



*Gozatu  
udaberriko  
oporreran*

*Irakurtzen eta jolasean 2023*

JUAN SAN MARTIN  
LIBURUTEGIA





GOZATU

KAIXO, FAMILIA

Eibarko Udaleko Euskara Zerbitzuak eta Juan San Martín Udal Liburutegiak opor garaian familian euskaraz gozatzeko moduko jolasak eta liburu gomendioak proposatzen dizkizuegu.

Opor garaian seme-alabekin egoteko denbora gehiago dugunez, euskara eta irakurmena indartzeko ere une egokia da.

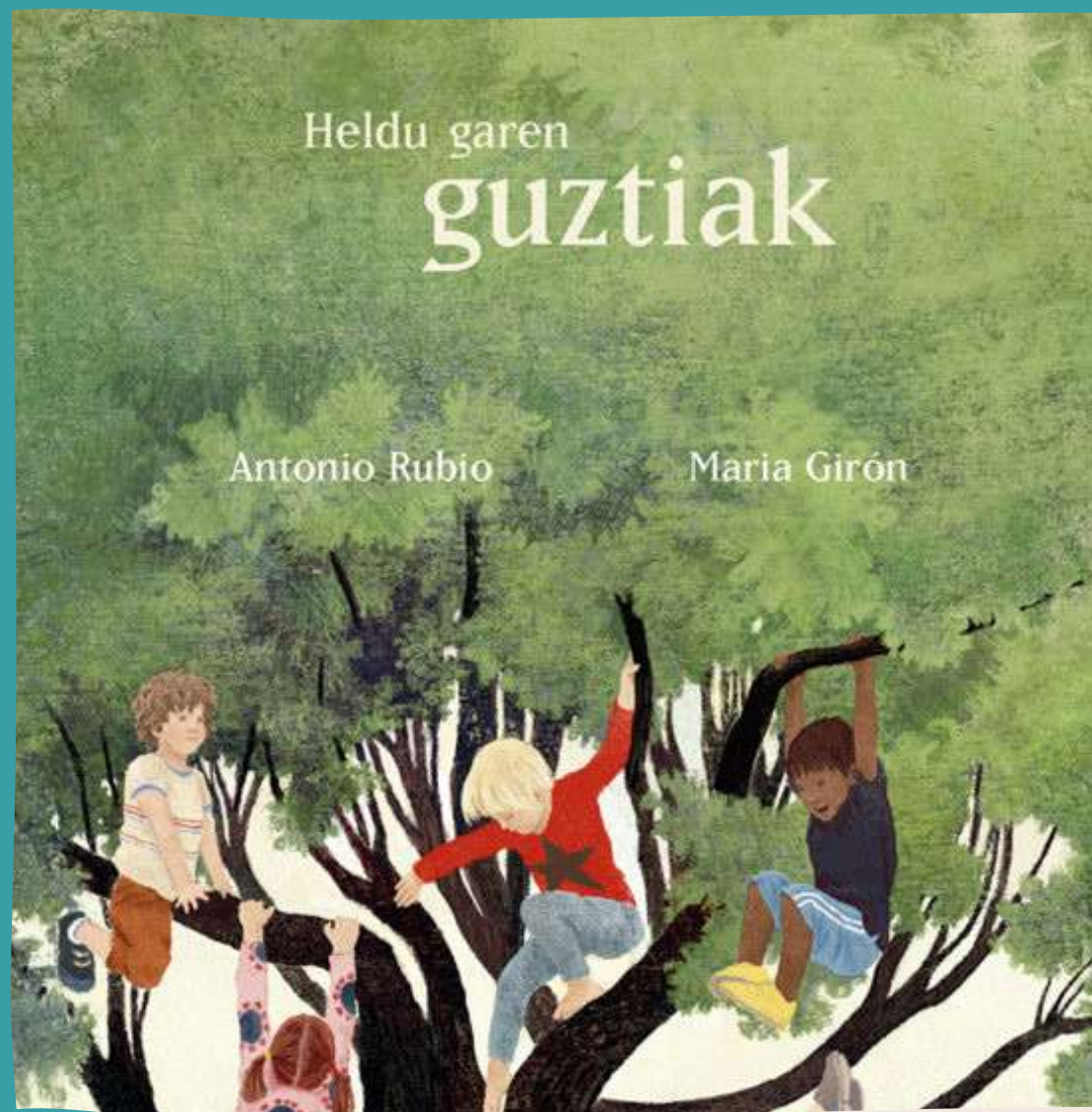
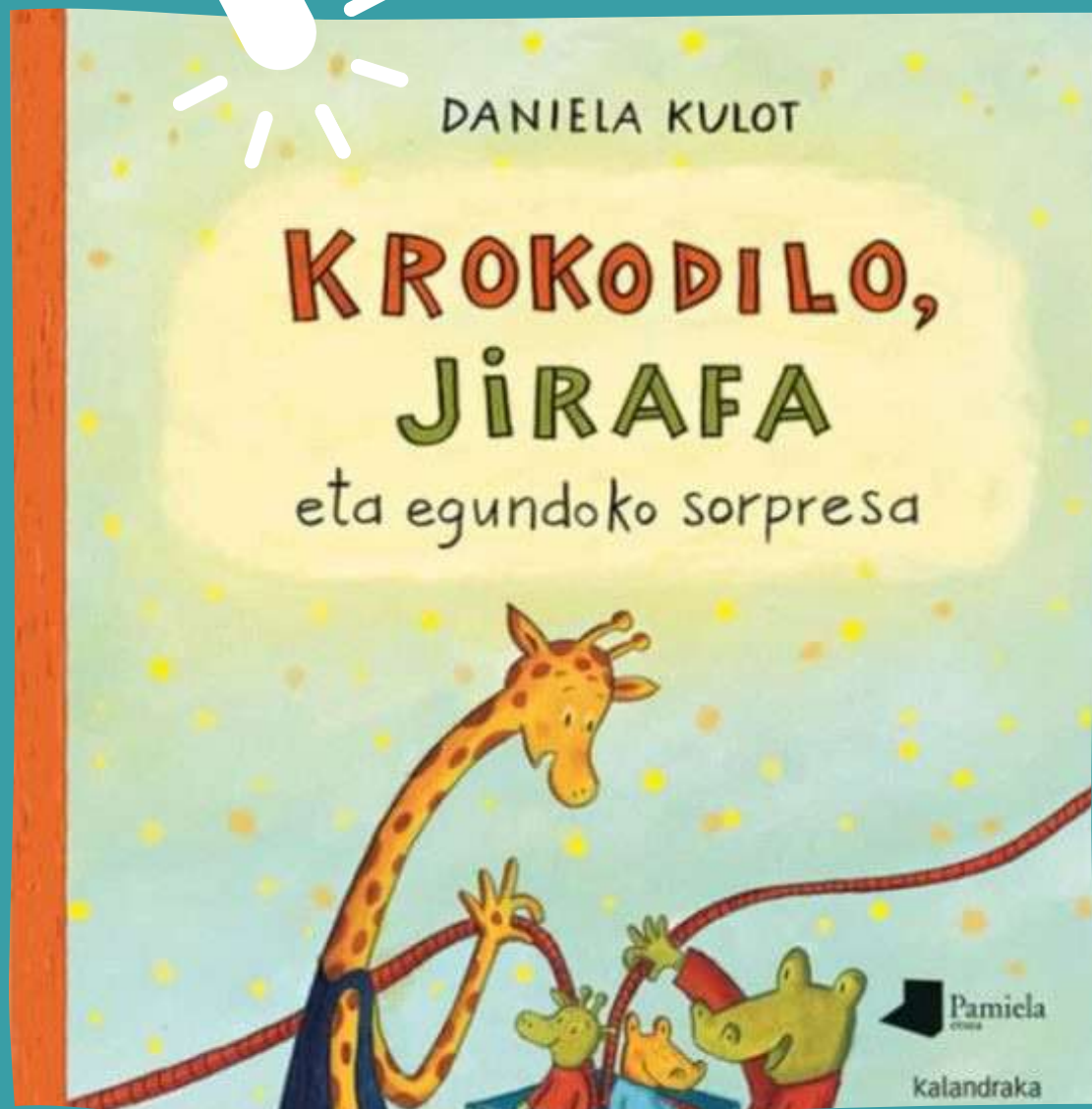
Oporretan irakurri eta egin jolas elkarrekin!

GOZATU  
irakurtzen

El Servicio de Euskera y la Biblioteca Municipal Juan San Martín os ofrecemos una selección de juegos y libros en euskera para disfrutar en familia durante las vacaciones. Las vacaciones también son una buena época para ayudar a nuestros hijos e hijas a reforzar el euskera y la lectura mediante la diversión.

