

## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa



#### AURKEZPEN-JOLASAK

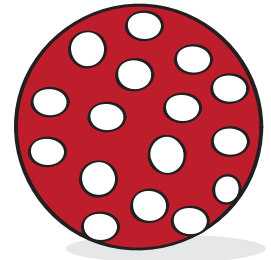
##### 1. PILOTA

Pilota bat beharko dugu.

Jolas honek, gutxi gorabehera, hiru minutu iraungo ditu. Parte-hartzaileak borobilean eseriko dira eta hezitzailea zutik geldituko da.

Hezitzaileak pilota parte-hartzaileetako bati pasako dio. Pilota jasotzen duenak bere izena esan beharko du altuan. Izena esan ostean, beste parte-hartzaile bati pasako dio pilota eta honek ere bere izena esan beharko du. Guztiek euren izena esan dutenean, jolasaren bigarren fasea hasiko da.

Oraingoan, izena pilota jasotzean esan beharrean, pilota pasatzean esan beharko dugu. Eta esan beharreko izena pilota pasatzen diogunarena izango da, ez gurea.



##### 2. ZU TA NI

Jolas honek hamar minutu iraungo ditu. Ez dugu material berezirik beharko. Parte-hartzaileak sakabanututa egongo dira.

Jolas honen helburua parte-hartzaileek euren artean dituzten berdintasunak aurkitzea da. Horretarako, gelan zehar bueltaka ibiliko dira eta binaka elkartzen joan beharko dira. Elkartzean euren artean dituzten antzekotasunak bilatu beharko dituzte (begietako kolorea, ilearen kolorea, galtzerdiak jantzita izatea...)

Gero, talde handian aurkitutako berdintasunak aipatu beharko dituzte.

## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa



#### 3. KASKARREKOA

Aldizkari bat beharko dugu.

Jolas honek, gutxi gorabehera, hiru minutu iraungo ditu. Parte-hartzaileak borobilean eseriko dira aulki batean eta erdian zutik euretako bat egongo da.

Erdian dagoen parte-hartzaileak bildutako aldizkari bat izango du. Erditik jokalaria bat seinalatuko du eta bestearen egin beharra izango da altxatu, beste parte-hartzaile baten izena esan eta berriz ere esertzea. Izendatutakoak berdina egin beharko du: altxatu, beste parte hartzaile baten izena esan eta berriz ere eseri. Izendatua den norbait ez bada azkar altxatzen, ez badu inongo izenik esaten edo esanda dagoen izen bat aipatzen badu kaskarreko bat jaso dezake aldizkariarekin.



#### 4. AGUR ERRALDOIA

Jolas honek, gutxi gorabehera, bost minutu iraungo ditu. Ez dugu material berezirik beharko eta parte-hartzaileak zutik borobilean jarriko dira.

Parte-hartzaile guztiak zutik eta borobilean alde berera begira jarriko dira eta euren arteko distantzia metro batekoa izango da. Parte-hartzaileetako batek jolasa hasiko du, borobilaren barrutik buelta osoa emanaz. Buelta ematen dabilen bitartean, besteekin txalo egin beharko du besteen izena esaten duen bitartean. Buelta bukatzen duenean, zegoen lekura itzuliko da eta beste parte-hartzaileetako batek berdin egingo du; parte-hartzaile guztiek egin beharko dute gauza bera.



## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa

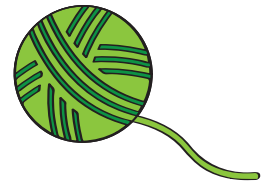


#### 5. AMARAUNA

Artile-mataza beharko dugu.

Parte-hartzaile guztiak zutik borobilean jarriko dira eta euretako bati artile-mataza emango zaio. Pertsona horrek bere izena esan beharko du eta borobilean dagoen beste edozeini pasako dio artile-mataza. Honek ere bere izena esan beharko du eta artilea pasatu. Horrela egingo dugu guztiek izena esan arte. Jolasaren lehenengo zatia bukatzean, amaraun bat sortuko dugu.

Bigarren fasea amarauna desegitean datza. Prozedura atzeranzkoa izango da: artile-mataza azkena jaso duenak pasatu dionaren izena esan eta berari pasatuko dio artilea eta denek gauza bera egingo dute amarauna desegin arte.



#### 6. IZENA-JARRERA

Guztion izenak gogoratu ondoren, norberak berea esanez, jokalaria batek edozein ikaskideren izena esango du intonazio batez (tristuraz, alaitasunez, maitekiro, harriduraz, beldurrez...) Esandako izenaren jabeak intonazio horri dagokion antzezpena egingo du. Honela segituko dugu, izen guztiak eta jarrerak agortu arte.



#### 7. IZEN KATEAK

Helburua izenak ikastea da. Borobilean eseri.

Zirkuluan eserita, jokalaria batek bere izena esango du. Bigarrenak aurrekoarena eta berea, hirugarrenak aurreko biena eta bera. Honela taldeko izen guztiak bukatu arte.

#### 8. NIRE EZKERREAN

Aulki bat libre utzi behar da. Umeak borobilean eseriko dira aulkietan.

Leku librearen eskuinean dagoenak esango du: "nire ezkerrean Miren" (edo esaldi osatuagoa: "nire ezkerreko lekua libre dago eta Miren izan nahi dut ondoan". Miren (edo deitutakoa) aulki librerera joango da leku libre berria utziz. Leku libre berriaren eskuinean dagoenak esan beharko du orduan: "Nire ezkerrean..." Ume guztiak mugitu arte jarraituko du jolasak.

## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa



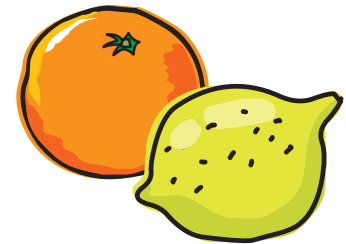
#### 9. LARANJA-LIMOIA

Talde guztia borobilean eseriko da, bat izan ezik. Berau zirkulu erdian zutik kokatuko da eta jokalaria bati zuzenduko zaio honako hau esanez: "Limoia-limoia" edo "Limoia-laranja". Galdetzen duenak bestearen izena esan beharko du lehenengo.

- "Limoia-limoia" esaten diotenari bere ezkerrean dagoen pertsonaren izena esanez erantzun beharko du.
- "Limoia-laranja" esaten diotenari bere eskuman dagoen pertsonaren izena esanez erantzun beharko du.

Berehala ez badu izena esaten, erdira joan beharko da, bestela aurrekoak segituko du erdian beste norbait erratu arte.

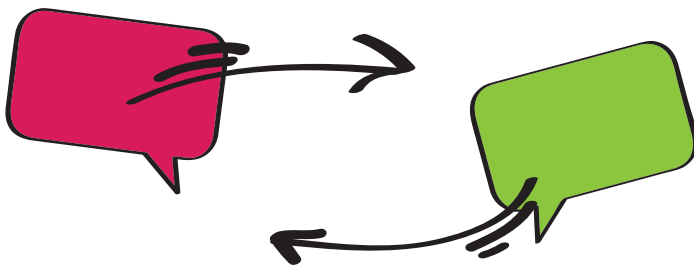
Albokoek izenak ezagutzen direnean, erdikoak esan dezake "fruituak saskian daude" eta denek lekua aldatu beharko dute eta zutik gelditzen dena gidari bihurtuko da.



**OSO AZKAR EGIN BEHAR DA JOKOA DINAMIKOA GERTA DADIN.**

#### 10. PISTOLEROAREN JOKOA

Jokalariak gelan bueltaka hasiko dira. Bi jokalarik elkarri begiratzen diotenean edo begiradak gurutzatzen dituztenean, bestearen izena esan beharko dute. (Dolua izango balitz bezala, pistola atereaz) Izena lehenengo esaten duenak bestea hilko du, hau lurrera erori edo zutik geratuko da hil duten lekuan. Horrela jarraituko dugu jokoan bi jokalaria gelditu arte.



## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa



#### KONFIANTZA-JOLASAK

##### 1. OREKA

Taldeko kideek, zutik, borobil itxi bat sortuko dute. Txandaka taldekide bat erdian jarriko da oinak lurrean ondo finkatuz, eta gorputza erortzen utziko du. Beste kideek hau jaso eta astiro-astiro kulunkatuko dute. Gorputzeko atal ezberdinekin euts dezakete laguna.

##### 2. ITSUA ETA GORRA

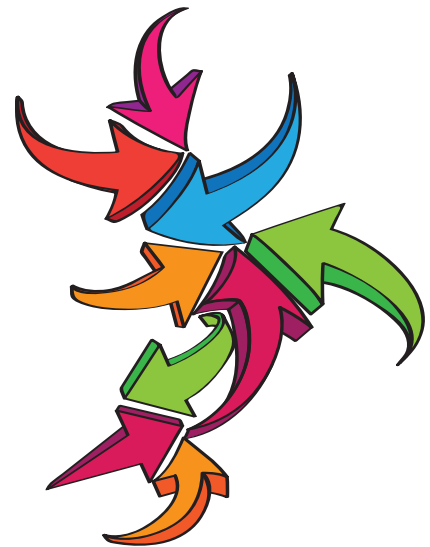
Bikoteka elkartu eta eskutik helduta, bata itsua eta bestea gorra izango da. Gorra itsua gidatu beharko du. Bikotearengan konfiantza izan behar du itsuak. Eskutik heltzeaz gain, gidariak itsuaren gorputzeko edozein zati uki dezake (burua, gerria, sorbalda...) alde batetik bestera eramateko.

##### 3. NORAEZEAN

Taldeko kide bati begiak itxeko eskatu eta zapiren batekin estaliko dizkiogu. Itsu dagoen kideak korrika egingo du noraezean; komeni da pareta baten kontra abiatzea. Baina, lasai, hormara iritsi aurretik bere taldekideak egongo dira itsua gelditzeko. Ahotsarekin ere egin daiteke, horrela, kideek itsua gidatuko dute.

##### 4. AULKIAREN JOLASA

Ume beste aulki jarriko ditugu. Musika hasiko da eta umeei esango zaie musika geratzean, ahalik eta azkarren, esertzeko. Denek esertzea lortuko dute. Ondoren, aulki bat kenduko dugu eta prozesua errepikatuko da, oraingoan ere, denak eseriko dira aulki batean bi pertsona eseri arren. Horrela, talde-lana bultzatuko dugu, izan ere, irabazi ahal izateko denak aulki baten gainean nola edo hala eseri beharko dira.



## a.1 TALDEA SORTZEN

### > Aurkezpen eta konfiantza jolasa



#### 5. ASMATZAILEAK

Begiak estaltzeko zapiak edo oihalak eta musika behar dugu.

Jolasaren hasieran, partaide guztiek begiak estaliko dituzte. Horrela, musika bizia entzuten den bitartean, umeak modu librean arituko dira dantzan. Denak nahastuta daudenean, hezitzaileak jokalaria bikoteka jarriko ditu.

Bikotekideak bata bestearen parean eseri beharko dira itsu daudela. Ukimena nahiz usaimena dela medio, ondoan duten pertsona zein den asmatu beharko dute. Elkarren artean ezin izango dute hitzik egin. Behin nor den asmatzen dutenean, berriz hasiko dira musikarekin eta hezitzaileak bikote berriak sortuko ditu.

