:

- Berrito taldeetan bilduta "Zergatik banaketa hori?" atalean proposatzen diren galderari erantzungo diete.

GALDERAK:

- Zergatik banatu ditugu bitan aurreko ekintzak?
- Zer dute batera ezkerreko zutabeok (euren artean), eta zer eskumakoek?
- Zein da zutabe biei arteko aldea?

- Mintzatu erantzunen gainean, eta erreparatu jokoan eta jolasen arteko aldeari.

Zuzenketa-orria

Ezkerreko zutabeok jolasak dira, eta ezkerrekoak jokoak. Hona hemen Lur entziklopediak ematen dituen definizioak:

a) Joko: atsegin hartzeko, eta askotan dirua bitarte dela, egiten den jarduera arautua, lehiaketa sistemaren edo zoriaren ondorioz irabazlea eta galtzailea sortzen dituena.

b) Jolas: atsegin edo atseden hartzeko edozein jarduera, olgeta, joko (dirurik jokatzeko ez dena) edo kirol.

2

Atazaurrea: jokoaren eta izaeraren arteko harremanaz berba egin (10')

- "Jokoak eta izaera" testua irakurri, eta proposatzen zaizkien galderen gainean apur bat pentsatu ondoren, taldetxoetan bildu, eta gaiaz labur arituko dira.

JOKOAK ETA IZAERA

Soziologian eta Psikologian jakin-min handia sortu du jokoen aztertzeak; arlo horietako aldizkari berezituetan joko-teoriari buruz agertu diren artikuluen andana ikusi besterik ez dago. Jokoetako egoeren aurrean, bakarkako jokoen aurrean, beste jokalar baten aurrean edo jokalaritalde baten aurrean pertsonak dituzten erreakzioak bizitzako arazoaren aurrean izaten direnen antzekoak dira. Bestalde, interesgarria izango litzateke egungo jokoek gizaratean duten eragina aztertzea edo, alderantziz, oraingo joko horiek sortu dituen gizaratea bera ere aztertzea.

GALDERAK:

- Zer adierazten du paragrafo horrek? (azaldu esaldi batean ideia orokorra)
- Bat zatoz esaten denarekin?

Ataza: gure ikaskideak jokoan izango duten jarreraz hipotesiak egin (15')

- Talde bakoitzak ikaskide bat aukeratu du. Partaideen artean aukeratu duten kidearen izaeraz labur arituko dira eta hori egindakoan, "Zelakoa izango ote da?" orrian agertzen den gidoiari jarraiki, jokoan izango duen jarreraren inguruan hipotesiak egingo dituzte.

GIDOIA

1. Zure ustez, oso jokozalea izango da? Zergatik uste duzu hori?
2. Zelako jokoak izango ditu gustukoen?
3. Zelakoak ez ditu batere gustuko izango?
4. Zelako jokalaria izango da? Lehiatsua? Patxadatsua? Galtzen ez dakien horietakoa?

- Talde bakoitzak ikaskideei azalduko die aukeratu duen ikaskidea zelakoa izango den jokoan, euren ustez.

Feedbacka: aipatutako ikasleak hipotesiei erantzun (5')

- Talderen batek aukeratu duen ikaslearen deskribapena egindakoan, ikasle horrek entzundako hipotesien balorazioa egingo du: asmatu duten ala ez esango du, eta, bide batez, jokoan zelakoa den azalduko du, labur.

Atazostea: jokoari ematen diogun garrantziaz labur berba egin (10')

- Aipatuak izan ez diren ikasleak euren joko-zaletasunaz labur arituko dira (atazean erabilitako gidoiari jarraiki).
- Guztion artean gaiaz labur berba egingo dugu.

Gramatika eta diskurtsoa: hipotesiak egiteko adierazpideak berrikusi (15')

- Ikasleak taldeka daudela, proposatuko zaizkien arazo logikoei erantzuten ahaleginduko dira, hipotesiak eginez: lehenengo jokoan eskaintzen diren aukerak ikusita, joko bakoitzean bururatu beste hipotesi egin beharko dituzte ([5. eranskina](#)).

Zuzenketa-orria

1. Lagun hori **ipotxa** da, igogailuaren 20. botoiraino baino ez da heltzen, eta, horregatik, hortik gora oinez igo behar izaten du.
2. Espioiari ez diote sartzen utzi, hitz-gakoa txarto esan duelako. Hitz-gakoa ez da atezainak esaten duen zenbakiaren erdia, esaten duen hitzak dituen letra-kopurua baizik: h-a-m-a-b-i = **sei** letra, h-a-m-a-r = **bost** letra, s-e-i = **hiru** letra... eta l-a-u = **hiru** letra. Hori da erantzun zuzena.
3. Zirujau nagusia Andoniren **ama** da.

B. ATAZA: APUSTU-ZALETASUNA

(210')

B.1 ATAZA: EUSKALDUNAK ETA JOKOA

(95')

Helburu nagusia:

- Euskaldunon joko- eta apustu-zaletasunaz berba egitea.

Helburuak:

- Laburpen idatziak egiten trebatzea.
- Gai baten gaineko iritziak azaltzea.
- Euskal kirolen izenak ikastea.

Zertan den:

- Gaiari buruzko bideo labur bat ikusita, euskaldunon apustu-zaletasunaz diharduen artikulua irakurri eta horren gainean berba egingo dugu.

PROZEDURA:

Atazaurrea: bideoaren laguntzaz euskaldunon joko-zaletasunaz berba egin (15')

- Ikasleek [2. bideo-pasartea](#) ikusiko dute, eta bakoitzak euskaldunon joko-zaletasunari buruzko galderei erantzungo die
 1. Gogora itzazu bideoan ikusi dituzun jokoak eta kirolak:
 2. Zure ustez, bideoak argi islatzen ditu euskal kirolak eta jokoak?
 3. Zerbait gehituko zenuke?
 4. Eta zerbait kenduko zenuke?
 5. Zelan deskribatuko zenizkioke euskal kirolak ezagutzen ez dituen bati?
 6. Zure ustez, ba dago euskal kirolen eta apustuen arteko loturarik? Zein?
- Hirunaka, erantzunak alderatuko dituzte.
- Guztion artean taldetxoetan ateratako ondorioak labur aipatuko ditugu.

Ataza: gaiari buruzko artikulua bat laburtu (20')

- Bikoteka jarrita, ikasle batzuei 'Apustuzalea zara?' artikulua lehenengo atala emango diegu eta besteei bigarrena ([6. eranskina](#)).
- Bikote bakoitzak irakurritakoaren laburpena idatziko du: zer informazio bilduko duten erabakiko dute, zirriborroa idatziko dute eta, azkenik, idatzitakoa zuzendu eta garbira pasatuko dute.

Feedbacka: laburpenak baloratu (15')

- Laburpenak bikoteen artean trukatu, eta lanen ebaluazioa egin:
 - ✓ bikote bakoitzak egokitu zaion laburpena irakurriko du.
 - ✓ ikaskideek laburtu duten artikulua atala irakurriko dugu, eta, "Laburpenak ebaluatzen" gidoiaren laguntzaz, irakurritako laburpenaren ebaluazioa egingo dugu.
 - ✓ Gidoian bertan ebaluazioaren ondorioak bilduko ditugu.

"LABURPENAK EBALUATZEN":

- Laburpenak ideia horiek jaso ditu?
- Zerbait garrantzitsua ahaztu dute?
- Garrantzitsua ez den zerbait aurkitu duzu?
- Ideiak argi azaldu dira?
- Laburpena modu ulergarrian idatzita dago?
- Beste zerbait aipatuko zenuke laburpenaren gainean?

- Ebaluazioa laburpena egin duen bikoteari emango diogu, dagozkion ondorioak atera ditzan.
- Laburpenen ebaluazioetan esandako kontu interesgarriak guztion artean aipatuko ditugu.

Atazaostea: norberaren apustu-zaletasunaz berba egin (15')

- *Aizu*ko artikulua dakartzan ikasleen iritziak irakurriko ditugu, eta ikasle bakoitzak gaiarekiko duen iritzia gaineratuko du (7. eranskina).
- Gaiari buruzko iritzia ahoz azalduko dugu, eta gaiaz labur arituko gara.

Komunikazio-estrategiak: laburpenak egiteko arauak (30')

- Ikasleek bikoteka "Laburpenak egiteko arauak" izeneko ariketa egingo dute (8. eranskina).
- Bikoteka emandako erantzunak guztion artean aipatu eta alderatuko ditugu.

Zuzenketa-orria

OHARRA: Erantzun hauek aukera batzuk baino ez dira.

- 1. araua:** *"Taberna gainezka zegoen. Dena dela aulki bat aurkitu zuen eta eseri egin zen".* Tabernan nortzuk dauden eta zertan ez dirudi ezinbesteko informazioa denik, ezta aulkia non aurkitu duen eta zelakoa den ere.
- 2. araua:** *"Laura hondartzara jaitsi zen eta bustialdi ederra hartu zuen".* Bustialdia hartu badu arropa erantzi, bainujantzia jantzi eta uretara sartu dela jakintzat eman dezakegu.
- 3. araua:** *"Bulegoan sartu zenean etsituta geratu zen: dena erreta zegoen".* Dena esanda bulegoan dauden gauzak etorriko zaizkigu gogora, eta, *erreta* esatean, *kiskalita* eta *hauts bihurtuta* kontzeptuak ere bilduko ditugu.
- 4. araua:** *"Martinek oporrak hartu zituen".* Testuak ez dio horrelakorik, baina gure esperientziak horrela diosku: uztailaren azken eguna, paperak antolatu, etxea utzi, mailetak egin, kostaldea... Oker gaitezke, Martin ikastaro bat egitera abiatuko zen agian, baina, irakurri duguna irakurrita, oporraldia datorkigu burura berehala.

- Ikasleek, bikoteka, "Pinudia sutan" testua irakurriko dute, eta ahalik eta hitz gutxien erabilita, laburtzen ahaleginduko dira. Laburpenak egindakoa, bikote bakoitzak zenbat hitz erabili dituen esango du, eta hitz gutxien erabili duenak laburpena ozen irakurriko du. Guztion artean, laburpena ondo eginda dagoen baloratuko dugu: esan beharreko guztia esan den, ondo idatzita dagoen, mezuak argi geratu diren...

PINUDIA SUTAN

"Land Roverren atzeko partetik aitzur bat hartu, pinudia amaitzen zen mugara joan, eta belardia zulatzen hasi ziren. Ordu bete igaro zenean, zulo handi beltz bat zegoen pinudiaren ertzean. Belar, uztondo, pinadar eta sasiz bete zuten zuloa. Ondoren, Land Roverretik gasolina-pote bat atera, eta zuloko sastraken gainera bota zuten gasolina. Ke beltz izugarria igo zen zerurantz. Pare bat kilometrora zegoen muino batera igo ziren Kornelio eta Domingo beren Land Roverrean. Hamar minutu barru han ziren Altzoletarrak, korrika, izerdi patsetan, nor aitzurraz, nor makilaz eta palaz, ikaragarritzat jotzen zuten sua itzaltzera".

Helburu nagusia:

- Esku-pilotaz berba egitea eta gertakari bitxiak entzutea eta elkarri kontatzea.

Helburuak:

- Iraganeko gertakariak kontatzea.
- Usteak eta iritziak azaltzea.
- Ulertzeko estrategiak lantzea: zerbaiti buruzko hipotesiak egitea eta aurreko ezagutzak baliatzea.
- Esku-pilotaren jokoan erabiltzen den hiztegia ezagutzea.

Zertan den:

- Bideo baten laguntzaz esku-pilotaren gainean berba egin ondoren, joko horretan izandako apustu bitxi baten berri jasoko dugu, eta ezagutzen ditugun antzeko beste apustu batzuen nondik norakoak elkarri kontatuko dizkiogu.