¡Las vacaciones son una buena ocasión para leer y jugar juntos!

# TXIKITXOKOA



#seme-alabak

#familia

#kultura-aniztasuna

#elkarbizitza

#seme-alabak

#maitasuna

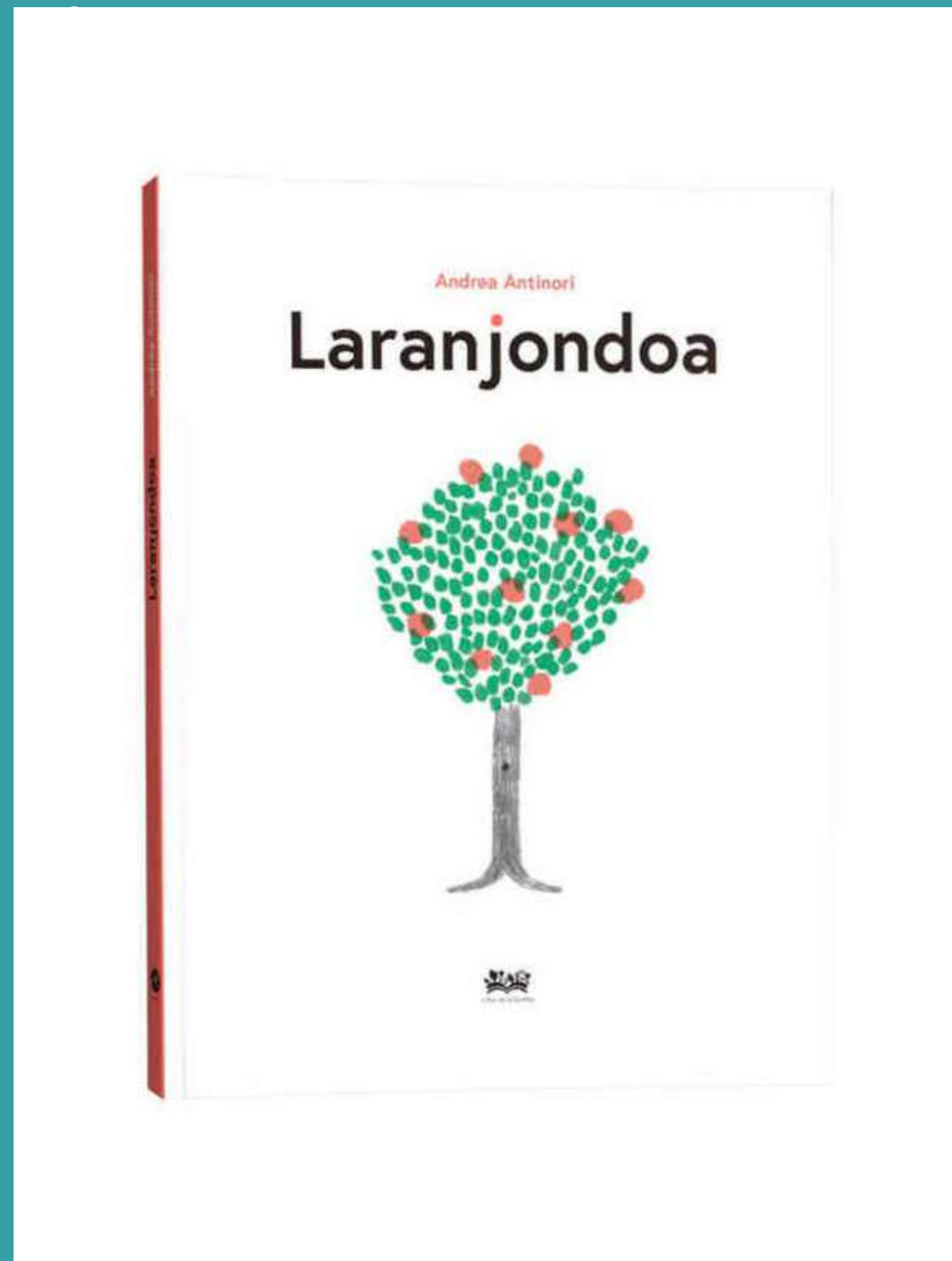
# GOMENDAGARRIA

Recomendado



#zuhaitzak

#enpatia





# TXIKI TXORRA



OSO PANDILLA

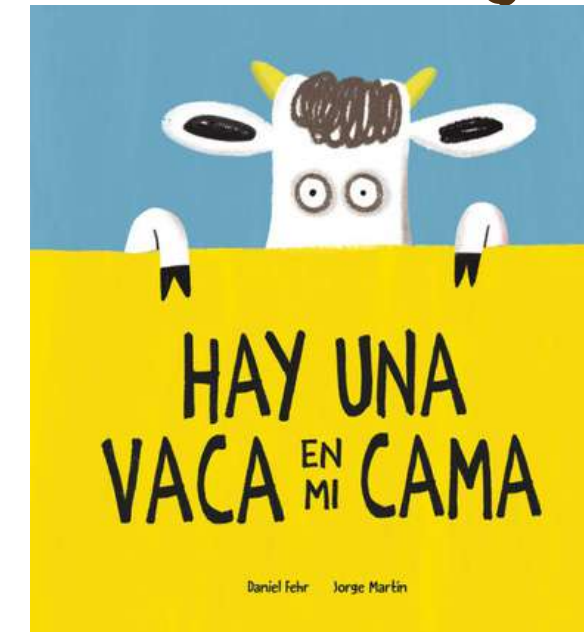
