

KLIKA KORRIKA! JOKOA



IRAKASLEAREN ORRIAK

A2-C1 MAILAK



“Klika KORRIKA!” joko

Joko honen helburuak dira KORRIKAz mintzatzea eta parte hartzeko gogoia piztea. Jokoa B1, B2 eta C1 mailatan erabiltzeko pentsatuta dago; hala ere, irakasleak egoki baderitzo, A2 mailan ere erabil daiteke, ikasleei laguntza handiagoa eskainiz.

PROZEDURA:

1. Jokoa aurkeztu.

- Jokoa, ikus-entzunezko bat erabiliko da; KORRIKAren historia laburra kontatzen du, eta, horrekin batera, KORRIKA egin den urte bakoitzean munduan izandako gertakariak aipatzen ditu. Gertakariei buruzko esaldiei hitz batzuk falta zaizkie, eta jokoa esaldi horiek osatu beharko dira.

2. Lexikoa aurreikusi (A2 eta B1 mailetakoko ikasleekin egiteko)

- Jokoa eta ikus-entzunezkoan agertuko den lexikoa aurreikusteko, “Hitzak ikasten” joko egingo dugu.

“HITZAK IKASTEN” JOKOA

Jokoaren helburua

- Testuan agertuko den lexiko berria ikasteko, ETB1eko Mihiluze lehiaketa ezaguneko Tribuaren berbak jokoaren prozedurari jarraituko diogu. Beraz, jokoaren helburua izango da hitz guztien esanahia jarraian asmatzea.

Jokoaren arauak

- Ikasleak talde txikitan banatuko ditugu.
- “Hitzak ikasten” PDFa ordenagailuaren edo telebistaren pantailan jarriko dugu. Jarri dokumentua “aurkezpen” moduan pantaila osoa bete dezan.
- Klik eginez, hitzak eta esanahiak agertzen diren lehenengo orrira igaroko gara, eta hasiera emango diogu jokoari. Orri horretan, pantailaren ezkerrean, hainbat hitz agertuko zaizkigu euskaraz; eskuinean, aldiz, hitz horiek gaztelaniaz eta frantsezez.
- Ezkerreko zerrendako lehenengo hitza azpimarratuta agertuko zaigu. Agertu ahala, lehenengo jokalariek esan beharko du hitz horrek zer esan nahi duen eskuineko hitzen artean aukera eginez.
- Aukera bakarra izango dute jokalariek hitza asmatzeko. Asmatuz gero, klik eginez hurrengo orrialdera joango gara. Hortxe, erantzuna ikusiko dugu, eta berriro klik eginez, hurrengo hitza azpimarratuta agertuko zaigu.
- Hitzak asmatu bitartean, jokalariek beren txandari eutsiko diote; hitzen batekin okertuz gero, aldiz, zerrendako hasierako pantailara itzuliko gara, eta hurrengo jokalarien txanda izango da.
- Jokalari batzuek, jarraian, zerrendako hitz guztien esanahiak asmatzen dituztenean, puntu bat irabaziko dute. Ondoren, hurrengo zerrendako hitzekin hasiko gara.
- Jokoa irabaziko dute amaieran puntu gehien dituzten jokalariek.

HAINBAT ADITZ (1)

ABIATU	ELEGIR; <i>CHOISIR</i>
HAUTATU	HOMENAJEAR; <i>RENDRE HOMMAGE</i>
HAZI	CRECER; <i>GRANDIR</i>
INDARGABETU	INICIAR; <i>INITIER</i>
OMENDU	DEVASTAR; <i>DÉVASTER</i>
SUNTSITU	DEROGAR; <i>ANNULER</i>

3. Irudiak eta KORRIKAK lotu.

- Jokoa agertuko diren hainbat gertaerari buruz mintzatzeko (dakiguna esan, irudikatzen diguna...), ikasleak binaka jarriko dira, "Lotu irudiak eta KORRIKAK" orriak emango dizkiegu (5. eta 6. or.), irudiak moztuko dituzte, eta irudi bakoitza beren ustez dagokion urtearen laukian itsatsiko dute. Irudi gutxiago daude urteak baino, beraz, urte batzuk irudirik gabe geratuko dira.
- Irudiak jarri ondoren, egin duguna azalduko dugu: zer ikusten den irudietan, zein urterekin lotu ditugun, zergatik... Erantzunak ikus-entzunezkoan aurkituko ditugu, irudiak bertan agertuko baitira.