PROZEDURA:

1

Atazaurrea: pilota-zaletasunaz mintzatu (15')

- Ikasle bakoitzak "Frontoia" ariketan proposatzen diren galderari erantzungo die.

GALDERAK:

- Gustuko duzu jokoak?
- Telebistan ikusteko ohitura duzu?
- Partiduren bat ikusi duzu frontoian bertan?
- Inoiz jokatu duzu esku-pilotan?
- Ezagutzen dituzu pilotariak? Zein?

- Ondoren, lau taldetan bildu, eta pilota-zaletasunaz labur arituko dira: gustuko duten, zaleak diren, jokutzen duten, jokoaz zer dakiten...

Ataza: esku-pilotaz dakiguna gogora ekarri (25')

- Taldeka gaudela, "Esku-pilota" orriko gidoian proposatzen diren puntuak irakurriko ditugu (9. [eranskina](#)), eta labur aipatuko dugu kontu bakoitzari buruz dakiguna. Oraindik ez dugu ezer idatziko.
- Talde bakoitzak atal bat azaltzeko ardura hartuko du.
- [3. bideo-pasarte](#)a ahotsik gabe ikusiko dugu, eta, dakiguna edo irudietan ikusi duguna oinarri hartuta, talde bakoitzak aukeratu duen atalari dagokion testua idatziko du. Testua dokumentalerako gidoia baillitza idatzi beharko dute, eta, gaiaz asko jakin zein ez jakin, adituak balira bezala agertzen ahaleginduko dira (nahi duten guztia asma dezakete).

GALDERA HAUEK AZALTZEN DIRA BIDEO-PASARTEAN:

- Zelakoa da frontoia?
- Zelakoak dira erabiltzen diren pilotak?
- Zeintzuk dira modalitate nagusiak?
- Noiz da tantoa eta noiz hutsa?
- Zelan jotzen da pilota?
- Zeintzuk dira arauak?
- Zenbat tantotara jokutzen da?

- Taldeek ozen irakurriko dituzte banan-banan egindako lanak. Nahi izanez gero, bideoa erabil daiteke azalpenak hornitzeko (horretarako, azalpena emango duen taldeak bideoaren eskuko aldagailua erabili beharko luke).

Feedbacka: (10')

- Bideoa ahots eta guzti ikusiko dugu ([transkripzioa 10. eranskinean](#)), eta talde bakoitzak egin duen lanaren ebaluazioa egingo du: informazio zuzena eman duen, testu egokia sortu duen...

Gramatika eta diskurtsoa: esku-pilotan erabiltzen diren esaera bereziak ezagutu (15')

- Ikasleek "Zer ote da?" ariketako galderei erantzungo diete dakitena esanda edo, ez dakitenean, hipotesiak eginda.

ZER OTE DA?

1. "Zezeagak pilota **eraman**...". Zer esan nahi du, zure ustez?
 - a. Zezeagak partida irabazi duenez, sari bezala pilota etxera eraman duela esan nahi izango du horrek.
 - b. "Eraman" esaten da pilotariari pilota esku barruan itsatsita geratzen zaionean.
 - c. Nik esango nuke pilotariak pilota ozta-ozta frontiseraino bidaltzen duenean "eraman" duela esaten dela.
2. "Oso ondo **kendu** dio Titini...". Zer esan nahi du, zure ustez?
3. "Belokik **eman** egin dio...". Zer esan nahi du?
4. "Pilota **baztertu** zaio...". Zer esan nahi du?
5. "Goñik **zabaldu** du...". Zer esan nahi du?
6. "Zearrak ez du batera **gozatu**...". Zer esan nahi du?
7. "Ondo **bildu** du pilota hori...". Zer esan nahi du?

- Taldetxoetan bilduko dira, eta erantzunak bateratzen ahaleginduko dira.
- Guztion artean erantzunak aztertuko ditugu.

Zuzenketa-orria

- *Pilota **eraman***: hau esaten da pilotariak pilota ozta-ozta frontiseraino bidaltzea lortzen duenean.
- *Pilota **kendu***: kasu honetan, gogorrago eman dio, edo altura nahikoa hartu du, eta kontrako aurrelariak ezin izan du harrapatu. Horregatik esaten da pilota kendu diola.
- *Pilotari **eman***: oraingoan, pilotari kolpe ederra eman dio pilotariak.
- *Pilota **baztertu***: pilota hormaren ondo-ondotik, ia itsatsita igaro dela esan nahi du honek.
- *Pilota **zabaldu***: pilotariak pilotari eman eta zabalera bidali du; hau da, ezkerreko hormaren kontrako aldera.
- *Pilota **gozatu***: pilotariak pilotari gustura eman diola esan nahi du, bete-betean eman diola.
- *Pilota **bildu***: pilota zabaltzearen kontrakoa izan daiteke hau. Pilotariak pilota zabalean hartu du, eta ezkerreko hormarantz bidali du.

2

Ataza: apustu bitxi baten amaiera asmatu (30')

- Josetxo Lizartzak kontatzen duen apustu bitxiaren lehenengo atala entzungo dugu (4. bideo-pasarte / 11. eranskina). Hasi baino lehen, galdetu ea zer dakiten Josetxo Lizartzari buruz.

JOSETXO LIZARTZA

- Sortzez Leitzarra
 - Donostiako Ilazki euskaltegian ibili zen irakasle, orain dela 24 urte-edo.
 - Gero, Donostiako Herri Irratian aritu zen kazetari, baita Euskadi irratian ere. Bestalde, ETBn ere lan egindakoa da: Kirolez Kirol-eko aurkezlea izan zen, eta 'Baietz gogoratu' izan da aurkeztu duen azken programa.
 - Azken urteotan, Tele5k ematen dituen pilota-partiden esataria dugu.
- Taldeetan bilduta, entzundakoa gogora ekarriko dugu: zer gertatu zen, non, parte-hartzaileak...
 - Dakiguna oinarri, apustua zelan amaituko zen asmatzen ahaleginduko gara. Talde bakoitzak irudikatu duen amaiera prestatuko du, eta kideei kontatuko die.

IKASLEEK LIBURUSKAN DUTENA

"...Baina, nonbait, biak, ez dakit, axolagabe samarrak izaki, eta biak partidua galtzera atera ziren. Eta, bueno, hogeita launa egin omen zuten, eta, orduan,

.....

Feedbacka: istorioaren benetako amaierarekin alderatu (10')

- Josetxo Lizartzaren kontaketa osoa entzun (5. bideo-pasarte / 12. eranskina), eta gure amaierak benetakoarekin alderatuko ditugu: zein hurbildu den gehien, zein ibili den urrunen, zein izan den amaierarik bitxiena...

Atazaostea: apustu bitxiak kontatu (10')

- Gogoratzen dugun beste apustu bitxiren bat kontatuko dugu (ikus, entzun edo irakurri dugun edozein apustu bitxi).

C. ATAZA: HAMASEIGARRENEAN, AIDANEZ (245 ')

Helburu nagusia:

- Filma ikusi, eta haren gaineko kritika egitea eta gaiaz eztabaidatzea.

Helburuak:

- Denbora adierazteko hizkuntz formak gogoratzea.
- Hikaren erabilerari erreparatzea.
- Zerbaiten gaineko iritzia ematea eta argudiatzea.
- Eleberriak irakurtzeko planak egitea.
- Egoeren deskripzioak egitea.

Zertan den:

- "Hamaseigarrenean, aidanez" filmaren aurkezpena jasotakoan pelikula ikusi, eta guztion artean haren kritika egingo dugu.

PROZEDURA:

1

Atazaurrea: gertakari bati buruzko hipotesiak egin (10')

- Taldeka, irudien laguntzaz, ikasleak bideoan ikusiko duten gertaera zelakoa izango den asmatzen saiatuko dira. Hona hemen "Hamaseigarrenean, aidanez" filmeko gertari batzuk:

OHARRA: filmetik hartu irudiok (Ikus ikaslearen liburua 21. or.)

Dirua	Porlan-zakua	Domingo	Kornelio
Herriko eliza	Jendea	Kanposantua	Aldapa

- Talde bakoitzak gertaerari buruzko usteak azalduko ditu.

Ataza: Filma eta eleberria alderatu (30')

- Lehenik, [6. bideo-pasartea](#) ikusi ([13. eranskina](#)), eta euren hipotesiak egokiak izan diren frogatuko dute.
- Ondoren, "Arratsaldeko bostetarako" testua irakurriko dute ([14. eranskina](#)), eta, gero, taldetxoetan bilduta, liburuak dioena filmean zelan islatu den aipatuko dute: aldaketarik egon den, zerbait kendu edo gehitu den, giroa eta istorioa ondo islatu diren...

IKASLEAREN LIBURUKO GALDERAK:

- Zelan erakutsi du filmak eleberrian deskribatzen den lekua?
 - Eta giroa eta jendea?
 - Gertakaria bera ondo islatu dela uste duzu? Badago alderik liburutik filmara? Zerbait garrantzitsua aldatu da?
- Talde bakoitzak egin duen balorazioa aurkeztuko du.

Feedbacka: erantzunak aztertu (10')

- Eman ditugun erantzunak egiaztatzeko, berriro ikusiko dugu bideoa.

Oharra:

Honako hauek dira aurkitu ahal izango ditugun alde batzuk:

- Liburuan Kornelio aurkako apustularia den arren, filmean Domingoren laguntzailea da.
- Liburuan txakurrak eta neska-mutilak Domingoren inguruan dabilzala aipatzen du behin baino gehiagotan, baina filmean ez da ageri, ez neskarik, ez txakurrik.
- Liburuan aldapan gora denak isilik doazela esaten den arren, filmean jendea ez da bide osoan isiltzen.
- Filmean Domingori denbora amaitu zaiola adierazten duen kanpai hotsa entzutean amaitzen da apustua. Liburuan, berriz, denbora amaitu aurretik lurrera erori, eta aurrera egin ezinik geratzen da Domingo.

Atazaostea: ikusitakoaz mintzatu (5')

- Gertakariak labor arituko gara: horrelakorik inoiz ikusi edo entzun dugun, zer deritzegun halako apustuei...

Gramatika eta diskurtsoa: egoeren deskripzioa egin

- "Hasierako egoera" paragrafoa irakurri, eta oinarritzko testutik zein aldaketa egin den esan beharko dute.

IKASLEAREN LIBURUKO PASARTEA

ARRATSALDEKO BOSTETARAKO jendetza zegoen herriko plazan bildurik. Martzelinaren senarrak bete-betean begiratzen zion bere aurrean zuen porlanezko zakukadari. Txakurrak eta neska-mutilak jakin-minez eta ikusnahiz zebiltzan haren inguruan, adineko gizasemeak, nor besoak gurutzatuta, nor zigarroa ahoan, apustuak bete, Domingok ez zuela sargoria lagun izango eta zakukadaren erosotasunaz ari ziren; emakumezkoak, berriz, plaza inguruan zeuden taldetxoetan bilduta gertaera noiz hasiko zain.

Zuzenketa-orria

Liburuak emakumeak balkoietatik begira zeudela dio: "plaza inguratzen zuten etxetako balkoietan kolore giroa eskaintzen zioten gertaerari".

Ikasleek irakurri duten testuan, aldiz, plazan daude gertaerari begira: "emakumezkoak, berriz, plaza inguruan zeuden taldetxoetan bilduta gertaera noiz hasiko zain".

- Taldetxoetan bilduta, frogaren amaierako egoera eta giroa idatziz deskribatu beharko dute.
- Talderen batek idatzitakoa ozen irakurri, eta guztion artean nahi beste ekarpen eginez deskribapena osatuko dugu.

2

Atazaurrea: filmaz dakiguna aipatu (10')

- Ikasleek adieraziko dute hiru argazkietako zein den Andu Lertxundi. Horrekin batera, idazle oriotarrari buruz berba egin genezake.
- Ikasleak taldeka jarriko dira, eta labur aipatuko dute "Filmari buruz" ataleko fitxan agertzen zaizkien pertsonaiez eta "Hamaseigarrenean, aidanez" filmaz dakitena.
- Taldeetan esandakoa guztion artean aipatuko dugu, eta irakasleak falta den informazioa eskainiko die, filmaren aurkezpen laburra eginez.

"HAMASEIGARRENEAN, AIDANEZ"

Film hau Anjel Lertxundiren izen bereko eleberrian oinarrituta dago, eta Domingo izeneko apustulari amorratu baten gorabeherak kontatzen dizkigu. Domingo fikziozko pertsonaia da, baina liburua idaztean, Jose Ibar "Urtain" boxeolari ezagunaren aitaren bizitzan oinarritu zen Anjel Lertxundi idazlea.

JOSE MANUEL IBAR "URTAIN"

Jose Manuel Ibar "Urtain" gipuzkoarra hasiera batean herri-kiroletan (harriak jasotzen batik bat) nabarmendu zen arren, boxeoa lortuko zuen geroago izan zuen ospe handia.

Lehenengo 30 borrokaldietan K.O.z irabazi zuen, eta Europako txapelduna izatera heldu zen. Baina "Urtainek" ez zuen inoiz lortutako fama eta dirua erabiltzen jakin, eta, azkenean, zorrak kitatu ezinik eta depresioak jota, 1992an bere buruaz beste egin zuen.

"Hamaseigarrenean, aidanez" liburua Jose Manuel Ibarren aitaren bizitzan oinarriturik omen dago.

ANJEL LERTXUNDI

Anjel Lertxundi Orion jaiotako idazle ezaguna da. Lehenago irakaskuntzan eta kazetaritzan aritu zen. Hainbat liburu idatzi ditu: "Gaurko literatura", 1968; "Tristeak kontsolatzeko makina", 1973; "Aise eman zenidan eskua", 1979; "Gizon kabalen piurak", 1982; "Tobacco days", 1987; "Otto Pette", 1994; "Letrak kalekantoitik", 1997; "Argizariaren egunak", 1998; "Lehorreko koaderno", 1998; ...

"Hamaseigarrenean, aidanez" (1983) liburuaren idazlea ere bada, baita liburuan oinarritutako izen bereko filmaren zuzendaria ere.

MIKEL GARMENDIA

Mikel Garmendia aktorea Ordizian jaio zen 1945ean. 36 urterekin Antzerki Eskolan sartu zen, eta handik aurrera antzerkian, zineman eta telebistan ibili da lanean jo eta ke. Zineman hainbat pelikula ezagunetan hartu du parte: "La conquista de Albania", "Kareletik", "Maite", "Airbag" ... Antzezlanen artean "Ama begira zazu" eta "El florido pensil" aipa ditzakegu, besteak beste. Baina ospe handiena eman diona ETB1eko "Goenkale" teleaio ezaguna izan da.

"Hamaseigarrenean, aidanez" filmean Kornelioren papera egiten du, Domingo protagonistaren adiskide minenarena.

MARTZELINA

Martzelina fikziozko pertsonaia da. "Hamaseigarrenean, aidanez" liburuan eta filmean Domingo protagonista nagusiaren emaztea da. Filmean Kontxu Odriozola aktore azpeitiarrak egin du Martzelinaren papera. Kontxu antzerki-munduan oso ezaguna da, baina osperik handiena ETBko "Goenkale" telesaioak eman dio.

Ataza: filma ikusi, eta kritika egin (100')

- Taldeka jarrita, eman bakoitzari filma ikusita kritikatu beharko duen gaia ([15. eranskina](#)).
- "Hamaseigarrenean, aidanez" izeneko filma ikusiko dugu. Gero, taldeak bildu, eta egokitu zaien gaien azalpenak prestatuko dituzte.

OHARRA

Filma HABEren liburutegian mailega liteke (58'35"). Argibide gehiago:

- 943. 02.26.24
- http://www.habe.org/principal_e.htm

- Talde bakoitzak prestatu duena azalduko die gainekoei.

Feedbacka: kritikak baloratu (15')

- Talde bakoitzak kritika egindakoan, gainerako taldeek minutu pare bat izango dute entzundakoaren inguruko balorazioa egiteko. Iritziak "Kritiken balorazioa" fitxan bilduko dituzte ([16. eranskina](#)).
- Kritiken txanda amaitu ostean, talde bakoitzak beste talde batek esandakoaren balorazioa aurkeztuko du, eta, nahi izanez gero, gainerakoek aipamenean bat egin ahal izango dute.

Atazaostea: filmaz mintzatu (5')

- Balorazioekin amaitu ondoren, filmaz labur arituko gara: gustatu zaigun, zerbait ikasi dugun...

Gramatika eta diskurtsoa: hitanoaren erabilerari erreparatu (50')

- "Altzoleta" pasartea ikusiko dugu ([7. bideo-pasartea](#)), eta, gero, entzundako elkarrizketak ulertu dituzten galdetuko diegu: erraz ulertu duten, zailtasunik izan duten, zein ...
- Taldeka, ikasleek liburuan dute pasartearen transkripzioko elkarrizketa ([17. eranskina](#)) zukaz berridatziko dugu.
- Ozen irakurri berridazketak, eta guztion artean zuzendu.
- "Zelan erabiltzen da hika?" gidoiaren galderak oinarri, ikasleek lau taldeetan hikaren erabilerari buruz dakitena aipatuko dute labur: noiz erabiltzen den, norekin, zenbat mota dagoen, gure inguruan erabiltzen den...

IKASLEAREN LIBURUKO GALDERAK

- Zuka, berorika, hika... Berba egiteko modu ezberdinak dira, antza. Ezagutzen dituzue? Zein da haien arteko aldea?
- Zuen inguruan hika erabiltzen da? Entzuna duzue? Ulertzen duzue? Zuek erabiltzen duzue?
- Zelan eta noiz erabiltzen da hika? Edonork edonori egiten ahal dio? Hika guztiontzako berdina da?
- Laukote bakoitzean bikote bi egingo dira: bikote batek "Hikaren erabileraz" testuaren A atala irakurriko du eta besteak B atala ([18. eranskina](#)). Testua "Euskal Gramatika Osoa" liburutik hartu dugu.
- Laukoteak berriro elkartuko dira, eta irakurritakoaren berri emango diote elkarri.
- Dakitena eta irakurri dutena oinarri, testuaren amaierako "Hika noiz erabili eta noiz ez" proposamena osatzen ahaleginduko dira.
- Irakasleak testuaren egileak eginiko proposamena aurkeztuko du, eta gaiaz berba egingo dugu labur: interesgarri deritzogun, ikasteko asmorik badugun...

Zuzenketa-orria

Hona hemen hikaren erabileraren inguruan "Euskal Gramatika Osoa" liburuaren egileek proposatutakoa:

HIKA noiz erabili	HIKA noiz EZ erabili
<ul style="list-style-type: none">• Lagunartean• Etxekoen artean• Nor bere buruarekin• Etxeko animaliekin• Gauzeekin	<ul style="list-style-type: none">• Ezezagunekin• Haur txikiekin• Hizketa formalean: eskolak ematean, hitzaldietan, komunikabideetan...• Bati baino gehiagori zuzentzean guztiak sexu berekoak ez badira

Erabilera: eleberria etxean irakurtzeko plana egin (10')

- Ikasleei "Hamaseigarrenean, aidanez" eleberria zelakoa den azalduko diegu: liburua erakutsi, zenbat atal dituen esan eta atalen luzera aztertu.
- Taldetxoetan bilduta, eleberria etxean irakurtzeko planak egingo dituzte: denok dena irakurriko dugun ala ez, zelan banatuko den irakurketa, zelan eramango dugun hori eskoletara, zenbatean behin, zer egin beharko dugun etxean eta eskoletan (laburpenen bat egin, ikaskideei kontatu, iritzia eman, ariketaren bat egin...).
- Taldeek egindako planak azalduko dituzte eta guztion artean egingo duguna erabakiko dugu.

3. Material osagarria

D. ATAZA: DEBEKAIZU!

(100')

Helburu nagusia:

- Joko baten arauak irakurtzea eta jokoan egitea.

Helburuak:

- Ulertzeko estrategiak lantzea: aurreko ezagutzak erabiltzea.
- Adierazteko arazoak konpontzeko komunikazio-estrategiak berrikustea.
- Arauak emateko adierazpide linguistikoak lantzea.

Zertan den:

- "DebeKaizu!" jokoaren arauak irakurri eta ikasi ondoren, jokoan egingo dugu guztiok batera.

PROZEDURA:

1

Atazaurrea: "DEBEKAIZU!" jokoaz dakiguna aipatu (5')

- Guztion artean ezagutzen ditugun mahai-jokoak aipatuko ditugu: gogokoen ditugunak, bitxiak.
- "DEBEKAIZU!" jokoaz dakiguna (gaztelaniaz "Tabu" izenez ezaguna) gogoratuko dugu: zelako jokoa den, zelan jokatzen den...
IKALEAREN LIBURUKO GALDERAK
 - Mahai-joko asko ezagutzen duzu? Zerrenda itzazu hemen gogoratzen dituzunak.
 - Zein duzu gustukoena?
 - "DEBEKAIZU!" oso joko ezaguna da. Gaztelaniaz "Tabu" izena du, eta definizioak emateko joko atsegina da. Ezagutzen duzu? Berba egin ezazu zure kidearekin joko honetaz. Jokatu al duzue inoiz?

Ataza: "DEBEKAIZU!" jokoaren arauak irakurri, eta horretaz berba egin (20')

- Ikasleek "DEBEKAIZU! JOKOAREN ARAUAK" testua irakurriko dute (19. eranskina).
- Bikoteka bilduko dira eta jokoen arauak arituko dira: zelan jokatu behar den, argi ez dituzten arauak, ...
- Ikasleak bikoteka jarrita, mahai baten inguruan jarriko dira, eta "Gogora ditzagun arauak" izeneko txartelak mahai gainean jarriko ditugu multzo batean, ahoz behera eta ordenan (20. eranskina).
- Lehenengo bikoteak multzoaren lehenengo fitxa hartuko du (goian dagoena, 1 zenbakia duena), eta txartelean idatzita aurkituko duen galdera hurrengo bikoteari luzatuko dio.
- Bikoteek banan-banan txarteletan dauden galderak egingo dizkiote elkarri, txartel guztiekin amaitu arte.

Feedbacka: ikaskideen erantzunez berba egin (10')

- Egokitu zaion bikoteak erantzuna emandakoan, gainerakoek nahi dituzten aipamenak egin ahal izango dituzte: ados dauden, zerbait faltan dagoen...
- Beharrezkoa joz gero, galdera egin duen bikoteak erantzun zuzena irakurriko du.

2

Ataza: "DEBEKAIZU!" jokoan aritu (30')

- Bikoteka, "Debekaizu!" jokoan arituko gara, aurreko atazan ikasitako arauak oinarri.

OHARRA

Jokoa *AIZU!* aldizkariaren 181. zenbakiarekin batera plazaratutako "DOSTAIZU!" izeneko joko-bilduman duzue.

Luzeegia suerta ez dakigun, taularen bukaera arte heltzea baino, denbora-tarte mugatuan (ordu-erdian, esate baterako) ahalik eta lauki gehien aurreratzea jar dezakegu helburu.