4. "Klika KORRIKA!" jokoa egin.

Jokoaren prestaketa

- Ikasleek binaka jokatuko dute. Eskolan 6 ikasle baino gutxiago baditugu, bakarka joko dezakegu. Puntuazioa jasotzeko, arbelean jokalarien izenak idatziko ditugu goitik beherako zerrendan; puntuak ondoan jasoko ditugu, marratxoak ginez.

Ana eta Josu:	
Maite eta Leire:	
Aitor eta Pedro:	

- Behin bikoteak osatuta eta jokoa azalduta, "Klika KORRIKA! jokoa" ikus-entzunezkoa jarriko dugu.

OHARRA:

Komenigarria da oso jokoa eskolaratu aurretik "Klika KORRIKA! jokoa" bideoa ikustea, ikus-entzunezkoak zer eta nola eskaintzen duen argi izateko.

Jokoaren helburua

- Ikus-entzunezkoan, 20 gertakari historikori buruzko esaldiak agertuko dira, bakoitza KORRIKA egin den urte batekin loturik. Esaldi horiei letra batzuk faltako zaizkie, eta jokalariek esaldi ezkutua zein diren esan beharko dute.
- Esaldiak bost urratsetan agertuko dira pantailan: lehenengoan, letra dezente faltako dira; hurrengo hiruretan, letrak agertuz joango dira; azkenekoan, esaldi osoa irakurri ahal izango da.

1. irudia	2. irudia	3. irudia
<p>1980an, lehenengo KORRIKA amaitu eta egun batera...</p> <p> O N E N N O N E N A A I Z A I E A E A E A I A I O A U Z U E N N E O E N </p> <p>4</p>	<p>1980an, lehenengo KORRIKA amaitu eta egun batera...</p> <p> O N E N N O N E N A R R A I Z A I E A E A E A R I A I R O A U Z U E N N E O R E N </p> <p>3</p>	<p>1980an, lehenengo KORRIKA amaitu eta egun batera...</p> <p> J O H N L E N N O N E N J A R R A I T Z A I L E B A T E K A B E S L A R I A T I R O K A T U Z U E N N E W Y O R K E N </p> <p>0</p>

- Urrats bakoitzean, zenbaki bat agertuko da (4, 3, 2, 1 eta 0). Zenbakiak adierazten dute jokalariek, esaldia asmatuz gero, zenbat puntu irabaziko dituzten.

Jokoaren arauak

- Ikus-entzunezkoa martxan jarriko dugu, eta pantailan lehenengo esaldi osatugabea agertzen denean (1.irudia), eten egingo dugu segundo gutxi batzuek (4-5 segundo gehienez, bestela jokoa gehiegi luza daiteke).

- Jokalariren batek esaldia badakiela pentsatzen badu, eskua altxatu, eta erantzuna emateko aukera izango du. Esaldia hitzez hitz asmatu behar da (erantzun zuzenak 7. orrialdean daude), eta gertakari bakoitzarekin saiakera bakarra egin ahal izango dute jokalariek. Saiatu eta asmatzen ez badute, hurrengo gertakaria agertu arte ezin izango dute jokoan parte hartu.
- Pantailan 4 zenbakia agertzen denean inork ez badu zuzen erantzuten, hurrengo pantailara joango gara. 3a agertzen den pantailara, hain zuzen (2. irudia), eta berdin jokatuko dugu. Horrela jarraituko dugu jokalariren batek esaldia asmatu edo pantailan erantzuna agertu arte (3. irudia).
- Jokalari batek erantzun zuzena ematen badu, erantzutean pantailan ageri diren puntuak jasoko ditu.
- Jokoa irabaziko du puntu gehien lortu dituen jokalaria.

OHARRA:

Jokoan entzun eta irakurritakoak eskolan erabili nahi badituzu, "Ikus-entzunezkoaren gidoia" ODT dokumentua duzu, egoki deritzozun bezala erabiltzeko: testua irakurri, hutsuneak bete, berridazketak egin, sinonimoak bilatu...

5. Gaia aukeratu eta idatziz prestatu (eskolatik kanpo egiteko).

- "KORRIKAK eta gertakariak" orria emango diegu ikasleei (7. or.), eta bakoitzak nahi duen gertakaria aukeratuko du gaia idatziz azaltzeko. Lana eskolatik kanpo egingo dute, nahi dituzten baliabideak erabiliz (Internet, aldizkariak, lagunen ekarpenak...).
- Gaiak eskolan azaltzeko, nahi ditugun egunak jarriko ditugu.