Argibide gehiago behar izanez gero, jarri harremanetan AIZU! aldizkarikoekin :

- Tel.: 94. 415. 95. 12
- <http://www.aizunet.net>
- Perro kalea 1, 5. 48005 Bilbo.

Feedbacka: ikaskideen erantzunak jaso (5')

- Lagun bakoitzak emango dituen definizioen feedbacka bikotekideak edo ikaskideek emango dute.

Atazaostea: "DEBEKAIZU!" jokoaren balioaz berba egin (10')

- Jokoa amaitutakoan, ikasleak taldetxoetan bilduko dira, eta joko horrek ikas-prozesuan zertan lagun diezaiekeen aztertuko dute.
- Talde txoetan aipatutakoaz berba egingo dugu.

Gramatika eta diskurtsoa: arauak emateko adierazpideak landu (20')

"Hautazko ezaugarriak" izenekoak, istorio bitxiak asmatzeko jokoa dugu. Horrela, bada, lehenengo zutabearen tresna batzuen izenak idatzi ditugu (nahi beste izan daitezke), eta bigarrenean burura etorri zaizkigun ezaugarri psikologikoak.

TRESNAK	EZAUGARRI PSIKOLOGIKOAK
<u>Igogailua</u>	<u>Burugogorra</u>
Idazmakina	Mozkortia
Argazki-makina	Lotsatia
Ordenagailua	Ganorabakoa
Labea	Handinahia
Telebista	Maltzurra
...	...

- Ikasle batek IGOGAILU BURUGOGORRA zelan erabili behar den azaldu digu. Baina esaldi batzuk ez ditu osatu. Irakur ezazue esan duena, eta osa ezazue agertzen diren hitz solteen laguntzaz azalpena. Hitzak nahi duzuen bezala erabil ditzakezue: deklinatuz (edonor, edonork, edonorentzat...), aditzak jokatuz (erabili, erabilita, erabiliz gero...).

**IKASLEAREN LIBURUKO
IGOGAILU BURUGOGORRA ERABILTZEKO ARAUAK**

1. Edonor / erabili / pazientzia / eskailera /
.....
.....
2. Igogailuan sartzean baimena eskatu eta atsegina izan beharko zenuke.
Horrela, baliteke nahi duzun solairuan amaitzea.
3. Barruan sartzean igogailua beste edonorekin eztabaidatzen aurkituko
bazenu, onena igogailuaren alde egitea duzu.
4. Igogailuko botoiek zure asmoak ezagutzeko baino ez dute balio, ez dira
lotesleak edo binkulanteak. Eta, horregatik, igogailuak nahi duen solairura
joateko eskubidea izango du.
5. Errespetua / eskatu / kasu egin /
.....
.....
6. Nora joan nahi duzun esatean igogailuak modu txarrean erantzungo balizu,
entzungorrena egin.
7. Ezin / agindu / txartzat hartu / mugitu /
.....
.....
8. Igogailua zuk nahi ez duzun edozein solairutan geldituz gero, hobe duzu
eztabaidetan ez sartzea eta falta duzuna oinez egitea.
9. Atera / agurtu / eskerrak eman / hurrengoa / sartu /
.....
.....
10. Igogailu burugogorraren kontra salaketa bat jarri nahi izanez gero, ez erabili
sekula zure benetako izena, mendekua har dezake eta.
.....
.....

Zuzenketa-orria

Igogailu burugogorra erabiltzeko arauak

1. Igogailu burugogorra edonork erabil dezake, baina pazientziarik ez baduzu hobe duzu eskaileteretatik igo.
2. Igogailuan sartzean baimena eskatu eta atsegina izan beharko zenuke. Horrela, baliteke nahi duzun solairuan amaitzea.
3. Barruan sartzean igogailua beste edonorekin eztabaidatzen aurkituko bazenu, onena igogailuaren alde egitea duzu.
4. Igogailuko botoiek zure asmoak ezagutzeko baino ez dute balio, ez dira lotesleak edo binkulanteak. Eta igogailuak nahi duen solairura joateko eskubidea izango du.
5. Igogailuari gauzak errespetu handiz eskatu behar dizkiozu. Eta berak nahi badu kasu egingo dizu.
6. Nora joan nahi duzun esatean igogailuak modu txarrean erantzungo balizu, entzungorrena egin.
7. Igogailuari ezin zaio agindurik eman; txartzat har dezake eta ez da mugituko.
8. Igogailua zuk nahi ez duzun edozein solairutan geldituz gero, hobe duzu eztabaidetan ez sartzea eta falta duzuna oinez egitea.
9. Igogailutik ateratzean ez ahaztu agurtzea eta eskerrak ematea, bestela hurrengoan sartzen ere ez dizu utziko.
10. Igogailu burugogorraren kontra salaketa bat jarri nahi izanez gero, ez erabili sekula zure benetako izena, mendekua har dezake eta.

- Ikasleak talde txikietan jarrita, "Hautazko ezaugarriak" izeneko ariketa egingo dute.
- "Hautazko ezaugarriak" izeneko txartelak (21. [eranskina](#)) mahaiaren gainean jarriko ditugu ahoz behera zutabe bitan (batean tresnak eta bestean ezaugarriak). Taldeek zutabe bakoitzetik txartel bana hartu beharko dute, eta konbinaziotik sortuko zaien "tresna bitxia" erabiltzeko argibideak asmatuko dituzte.
- Taldeka sortu diren testuak ozen irakurri, eta guztion artean asmatutako arauz labur berba egingo dugu.

Helburu nagusia:

- Arazo eta joko logikoak azaltzen trebatzea.

Helburuak:

- Azalpenak ematen trebatzea.
- Zerbait argitzeko, baieztatzeko edo ukatzeko hizkuntz adierazpideak berrikustea.
- Adierazteko arazoak konpontzeko komunikazio-estrategiak berrikustea.
- Arauak emateko adierazpide linguistikoak lantzea.
- Zerbaiten gaineko hipotesiak egitea.

Zertan den:

- Arazo logikoak irakurri, eta, elkarri azaldu ondoren, nor bere kasa erantzunak bilatzen saiatuko gara. Ataza hau eskolatik kanpo egingo dugu neurri handi batean, eta etxekoei edo lagunei laguntza eskatu ahal izango diegu.

PROZEDURA:

1

Atazaurrea: logika-jokoei buruzko iritzia eman (5')

- Guztion artean logika-jokozaleak garen aipatuko dugu.
- Atazaren aurkezpena egingo dugu, eta guztion artean erabakiko dugu gehien asmatzen duenarentzat saririk egongo den eta, egotekotan, zer izango den.

Ataza: "Logika-jokoak" irakurri, eta elkarri kontatu (20')

Oharra

Ataza hau hainbat egunetan luzatuko da. Egun bakoitzean ikasle batek edo gehiagok egokitu zaizkien "Logika-jokoak" aurkeztuko dituzte, eta horien erantzunak eskolatik kanpo nahi dugun bezala bilatu ahal izango ditugu.

Eskoletan "Logika-jokoak" azaldu baino ez dira egingo; beraz, erabakitako egunean aurkitutako erantzunak alderatuko dira.

- Logika-joko guztiak ikasleen artean banatuko ditugu ([22. eranskina](#)). Banaketa ikasle-kopuruaren arabera izango da, jakina.
 - 1. jokoa:** amets hiltzailea
 - 2. jokoa:** jarraipenik logikoena
 - 3. jokoa:** hiru kapela
 - 4. jokoa:** Porfiaren kutzak
 - 5. jokoa:** hitz gakoaren bila
 - 6. jokoa:** Lehoia eta Adarbakarra
 - 7. jokoa:** heriotza-zigorraren kasua
 - 8. jokoa:** Marisa eta Felipe
 - 9. jokoa:** zelan hil zen?
 - 10. jokoa:** hartarena
- Ikasleek etxean egokitu zaizkien logika-jokoak irakurriko dituzte, eta hurrengo egunetan kideei harik eta argien aurkezteko prestatuko dituzte.
- Horrela, bada, egokituriko egunean ikasleek bi edo hiru joko azalduko dizkiete kideei, eta horiek euren liburuan duten "Logika-jokoak" izeneko orrian jokoari buruzko datu interesgarriak bilduko dituzte.
- Ikasle bakoitza, nahi duenari laguntza eskatuta (etxekoei, lagunei...), 10 arazo logikoen erantzunak aurkitzen ahaleginduko da (eskolatik kanpoko laguntza euskaraz eskatzeko konpromisoa har liteke).

Feedbacka: jokoen erantzunak alderatzea (30')

- Aurrez jarritako egunean guztion artean eman ditugun erantzunak alderatuko ditugu.
- Joko bakoitzaren erantzuna guztion artean adosten eta argitzen ahaleginduko gara.
- Irakasleak jokoen erantzunak aurkeztuko ditu.

Zuzenketa-orria

1. joko: amets hiltzailea

Jonen istorioa sinestezina da. Antonio ametsetan zegoela hil bada, zelan daki Jonek zelako ametsak izan dituen? Ezinezkoa da.

2. joko: jarraipenik logikoena

Hurrenkera oso erraza da, asma daitekeen errazena, agian. Egiten dugun gauza bakarra zera da: aurreko lerroan zer dagoen irakurri.

1	
11	Goian "1" bat dago
12	Goian "1" bi daude
1121	Goian "1" bat eta "2" bat daude
122111	Goian "1" bi, "2" bat eta "1" bat daude
<u>112231</u>	Goian "1" bat, "2" bi eta hiru "1" daude

3. joko: hiru kapela

Aitorrek asmatu du. Lehen isilik egon da, eta zera pentsatu du: "Maitek nire kapela eta Karlosena ikusten ahal ditu. Biak beltzak badira, bereak zuria izan behar du, eta, biak zuriak badira, bereak beltza izan behar du. Horrela, bada, erraz jakingo du erantzuna, eta berehala asmatuko du. Baina isilik dago. Zergatik izango da? Karlosen eta bion kapelak kolore ezberdinetakoak dira. Horregatik, Maitek ezin du jakin zein koloretakoa den berea. Beraz, Karlosen kapelaren kolorea ikusita, badakit zein den nirea."

4. joko: Porfiaren kutxak

Urrezko kutxaren esaldiak eta berunezko kutxaren esaldiak esanahi kontrajarria dute. Beraz, bietako bat egiazkoa izango da. Eta egiazko esaldi bakarra dagoenez, zilarrezko kutxak dioena gezurra izango da, derrigorrez. Erretratua, beraz, zilarrezko kutxan dago ezkutatuta.

5. joko: hitz gakoaren bila

Eskatzen diren lau triangeluak egiteko modu bakarra hiru dimentsioko irudi bat egitea da: piramide bat, hain zuzen ere. Eta horixe da bilatzen dugun zortzi letrako hitza: "PIRAMIDE".

6. joko: Lehoia eta Adarbakarra

Lehoiak egun bitan bakarrik esan dezake bezperan gezurra esan zuela: astelehenetan eta ostegunetan. Eta Adarbakarrak ostegunetan eta igandeetan baino ez. Dagokigun eguna, beraz, osteguna da.

7. joko: heriotza-zigorraren kasua

Presoak zera esan zuen: "Erreta hilko nauzue". Horrela erretzea erabakiko balute, esaldia egiazkoa izango zen, eta, orduan, egia esan zuenez, burua moztu beharko liokete. Baina burua moztea erabakiko balute, esaldia gezurrezkoa izango zen, eta, orduan, gezurra esateagatik erre egin beharko lukete. Ezin dute ez batera ez bestera hil. Bigarren aukera bat honako hau da: "Ez didazue burua moztuko".

8. joko: Marisa eta Felipe

Marisa eta Felipe arrain bi dira. Arrain-ontzian egon dira mahaiaren gainean, baina haizeak leihoa zabaldu du, arrain-ontzia lurrera bota du eta apurtu egin da. Eta Marisa eta Felipe hil egin dira.

9. joko: zelan hil zen?

Jaimeren bizkar-zorroa jausgailua da; hegazkinetik jauzi eginda zabaldu ez den jausgailua, hain zuzen ere.

10. joko: hartarena

Hartza zuria da. Hartzak Ipar Poloaren erdi-erdian egon behar zuen. Horrela, ehiztariak nahi duen tokira mugituta ere, iparralderantz tiro egiterakoan, hartzari emango zion beti.

4. eranskinak

I. eranskina

Ikaslearen autoebaluazio-orria

Baloratu, orokorrean, ikastunitate hau.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Zure iritziz, zein izan da atalik interesgarriena? Zergatik?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Eta gutxien gustatu zaizuna? Zergatik?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ikastunitate honek zerbait ikasten edo hobetzen lagundu dizu? Zer?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Joko eta jolasei buruzko hitz berriren bat ikasi duzu? Aipatu ikasitako batzuk.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Euskal kulturara hurbiltzeko aproposa izan da ikastunitatea? Zergatik?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Beste zerbait:

.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA: Zertan ari dira?

1. Bideoan lagun asko ageri dira joko batean zein bestean, eta horien guztien artean egiazko eta fikziozko pertsonaia ezagun batzuk. Gogoratzen dituzu?
.....
.....
.....
.....
2. Batzuk mahai-jokoetan ikusi ditugu. Nor ibili da eta zein jokotan? (pertsona ezaguna bada, izena aipatu)
.....
.....
.....
.....
3. Beste batzuk aldiz kirolen bat egiten ageri dira. Nor eta zein kiroletan? (pertsona ezaguna bada, izena aipatu)
.....
.....
.....
.....
4. Gogoratzen duzu zenbatetan agertu den Santiago Segura aktorea errusiar erruletan jokatzen?
.....
.....
5. Gazte batzuk ere behin baino gehiagotan ikusi ahal izan ditugu bizikletan. Badakizu zenbat aldiz?
.....
.....
6. Gizakiez gain animalia batzuk ere ageri dira bideoan. Zeintzuk izan dira?
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA: Zer iritzi duzu jokoaz?

1. Ba dago loturaren bat jokoaren eta gizakiaren artean? (Betidanik egon dira jokoak?)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jokoa umeen kontua da? Adin bakoitzerako joko-mota jakin bat dago?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Zertarako balio du jokoak? Zer ekartzen du?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Ba du alde txarrik jokoak? Arazorik sor dezake?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Zertan dabilta?

(Jim Carrey eta txakurra fresbee-an dabilta)	(Gazte batzuk hondartza-boleibolean dabilta)
(Umeak ezkutaketan dabilta)	(Lagun bi palan dabilta)
(Mafalda, Manolito eta Miguelito kulunkan dabilta)	(Domingo eta lagunak musean dabilta)
(Mafalda eta Felipe zabuan dabilta)	(Agureak dominoan dabilta)
(Jon Enbeita zibarekin jolasten ari da)	(Lagun batzuk xakean ari dira)
(Ume bat trizikloan dabil)	(Jendea txanponjaleetan ari da)

Arazo logikoak

1. ARAZOA:

Gaizka 30 solairuko etxe bateko 25.ean bizi da. Goizero, larunbatak eta igandeak salbu, igogailuan sartzen da, beheko solairura jaitsi eta lanera joaten da zintzo-zintzo. Arratsaldean, lanetik datorrela, igogailuan sartzen da berriro. Baina hogeigarren pisuan jaisten da, eta azken bost pisuak oinez igotzen ditu. Zergatik egingo ote du hori?

HIPOTESIAK:

- Ziur asko, kolesterola-edo izango du, eta, horregatik, igoko ditu eskailera batzuk oinez.
- Baliteke hogeigarren pisuan amorantea-edo izatea.
-
-
-

2. ARAZOA:

Amaia espioia da. Etxe batean sartu nahi du, baina etxe horren atean atezain bat dago, pasahitzaren eske. Horregatik, Amaia zelatan egon da inguruan, hitz-gakoa asmatu asmoz. Gizon bat hurbildu da. Atezainak 12 esan dio, gizonak 6 erantzun, eta atezainak sartzen utzi dio. Gero, neska gazte bat. Atezainak 10 esan dio, neskak 5 erantzun, eta barrura sartu da. Agure bat etorri da segidan. Atezainak 6 esan dio, agureak 3 erantzun, eta hau ere barrura sartu da. Orduan, Amaia atera hurbildu da. Atezainak 4 esan dionean berak 2 erantzun dio. Baina atezaina espioia dela konturatu da, eta atxilotu egin du. Zergatik gertatu ote da hori?

HIPOTESIAK:

-
-
-
-
-

3. ARAZOA:

Andres Ibarrak eta bere seme Jonek, autoz doazela, istripu larri bat izan dute. Aita bat-batean hil da zaurien ondorioz, eta semea larri zauritu da. Ospitalera eraman dute, ebakuntza egin diezaioten. Baina, ebakuntza gelara sartzean, zirujau nagusia zurbil geratu da, eta zera esan du: "nik ezin diot ebakuntzarik egin. Jon da! Nire semea!" Zelan da posible hori?

HIPOTESIAK:

-
-
-
-
-

Laburpenak egiteko arauak

Van Dijk izeneko adituaren arauak irakurri, eta paragrafoak eta esaldiak laburtzeko ariketa.

1. araua: alde batera uztea.

Arau honen arabera, gure helburuetarako garrantzitsua ez den informazioa alde batera utziko dugu. Horrek ez du esan nahi informazioak berak garrantzirik ez duenik, baizik eta testua ulertzeko edo azaltzeko gailentasun handirik ez daukala.

Arau hau erabilita, zelan laburtuko zenuke hurrengo paragrafoa?

Jatorrizko testua	Laburpena
"Taberna jendez gainezka zegoen: agureak kartetan, neska-mutilak barraren ondoan berriketan... Hala ere, leiho ondoan aulki zahar bat aurkitu zuen, eta bertan eseri zen"

2. araua: aukeratzea.

Arau honek ere informazioa baztertzea proposatzen du. Baina, kasu honetan, ez da izango informazio hori premiagabekoa delako, bistakoa delako baizik. Informazio hori jakina da, begi-bistakoa, eta, horregatik, soberakoa izango da.

Arau hau erabilita, zelan laburtuko zenuke hurrengo paragrafoa?

Jatorrizko testua	Laburpena
"Laura hondartzara jaitsi zen. Arropa erantzi zuen, bainujantzia jantzi, uretan sartu eta bustialdi ederra hartu zuen."

3. araua: orokortzea.

Orokortzearen bidez zera egingo dugu: lotuta dauden kontzeptu askoren orde, kontzeptu orokor bakar bat hartuko dugu; hau da, zerbaitek lotutako gauza asko hitz orokorrago baten bidez adieraziko ditugu.

Arau hau erabilita, zelan laburtuko zenuke hurrengo paragrafoa?

Jatorrizko testua	Laburpena
"Bulegoan sartu zenean etsituta geratu zen: artxibategia guztiz erreta zegoen, mahaia eta aulkiak ere kiskalita, dokumentuak, kartak, lapitzak... dena hauts bihurtuta..."

4. araua: eraikitzea edo batera biltzea.

Eraikitzen edo batera biltzen dugunean, testuak esaten duena informazio berri baten bidez ordeztuko dugu. Informazio berri hori ez da oinarritzko testuan agertzen, baina oinarritzko testu horretan jasotako ideietatik ondorioztatu dugu, eta testuak eskaintzen duen informazioa laburbiltzeko bidea ematen du.

Arau hau erabilita, zelan laburtuko zenuke hurrengo paragrafoa?

Jatorrizko testua	Laburpena
"Azkenean uztaillaren azken eguna iritsi zen. Martinek bulegoko paperak antolatu zituen, leihoak itxi eta argiak amatatu zituen. Ondorengo orduak mailetan egiten eta etxea ixten eman zituen. Iluntzean, autoan sartu eta kostalderantz abiatu zen ilusioz beterik."

Esku-pilota

Euskal Herrian bost etxetik gora biltzen den edozein parajetara hurbilduz gero, halabeharrezko elizarekin batera, herri-paisaiaren parte bihurtu zaigun beste eraikuntza bitxi bat aurkituko dugu ezinbestez: frontoia, pilotalekua.

Mota askotako frontoiak aurkitu ahal izango ditugu: horma bakarrekoak edo horma bikoak, frontoi luzeak edo laburrak, sabaia dutenak... Hego Euskal Herrian, ohikoenak horma biko frontoiak ditugu: aurreko horma edo frontisa eta ezkerreko horma dutenak. Eta frontoi horietako jokorik ezagunena esku-pilota da, pilotariak esku hutsez egiten dutena.

Horrela hasiko da entzungo dugun kontaketa (3.bideo-pasarte), eta, jarraian, honako gai hauetaz mintzatuko zaigu:

1. Joko-zelaiak eta tresnak (esku-pilotan egiteko frontoiak deskribatu / gainerakoekin alderatu / materiala deskribatu /...)
2. Modalitate nagusiak eta pilotarien janzkera (modalitate nagusiak aipatu / haien arteko aldeak erakutsi / pilotarien janzkera deskribatu /...)
3. Jokoaren hasiera, sakea egiteko modua eta pilota jotzeko moduak (lehenengo sakea nork egiten duen azaldu / sakea nola eta nondik nora egiten den azaldu / pilota jotzeko modurik ezagunenak aipatu /...)
4. Tantoak eta jokoaren amaiera (tantoa egiteko moduak aipatu eta deskribatu / jokoaren noiz amaitzen den esan /...)

3. bideo-pasartea: esku-pilota

(4´ 02´´)

Frontoiak Euskal Herriko paisaiaren parte dira. Herri txikienean ere, halabeharrezko elizarekin batera ez da sekulan frontoirik faltako: horma bakarrekoak, horma bikoak, frontoi luzeak, laburrak...

Hego Euskal Herrian, horma biko frontoiak dira ohikoenak: aurreko horma edo frontisa eta ezkerreko horma dituztenak. Eta frontoi hauetako jokorik ezagunena esku-pilota da, pilotariek esku hutsez egiten dutena.

Esku-pilotan "frontoi laburretan" egin ohi da. Luzeak aldiz, paletan (palan), txisteran eta erremontean egiteko erabili ohi dira. Frontoia "koadroetan" banatuta dago. Horiek ezkerreko horman aurretik atzera zenbatuta izango ditugu.

Pilota da tresna bakarra. Profesionalenak 105 gramo inguruko larruzko pilota gogorak dira. Eta horiekin aritzeko pilotariak eskuak baino ez ditu lagun izango. Hori bai, behar bezala babestuta.

Modalitate nagusiak hiru dira: garrantzitsuena pilotari bik frontoi osoan bata bestearen aurka egiten dutena da; "eskuzko banakakoa" edo "buruz burukoa" deitzen zaio. Bigarrena "eskuzko binakakoa"; jokalaria bi beste biren aurka aritzen direna. Hirugarrena "lau terdikoa"; honetan ere, jokalaria bi elkarren aurka aritzen dira, baina frontoi osoa erabili beharrean, aurreko lau koadro eta erdian egingo dute jokoan.

Pilotariak koloreekin identifikatu ohi ditugu: batzuk "gorriak" izango dira eta besteak "urdinak". Duela gutxira arte gerrikoak erakusten zuen jokalaria bakoitzari zegokion kolorea. Gaur egun, gerrikoaz gain, elastiko gorriak edo urdinak jantzita ateratzen dira pilotariak kantxara.