6. KORRIKAN parte hartzeko planaz mintzatu.

- Amaitzeko, KORRIKAN parte hartzeko asmoez mintzatuko gara, eta planen bat adosten saiatuko gara.



Lotu irudiak eta KORRIKak

Moztu ondoko orrialdeko irudiak, eta itsasi zeure ustez dagozkien urteetan.

1. KORRIKA (1980)	2. KORRIKA (1982)	3. KORRIKA (1983)
4. KORRIKA (1985)	5. KORRIKA (1987)	6. KORRIKA (1989)
7. KORRIKA (1991)	8. KORRIKA (1993)	9. KORRIKA (1995)
10. KORRIKA (1997)	11. KORRIKA (1999)	12. KORRIKA (2001)
13. KORRIKA (2003)	14. KORRIKA (2005)	15. KORRIKA (2007)

16. KORRIKA (2009)	17. KORRIKA (2011)	18. KORRIKA (2013)
19. KORRIKA (2015)	20. KORRIKA (2017)	21. KORRIKA (2019)

Irudiak:



KORRIKAK eta gertaerak

Irakurri ondoko esaldiak, aukeratu gai bat, eta prestatu horren azalpena idatziz.

- 1980an, lehenengo KORRIKA amaitu eta egun batera, John Lennon jarraitzaile batek abeslaria tirokatu zuen New Yorken.
- 1982an, 2. KORRIKAREN hasieraren bezperan, Marino Lejarreta Espainiako Itzuliko txapelkun izendatu zuten.
- 1983an, 3. KORRIKA egin zen urteko udan, uholde larriek hirurogei hildako utzi zituzten Bizkaian eta Araban.
- 1985ean, 4. KORRIKA amaitu eta astebetera, Hego Afrikan arraza ezberdinen arteko sexu-harremanak despenalizatu zituzten.
- 1987an, 5. KORRIKA amaitu eta aste pare batera, Gernikako bonbardaketaren berrogeita hamargarren urteurrena ospatu zen.
- 1989an, 6. KORRIKA egin zen urtean, azaroaren bederatzian Berlingo harresia lurrera bota zuten.
- 1991n, 7. KORRIKA egin zen urteko uztailean, Miguel Indurain nafarrak bere lehenengo Tourra irabazi zuen.
- 1993an, 8. KORRIKAREN urtearen amaieran, gerora KORRIKA baten kanta egingo zuen Betagarri taldea sortu zen.
- 1995ean, 9. KORRIKAREN urteko abenduan, Bosniako gerra amaitu zen, ia hiru urte luzeren ondoren.
- 1997an, 10. KORRIKAREN urteko otsailean, zientzialari eskoziarrek Dolly ardi klonikoaren jaiotzaren berri eman zuten.
- 1999an, 11. KORRIKAREN urtearen hasieran, Hugo Chavez Venezuelako presidente bihurtu zen, hauteskundeak irabazi ondoren.
- 2001ean, 12. KORRIKAREN urtearen amaieran, *Wikipediaren* euskarazko bertsioa abiatu zen.
- 2003an, 13. KORRIKA hasi baino apur bat lehenago, Espainiako Gobernuak Euskaldunon Egunkaria ixteko agindu zuen.
- 2005ean, 14. KORRIKAREN urteko abenduan, Evo Morales Boliviako presidente hautatu zuten.
- 2007an, 15. KORRIKA hasteko astebete falta zenean, Ilargi-eklipse osoa ikusi ahal izan zen Euskal Herrian.
- 2009an, 16. KORRIKAREN urteko abenduan, Maialen Lujanbiok Bertsolari Txapelketa Nagusia irabazi zuen.
- 2011n, 17. KORRIKA hasi zen hilean, istripu nuklearra gertatu zen Fukushima, tsunami baten ondorioz.
- 2013an, 18. KORRIKA hasi aurreko hilean, Jorge Mario Bergoglio argentinarra Aita Santu izendatu zuten.
- 2015ean, 19. KORRIKA amaitu eta hilabetera, lurrikara batek Nepal eta inguruko herriak suntsitu zituen.
- 2017tik, 20. KORRIKA egin zen urtetik, badago ikurrina jartzea Nafarroako eraikin ofizialetan, ikurren legea indargabetu ostean.