Lehenengo sakea nork egingo duen erabakitzeko, epaileak txapa botako du airera. Urdin ateraz gero, urdinei egokituko zaie sakea; gorri ateraz gero, aldiz, gorriei. Frontoi osoko partidetan, sakea laugarren koadrotik egiten da. Pilotak frontisean jo ondoren lehenengo botea laugarren eta zazpigarren koadroen artean egin beharko du. Botea laugarren koadroko marran edo aurrerago egiten badu, "falta" izango da, eta tantoa aurkariarentzat izango da. Botea zazpigarren koadroko marran edo atzerago eginez gero, "pasa" izango da, eta jokalaria sakea ondo egiteko bigarren aukera izango du. Tantoa egiten duen jokalaria sakea eskuratuko du.

Pilota lehenengo botea eman ondoren jo daiteke: botean, botibolean, bote lasterrean..., baita lurra ukitu aurretik ere. Horri "airez" jotzea esango zaio. Bolea eta sotamanoa dira "airez" jotzeko modurik ezagunenak.

Pilotariak lurrean bigarren botea egin aurretik harrapatu behar du pilota, eta frontiseraino eraman. Frontisean beheko txapa eta goiko koltxoiaren artean jo beharko du. Frontisera heldu aurretik, pilotak ezkerreko horma baino ezin izango du ukitu. Horri "bi paretak" esango zaio.

Frontisean jo ostean, lehenengo botea joko-zelaiaren barruan eman beharko du. Eta, botea eman aurretik, ezkerreko horma izango da, berriro ere, pilotak jo dezakeen leku bakarra.

Beti horrela izan ez bada ere, gaur egun 22 tantora jokatzen dira partidak. 22. tantoa egiten duen pilotariak edo bikoteak irabaziko du erronka.

4. bideo-pasartea: apustu bitxia

(2' 18")

1. atala

— Nik aurrena esan nahi dut gurean —ez dut esan nahi gure etxean—, gure herrian, ba, apustuak beti izan duela, ba, ez dakit, zerbait ezkuturen edo beltzaren itxura. Gure etxeetan beti entzun izan dugu, ba, ez eiteko (egiteko) apusturik, ibiltzeko xuabe frontoian, dirurik ez jokatzeko, galera asko etortzen dela hortik eta baserri asko-eta direla lehendik horrelako apustueta galduak.

— Zurrumuru pila bat ere izaten dira, eta...

— Baina, bueno, nik gogoan dut, nik etxean entzunda, eta gure herrian gertatutakoa bezala kontatzen da.

— Herrian, Leitzan bertan?

— Bai.

— Leitzan bertan.

— Eta gerora entzun dut beste herri batzuetan beste antzeko gauzen bat gertatu dela. Orain, kontua da orain dela laurogei... laurogei bat urte edo hirurogeita hamar bat urte gertatutakoa. Egin omen zen behin, ba, apustu bat. Bi mutil baziren, pilotari onak itxuraz, eta herrian erdia-edo jarri zen baten alde eta beste erdia, ba, bestearen alde. Eta igande eguerdi batean, ba, egin zen apustu hori, pilota-partidu hori, banan-banan, mano-mano. Eta Leitzako plazak, ba, ez du ezker-paretarik, plaza libre da. Eta Nafarroako herri askotan bezala, ba, partidua egin zen, — orduan hala egiten zen, guk ere ezagutu dugu mutikotan—, 25 tantotara partidua.

Baina, nonbait, biak, eztaikit (ez dakit), axolagabe samarrak izaki, eta biak partidua galtzera atera ziren. Eta, bueno, hogeita launa egin omen zuten, eta, orduan, ba, sakearen jabe zenaren alde apustua egin zuten guztiek, ba, ja, oso buru makur.

— "Ya esta"! Apustua egina...

— Bazekiten, ba, nola galdu nahi zuen, ba, sake laburregia-edo eginen zuela. Eta partidua, beraz, eta apustua galdu eginen zuela.

— Eta, beraz, bazekiten...

— Bazekiten hori gertatuko zela.

— Ja... usaitu zuten zeozer arraro bazela.

— Bai, bai, bai. Usaitu bakarrik ez. Eskandalu izugarria izan omen zen herrian, ze denak bazekiten biak galtzera atera zirela. Orduan egin zun (zuen) jendeak susmo zeukan bezalaxe, ba, sake laburra, koska ez pasatzera. Han, falta beharrean, ba, koska esaten zaio, han, goiko plazan. Eta sake laburregia zen, baina besteak ere galdu nahi zuenez, joan zen, airean hartu, bote egiten utzi gabe, eta bazterrera bota omen zuen. Eta horrela galdu.

— Harek (hark) partida galdu.

Horrelako gauzak toki askotan kontatzen dira, eta izanen dute, segur aski, egiaren zati bat. Eta gero, ba, ez dakit, exagerazioa-edo puntturen bat ere bai.

5. bideo-pasartea: Porlan Zakuarena

(4' 19")

.....
DOMINGO Bero madarikatu hau!
KORNELIO Etzak hitz egin. Animo, gutxi falta zaik eta!
JENDEA Leher eginda zegok.
KORNELIO Hala umeak, alde hemendik!
.....
JENDEA Hala Kornelio, has hadi txanponak banatzen!
KORNELIO Joan hadi porkulo hartzera! Konponduko gaituk!

Arratsaldeko bostetarako

ARRATSALDEKO BOSTETARAKO jendetza zegoen herriko plazan bildurik. Martzelinaren senarrak bete-betea begiratzen zion bere aurrean zuen porlanez betetako zakukadari. Txakurrak eta neska-mutilak jakin-minez eta ikusnahiz zebiltzan haren inguruan; adineko gizasemeak, nor besoak gurutzatuta, nor zigarroa ahoan, apustuak bete, Domingok ez zuela sargoria lagun izango, eta zakukadaren erosotasunaz ari ziren; emakumezkoek, berriz, kolore-giroa eskaintzen zioten gertaerari plaza-inguruko etxeetako balkoietatik.

Ez ziren artean bostak izango haztaga* bat plaza erdira ekarri, eta zeremonia neurtu batez porlan-zakukada bertan pisatu zutenean. Kornelio eta Domingo haztagaren neurgailuari begira egon ziren une labur batez. Behin neurgailua orekatu zenean, Domingok eskuak gerrira eraman, flexio batzuk egin, eta, gero, Korneliori:

— Berrogeita hamar kilo. Konforme egongo haiz, noski?

Korneliok bizkarrera jaso zuen zakukada kolpe bizkor eta azkar batez.

— Gehiago fidatzen nauk neure besoez munduko haztaga guztiez baino —esan, eta lurrean utzi zuen berriro zakukada—. Bai, konforme! Ez gaituk kilo-erdi baten gorabeheraz haserretuko.

Korneliok bere erlojuari begiratu, eta:

— Prest hago?

Eskumuturrean zeramatzaten erlojuak puntuan jartzen hasi ziren Domingo eta Kornelio. Orduantxe entzun berriak ziren bostak elizako kanpaian.

— Bostak eta bost! Eta hirean? —galdetu zuen Domingok.

— Baita ere. Bostak eta bost.

Izan zen konometroa eskaini zienik, baina ez zioten jaramonik egin.

— Nahi duanean!

Korneliok apustuari hasiera ematen zioten hitzok bota zituenean, plazako jendea guztiz isildu zen, eta balkoietako koloreak zintzilik bezala geratu ziren, sargoriaren aire ezin geldia goan.

Martzelinaren senarra zakukadari begira egon zen une labur batez. Aitaren egin, gerrialdea makurtu, eta bizkar gainera jaso zuen porlan-zakukada.

— Bale! —bota zuen Korneliok, erlojuari begiratu.

Ia herri guztia joan zitzairen atzetik Domingori, txakurrak eta neska-mutilak gertu, gizonezkoak atzetik, eta balkoietatik jaitsitako koloreak azkenik. Apustuen segizio hark Jesusen Kalbariorunzko ibilaldiko kromoak gogoratzen omen zizkion handik urte batzuetara ere Jexux sakristauari.

Zenbat denbora ote zeraman galdetzeko bakarrik zabaltzen ziren jendearen ahoak. Haurrek eta txakurrek ere ez zuten txintik ateratzen, inork erabaki ez zuen liturgia isil hari errespetu gorra eskainiz.

Ez ziren hamasei minutu pasatuko Martzelinaren senarrari begiak zurbildu zitzaizkionerako, hamasei eta segundo gutxi gehiago kopetan izerdi-tanta lodiak ikusi zitzaizkionerako, hamasei minutu eta erdi inguru hasierako korrikada bizi eta segurua pauso ezindu baldarretara makurtu zenerako, hamazazpigarren minutura bizkarretik behera irristatzen hasi zitzaion zakukada, segundo gutxi barru esku librea gerrira eraman zuen, eta oreka galtzeko arriskuan zeraman zakukadari eutsi ezinik ibili zenean, berrogei segundo ez ziren pasatuko kopetatik izerdi-tanta lodiak desagertu zitzaizkionerako, gero eta zurbilago zuen aurpegia, zakukada erori zitzaion lurrera hemezortzigarren minutu doian, eta zakukadaren ondoren jo zuen lurra Martzelinaren senarrak ere.

Hirurehun metro inguru falta zitzaion kanposantura iristeko, eta haruntz begira gelditu ziren Domingoren begiak, eta herritarrek aierutzat hartu* zuten Martzelinaren senarraren begirada hura.

Une hartan bertan hil zela pentsatu zuenik ere gertatu zen, eta horrelakorik iritsi zizaion Martzelinari, baina handik denbora gutxira, senarra etxera eraman ziotenean, *ez du ezer, esan zioten, berehala pasatuko zaio.*

Arratsalde hartan sagardo botila asko ireki zuen Korneliok adiskideentzat. Aitzitik, etsipenari kandela gorri asko biztu beharko zizkiola erabaki zuen Martzelinak, senarrari okozpean maindirea tolestatzen zion bitarte mingarrian.

Filmaren kritika egiteko gaiak

FILMARI BURUZ OROKORREAN duzuen iritzia eman behar duzue: erabaki aipatu nahi duzuen —zein pelikula mota den, zer deritzozen istorioari, pelikularen kalitatea eta aktoreen lana aipatu...—, eta prestatu ikaskideei zuen kritika azaltzen laguntzeko eskema.

EMAKUMEEN EGINKIZUNAZ berba egin behar duzue: erabaki aipatu nahi duzuen —emakumeen papera orokorrean, pertsonaia nagusien bizimodua, harremanak...—, eta prestatu ikaskideei zuen kritika azaltzen laguntzeko eskema.

DOMINGORI BURUZ berba egin: erabaki aipatu nahi duzuen —zelakoa den, daraman bizimodua, ingurukoekin duen harremana...—, eta ikaskideei zuen kritika azaltzen laguntzeko eskema prestatu.

HERRIKO GIROAZ berba egin: erabaki aipatu nahi duzuen —jendea, bizimodua, giroa...—, eta prestatu ikaskideei zuen kritika azaltzen laguntzeko eskema.

Kritiken balorazioa egiteko fitxak

1. taldea:

- Gaia:
.....
- Ados zaudete esan dutenarekin?
.....
- Zerbait aldatuko zenukete?
.....
- Azalpenak argi eman dituzte?
.....
- Beste zerbait:
.....

2. taldea:

- Gaia:
.....
- Ados zaudete esan dutenarekin?
.....
 - Zerbait aldatuko zenukete?
.....
 - Azalpenak argi eman dituzte?
.....
 - Beste zerbait:
.....

3. taldea:

- Gaia:
.....
- Ados zaudete esan dutenarekin?
.....
- Zerbait aldatuko zenukete?
.....
- Azalpenak argi eman dituzte?
.....
- Beste zerbait:
.....

6. bideo-pasartearen transkripzioa: altzoleta (4' 21")

Domingo	-Hor diagu Altzoleta.
Kornelio	-Uste nian ez ginela inoiz iritsiko. Ezagutzen ote gaituzte?
Domingo	-Hago lasai. Horiek ez dituk mezetara ere jaisten menditik. Kristoren ziria sartuko zieagu.
Domingo	-Egun on. Ba al da hemen ahari ederren jaberik? Apustu txiki bat antolatu genezake, eta, bide batez, baita jendea dibertitu ere. Ahari eder bat zeukeat hor kanpoan.
Altzoletarra	-A, bai? Ezagutzen zaituztet!
Domingo	-A, bai?
Altzoletarra	-Zuek zarete San Migeletan Artadiko plazan apustua antolatu zenutenak.
Domingo	-Bai, halaxe gaituk, bai.
Altzoletarra	-Etzeok traturik.
Domingo	-Tira, gizona, konponduko gaituk. Apustu bat antolatu nahi diagu, jendea dibertitu...
Altzoletarra	-Eta gu denon patrikak zuritu. Ez didazue niri Artadiko Koxmeri sartu zenioten ziririk sartuko.
Domingo	-Kontuz zer esaten duan.
Altzoletarra	-Ez hadi harrotu! Erdia eskaini zenioten Koxmeri, eta, gero, ez zenioten sosik ere eman.
Domingo	-Hori esan al zian Koxmek? Etzian, ba, protesta handirik egin!
Altzoletarra	-Jendeak apustuarena jakin izan balu, Koxmek etzian kalera irtetzerik ere izango. Agur haren ohore guztiak. Ez nauk ni tranpa berean eroriko! Eta, orain, alde hemendik etorri zareten bidetik! Segi etorri zareten bidetik oraintxe bertan!!
Domingo	-Tira, Kornelio! Lan pixka bat egin behar diagu. Hik hartu itzak sastraka horiek!
Kornelio	-Hi! Ez dituk, ba, pinudiak erre nahiko.
Domingo	-Lasai, motel! Etzeukeat kartzelara joateko gogorik eta. Ikusten al duk? De puta a puta zapatazo! Goazen! Tira, goazemak!

Hikaren erabilera

- HIKAREN ERABILERAZ (A atala)**

Euskaraz, aditzari gagozkiola, lau hizkera nagusi daude: zuka (neutroa), berorika (errespetuzkoa), hika (lagunartekoa), eta zuka alokutiboa. Azken biak hizkera alokutiboak dira, hau da, aditzean solaskidearen erreferentzia agertzen da. Ikus dezagun zenbait adibide:

1. Berorika:	Berori etorri da	Berorrek egin du	Jonek egin du
2. Hika:	Hi etorri haiz	Hik egin duk/dun	Jonek egin dik/din
3. Zuka:	Zu etorri zara	Zuk egin duzu	Jonek egin dizu

1. HIKAKO ADITZ ALOKUTIBOAK NOREKIN ERABILI

Aditz alokutiboen erabilerari dagokionez, alde handiak daude toki batetik bestera. Dena dela, hemen euskara baturako arau orokor batzuk ematen ahaleginduko gara.

Arau orokor gisa, esan liteke hitano edo hika moldeko adizkiak lagunartean erabiltzen direla. Beraz, konfiantzarik ez daukagun pertsonekin (ezezagunak, kasu) ezin erabiliko dugu.

.....
 Era berean, haur txikiei ez zaie inoiz hika egiten, nolabaiteko heldutasuna aitortu arte (leku batzuetan 7-8 urtera arte eta beste batzuetan 15-16 urtera arte). Bestalde, toki gehienetan oso ohikoa da etxeko animaliei hika egitea.

Hikako adizkiak desberdinak dira, solaskidea emakumezkoa edo gizonezkoa izan. Adibidez:

<i>Forma neutroa</i>	<i>Gizonezkoekin</i>	<i>Emakumezkoekin</i>
Etorri DA	Etorri DUK	Etorri DUN
Gustatzen ZAIT	Gustatzen ZAIK	Gustatzen ZAIKAN
Apurtu DUT	Apurtu DIAT	Apurtu DINAT
Eman DIOT	Eman ZIOAT	Eman ZIONAT

Hikaren erabilera garaian garaiko gizarte-arauei lotuta egon da, berauek bilakatu ahala, hikaren erabilera ere egokituz joan da. (Halatan, gaurdaino gurasoei hika egitea errespetu falta larritzat eta are iraingarritzat ere hartu izan da. Gaur egun, ordea, guraso eta seme-alaben arteko harremanak asko aldatu dira eta hainbat gaztek guztiz normalizat joko luke bere seme-alabek hika egitea.)

.....
 Nolanahi ere, hika euskarak dituen aberastasun anitzetarikoa da eta, beraz, landu eta zaindu beharrekoa.

Laburpen gisa, hona hemen hika moldea noiz erabili azaltzen duen taula:

HIKA noiz erabili	HIKA noiz EZ erabili
• Lagunartean	• Ezezagunekin
•	•
•	•
•	•
•	•

• **HIKAREN ERABILERAZ (B atala)**

Euskaraz, aditzari gagozkiola, hiru hizkera nagusi daude: berorika (errespetu handikoa), hika (lagunartekoa), eta zuka (errespetuzkoa eta arrunta). Ikus ditzagun zenbait adibide:

- | | | | |
|--------------|-------------------------|-------------------------|---------------------------|
| 4. Berorika: | Berori etorri da | Berorrek egin du | Jonek egin du |
| 5. Hika: | Hi etorri haiz | Hik egin duk/dun | Jonek egin dik/din |
| 6. Zuka: | Zu etorri zara | Zuk egin duzu | Jonek egin dizu |

2. HIKAKO ADITZAK NOREKIN ERABILI

Alde handiak daude toki batetik bestera. Dena dela, hemen euskara baturako arau orokor batzuk ematen ahaleginduko gara, orientagarri gisa.

.....

.....

.....

Zenbait tokitan errespetua zor zaien pertsoneri, hots, adineko pertsoneri, gurasoei, apaizei, eta abarri ezin zaie hika egin; hala eginez gero, errespetu falta larria izango litzateke. Aitzitik, neska-mutilen arteko harremanetan hika erabili ohi da ; hala ere, leku askotan, harremanak formalitzean edo ezkontzean, zuka erabiltzeko ohitura dago.

.....

.....

.....

Zenbait tokitan, hika moldea mespretxuzko tratamendu gisa ere erabili ohi da. Halatan, etsaiei edo deabruari zuzentzean, esaterako, hika egin ohi da. Etsaiei zuka egiteak nolabaiteko errespetua adieraziko luke. Zenbait lekutan, menpekoei (Adibidez: nagusiak langileei, morroiei...) hika egin ohi zitzairen, maila-desberdintasunaren adierazgarri gisa edo. Era berean, hiztun askok, haserretzen direnean, hika erabiltzeko joera daukate.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gaur egun, euskara batuan, oro har, hikaren erabilera lagunarteko hizkeratzat hartzen da, eta, eskuarki, ez du mespretxuzko kutsurik. Aitzitik, konfiantzazko tratamendutzat hartzen da, eta oso ohikoa da bai etxean, bai lanean, bai lagunarteko harremanak sortzen diren egoera gehientsuetan erabiltzea. Are gehiago, hikako tratamendua hiztunen arteko harremanak errazteko baliabide gisa erabiltzen da maiz. Nolanahi ere, hika euskarak dituen aberastasun anitzetarikoa da, eta, beraz, landu eta zaindu beharrekoa.

Laburpen gisa, hona hemen hika moldea noiz erabili azaltzen duen taula:

HIKA noiz erabili	HIKA noiz EZ erabili
<ul style="list-style-type: none"> • Lagunartean • • • • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ezezagunekin • • • •

Debekaizu! Jokoaren arauak

Helburua

Definizio azkarren bitartez, ahalik eta hitz gehien asmatzea, helmugara lehenbailehen heltzeko. Lehenengo heltzen den bikoteak irabaziko du.

Nola jokatu

Jokalariak binaka ipiniko dira, eta fitxa guztiak hasierako laukian. Lehenengo bikoteko partaide batek txartel bat hartuko du, eta goian dagoen hitza definitzen saiatuko da, azpikoak erabili gabe, horiek hitz "tabuak edo erabili ezinak" dira eta. Hitz horietako bat erabili ez dezan, aurkakoren batek ere txartela ikusi beharko du. Lagunak hitza asmatzen duenean beste txartel bat hartuko du, eta definizioak ematen jarraitu denbora amaitu arte (minutu bat). Minutu horretan asmatutako hitzen arabera aurreratuko da lehenengo bikotea taulan (lau hitz asmatuz gero, lau lauki aurrera). Txartelak asmatu ahala taulan aurreratzen joango da. Baina definizioa ematean debekatutako hitzen bat aipatu badu jokalariak eta aurkakoa konturatzeko bada, txanda galduko du, nahiz eta ordura arte asmatutako txartel-kopurua mantendu. Ondoren, hurrengo bikoteari dagokio hitzak definitu eta asmatzen hastea. Nahi beste bikotek joka dezake.

Denok batera (kolore arrosa)

Horrelako lauki batean eroriz gero (ez ahaztu hitzak asmatu ahala aurreratu behar dela fitxa taulan), bikote guztiek daukate definizioa asmatzeko aukera. Txanda jokatzen ari den bikoteak asmatzen badu, beste lauki bat aurreratuko du, hau da, lauki arrunta balitz bezala. Baina beste bikote batek asmatzen badu, txanda bereganatu, eta minutu bat izango du bere hitzak asmatzeko. DB laukian txanda galdu duen bikoteari berriro tokatzen zaionean, berriro egongo da guztientzako aukera, aurrekoan ez baita lauki horretatik mugitu. Beraz, ezin izango da irten horrelako txanda batean berak asmatu arte.

Horrelako laukietan ez da denbora-mugarik izango. Bikote batek asmatu arte jarraituko da hitza definitzen.

Oharra: (*) marka agertzen denean, DB laukian bageunde bezala jokatuko dugu.

Hitzak

Hitz zehatzak dira erantzuteko erabili behar direnak. Esate baterako, definitu beharreko hitza **eder** bada, **edertasuna** hitzak ez du balio izango. Ez da asmatutzat joko **eder** esan arte.

Gogora ditzagun debekaizu! Jokoaren arauak

<p>1. Zein da jokoaren helburua? Nork irabazten du?</p> <p>Helburua definizio arinak eginez ahalik eta hitz gehien asmatzea da. Eta amaierako laukiraino lehen heltzen den taldeak irabaziko du.</p>	<p>2. Zenbat bikotek har dezake parte jokoan?</p> <p>Joko honetan nahi beste bikotek har dezake parte. Ez dago mugarik.</p>
<p>3. Zelan eman behar dira definizioak?</p> <p>Txartelen goiko aldean dauden hitzak definitu behar dira, ahalik eta arinen eta debekatuta dauden hitzak esan gabe.</p>	<p>4. Zer gertatzen da jokalaria definizioa ematean debekatutako hitzen bat aipatuz gero?</p> <p>Aurkakoa konturatzen bada, jokalariek txanda galduko dute, eta fitxa dagoen lekuan utziko dute txanda berreskuratu arte.</p>
<p>5. Zelan mugitzen dira fitxak taulan?</p> <p>Definizioa egin duen jokalaria kideak hitza asmatzen duenean, fitxa hurrengo laukian jarriko dute. Asmatzen duten hitz bakoitzeko lauki bat egingo dute aurrera.</p>	<p>6. Zelan aldatzen dira txandak?</p> <p>Bikote bakoitzak minutu bat izango du jarraian jokatzeko, eta minutu horretan ahal beste hitz asmatzen ahaleginduko da. Minutua bukatutakoan hurrengo taldearen txanda izango da.</p>
<p>7. Zer gertatzen da fitxa DB (denok batera) laukian dagoenean?</p> <p>Bikote batek fitxa DB laukian duenean, ematen duten definizioa edonork asmatu ahal izango du. Asmatzen duenak fitxa mugituko du, eta, beste bikote bateko kideak izanez gero, txanda eskuratuko dute.</p>	<p>8. Zein da DB laukietan hitzak asmatzeko denbora-muga?</p> <p>Fitxa DB laukian dagoenean ez da hitza asmatzeko denbora-mugarik egongo. Baten batek asmatu arte jarraitu beharko da hitza definitzen.</p>
<p>9. Eta zer egin behar da txartelean izartxoa agertzen denean?</p> <p>Izartxoa agertzen denean, DB laukietan erortzen garenean bezala jokatu dugu.</p>	<p>10. Zelakoa izan behar du erantzunak hitza asmatutzat emateko?</p> <p>Asmatutzat emateko hitz zehatza esan beharko da.</p>

Hautazko ezaugarriak

Idazmakina

Mozkortia

Argazki-makina

Lotsatia

Ordenagailua

Ganorabakoa

Labea

Handinahia

Telebista

Maltzurra

Logika-jokoak

1. jokoak: amets hiltzailea

Jon Amaiari hurbildu zaio serio-serio eta honela esan dio.

“Badakizu nor hil den? Antonio. Igandean hil zen gizajoa meza entzuten zegoela. Kontua zera da: 12etako mezatara joan zen emaztearekin eta egiten zuen beroarekin gizajoa lo seko geratu zen. Eta ametsetan hasi zen. Ametsean arropa dotorez jantzita zegoen, baina kartzela ilun baten barruan sartuta. Noble bat zen eta Frantziako iraultzaren garaian zegoen preso. Bat batean, ziegako atea zabaldu eta kalera atera zuten bultzaka beste noble batzuekin batera. Gurdi batera igo zuten eta, jendearen oihu eta irainen artean, plaza bateraino eraman zituzten guztiak. Plaza erdian gillotina handi eta beldurgarri bat zegoen. Bertaraino eraman zituzten eta ZAS!! buruak banan-banan gorputzetatik aldentzen hasi ziren. Antonio nobleari txanda heldu zitzaionean, guztiz izututa zegoen. Burua zulotik sartu zioten, aihotza altxatu eta orduan... Antonioren emaztea, senarra burua aurrera makurtuta ikustean, lo zegoela ohartu zen eta eskuan zuen haizemailearekin kolkoan kolpe bat eman zion esnatzeko. Eta Antonio gizajoa, gillotinaren aihotza zelakoan, bertan hil zen bihotzekoak jota.”

Baina Amaiak ez zuen Jonek kontatutako istorioa sinetsi. Badakizu zergatik?

2. jokoak: jarraipenik logikoena

Rolan zaldunak zubi bat gurutzatu behar du. Baina zubian dragoi bat dago bidea eragozten.

-Froga bat jarriko dizut- diotso dragoiak- eta asmatzen baduzu pasatzen utziko dizut. Hemen zenbaki batzuk dituzu. Jarraipen logiko erraz bat dira. Hurrengo lerroan dauden zenbakiak asmatzen badituzu aurrera joaten utziko dizut.

Zenbakiak hauek dira:

1
11
12
1121
122111
.....

Zein da hurrengo zenbakia?

Rolan pentsakor geratu da baina ez zaio ezer bururatzen. Orduan dragoiak zera esan dio:

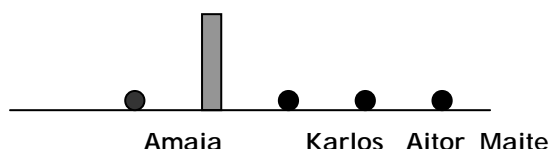
-Badakizu zein den zure arazoa? Gehiegi dakizula. Ahaztu dakizun guztia eta berehala asmatuko duzu. Ume batek inolako arazorik gabe egongo luke. Ziur nago.

Rolanek kasu egin dio, dakien guztia ahazten ahalegindu da eta erantzuna asmatu du. Eta zuk? Badakizu zein diren azken lerroan idatzi behar diren zenbakiak?

3. jokoa: hiru kapela

Amaia, Karlos, Aitor eta Maite oso egoera larrian daude. Leporaino lurperatuta daude, burua bakarrik kanpoan dutela eta, asmakizun baten erantzuna lortzen ez badute, kanpoan duten buru horiek moztu egingo dizkiete. Asmakizuna hauxe da:

- lau lagunak harresi baten inguruan daude lurperatuta: Amaia harresiaren alde batean bakarrik eta beste hirurak bestean.
- lerro zuzenean daude lurperatuta bata bestearen atzean: harresiaren ondoan Karlos dago, honen atzean Aitor eta bien atzean Maite.



- lagun bakoitzak kapela bat dauka jantzita. Kapela bi zuriak dira eta beste biak beltzak. Ezin dute norberaren kapela ikusi, ezta atzean dituzten lagunenenak ere, jakina.
- Bost minutu daukate haietako edonork zein koloretako kapela duen asmatzeko. Erantzun bakarra eman dezakete eta asmatzen ez badute agur esan beharko diete euren buruei.
- Epea ia amaitu arte lau lagunak isilik egon dira. Baina azken segundoetan batek bere kapelaren kolorea zein den esan du... Eta asmatu egin du.

Badakizu nor izan den asmatu duena? Zergatik asmatu du?

4. jokoa: Porfiaren kutxak

Shakespeareren "Veneziako merkataria" liburuan, Porcia izeneko emakume ederra agertzen zen. Polita bezain argia zen eta bere moduko lagunak zituen gogoko. Horregatik, ezkontzeko garaia heldu zitzaionean, ezkontide argia eta burutsua aurkitzeko asmoz, joko bat egitea proposatu zien hurbildu zitzaizkion senargaiei, haien adimena agerian utziko zuen joko bat.

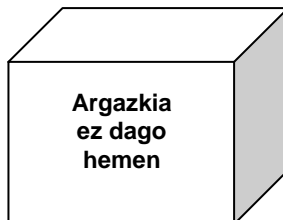
Porciak hiru kutxa zeuzkan, urrezkoa lehena, zilarrezkoa bigarrena eta berunezkoa azkena. Eta kutxetako batean argazki bat zuen gordeta. Kutxa bakoitzaren aurrealdean esaldi bat irakur zitekeen.

-Nire argazkia zein kutxatan dagoen asmatzeko gauza denarekin ezkonduko naiz- esan zien Porciak senargaiei-. Baina adi ibili! Gauza bat gogoratu behar dizuet: kutxetan irakurriko dituzuen esaldien artean gehienez jota egiazko bat dago.

Kutxetan hau zegoen idatzita:



URREZKO KUTXA



ZILARREZKO KUTXA



BERUNEZKO KUTXA

Badakizu zein kutxatan dagoen Porciaren argazkia?

5. jokoa: hitz gakoaren bila

Labirinto batean galdurik dagoen ume batek ate bat aurkitu du. Baina atea itxita dago eta ez dauka zerrarik. Atearen ondoan honako hitz hauek aurkitu ditu: "Ate hau magikoa da. Zabaldu nahi baduzu hitz bat esan behar duzu, zortzi hizki daukan hitz ezagun bat. Baina zein ote da hitza? Lagunduko dizut asmatzen: har itzazu sei pospolo eta saia zaitetz lau triangelu berdinean egiten. Lortzen baduzu hor izango duzu sartzeko behar duzun hitzaren irudia. Zaila dela uste duzu? Beno bada. Laguntza apur bat emango dizut:

Triangeluen alde guztiak neurri berekoak dira, pospolo baten neurrikoak, hain zuzen ere. Ezinezkoa dirudiela? Ez pentsa. Egin behar duzun guztia zera da: bestela pentsatu, ez jarri mugarik zure irudimenari.

Badakizu zein den atea zabaltzeko balio duen hitza?

6. jokoa: Lehoia eta Adarbakarra

Ahazturaren Oihanean Aliziak ez zekien asteko zein egunetan bizi zen. Baina Lehoiaren eta Adarbakarraren laguntza zeukan. Hauek oso animalia bitxiak ziren: Lehoiak astelehenetan, asteartean eta asteazkenetan gezurra esaten zuen eta gainerako egunetan egia. Adarbakarrak aldiz, ostegunetan, ostiraletan eta larunbatetan gezurra esaten zuen eta gainerako egunetan egia. Egundak batean Aliziak Adarbakarrarekin eta Lehoiarekin topo egin zuen eta hauek zera esan zioten:

Lehoia: atzo gezurra esaten dudan egun horietako bat zen.

Adarbakarra: a zer kasualitatea! atzo nik ere gezurra esaten dudan egun horietakoa zen.

Alizia oso azkarra zenez asteko zein egun zen asmatu zuen. Zu ere asmatzeko gai izango zara?

7. jokoa: heriotza zigorraren kasua

Aspaldi herri batean preso bat epaitu zuten eta heriotza zigorra ezarri zioten. Baina epailea oso jokozalea zenez, honako hau proposatu zion preso gizajoari:

"Hemen presoak hiltzeko modu bi daude: burua moztea ala erretzea, eta zure esku utziko dut aukera egitea. Zerbait esan behar duzu orain. Esaten duzuna egia bada, burua moztuko dizugu eta, esaten duzuna gezurra bada, erre egingo zaitugu. Zuk erabaki. Zer diozu?"

Presoak apur batez pentsatu ondoren zerbait esan zuen... Eta epaileak ezin izan zuen presoak hiltzea! Bizitza salbatu zuen! Badakizu zer esan zion presoak epaileari?

8. jokoa: Marisa eta Felipe

Marisa eta Felipe hilda daude. Gela baten barruan daude biak lurtean. Gelaren atea itxita dago. Leihotxik bat, gelak duen leiho bakarra, zabalik dago, baina handik ezin da pertsona bat sartu: txikiak da. Gelan ez dago altzari askorik: mahaitxo bat baino ez dago, leihoaren ondoan, hain zuzen ere. Eta lurtean, Marisa eta Felipek gorpuen ondoan, ur putzu bat eta kristal puzka batzuk daude. Baina ez Marisak ez Felipek ez daukate inolako zauririk. Badakizue zelan hil diren?

9. jokoa: zelan hil zen?

Jaime etxetik falta da duela egun batzuk. Senideak bila dabilta eta, azkenean, Jaimeren gorpua aurkitu dute: non eta Saharako basamortuan! Hantxe dago gaixoa, hilda, motxila bat bizkarrean daramala, odolez beterik. Baina inguruan ez dago inolako armarik, ezta inolako arrastorik ere. Eta azken egunetan ez da arrastoak ezaba zitzakeen inolako haizerik ibili. Zelan hilko zen Jaime gizajoa?

10. jokoa: hartzarena

Ehiztari bat hartz baten ondoan dago, ehun metro hegoalderago, hain zuzen ere. Hartzak geldi-geldi dago. Ehiztariak eskopeta altxatu, iparraldera apuntatu eta tiro egin du. Eta, jakina, hartz gizajoari bete-betean eman dio. Hartzak, larriki zurituta, bertan geratu da geldi. Orduan, ehiztaria ekialderantz ibiltzen hasi da, berrogeita hamar pasu eman ditu, berriro iparraldera apuntatu du arma... eta berriro ere hartzari eman dio. Badakizu zein den hartzaren kolorea?