El Hematocrítico  
Ilustraciones de Alberto Vázquez



#adiskidetsauna



#loa



#loa

Bainua



Jeanne Ashbé

#norberegarbitasuna

Otordua



Jeanne Ashbé

#elikadura

Proposamen gehiago  
Más propuestas



Eibar liburutegia bloga 🔍

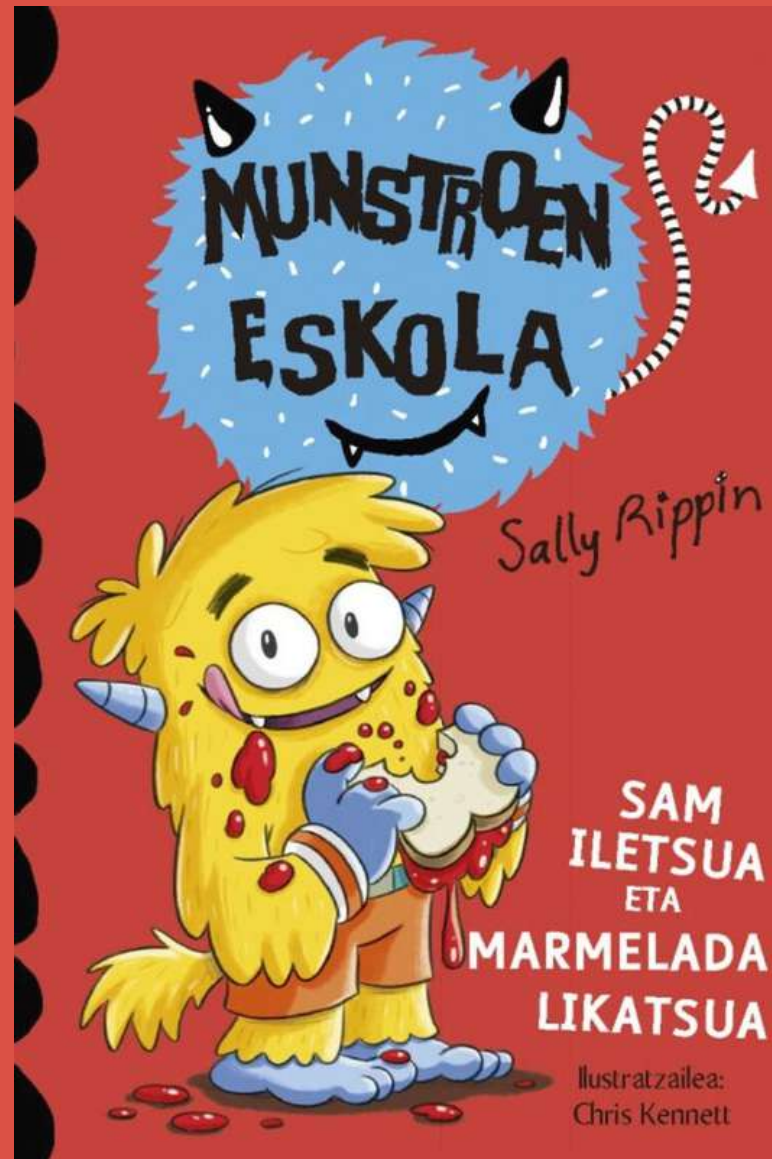


# 5 urtetik aurrera



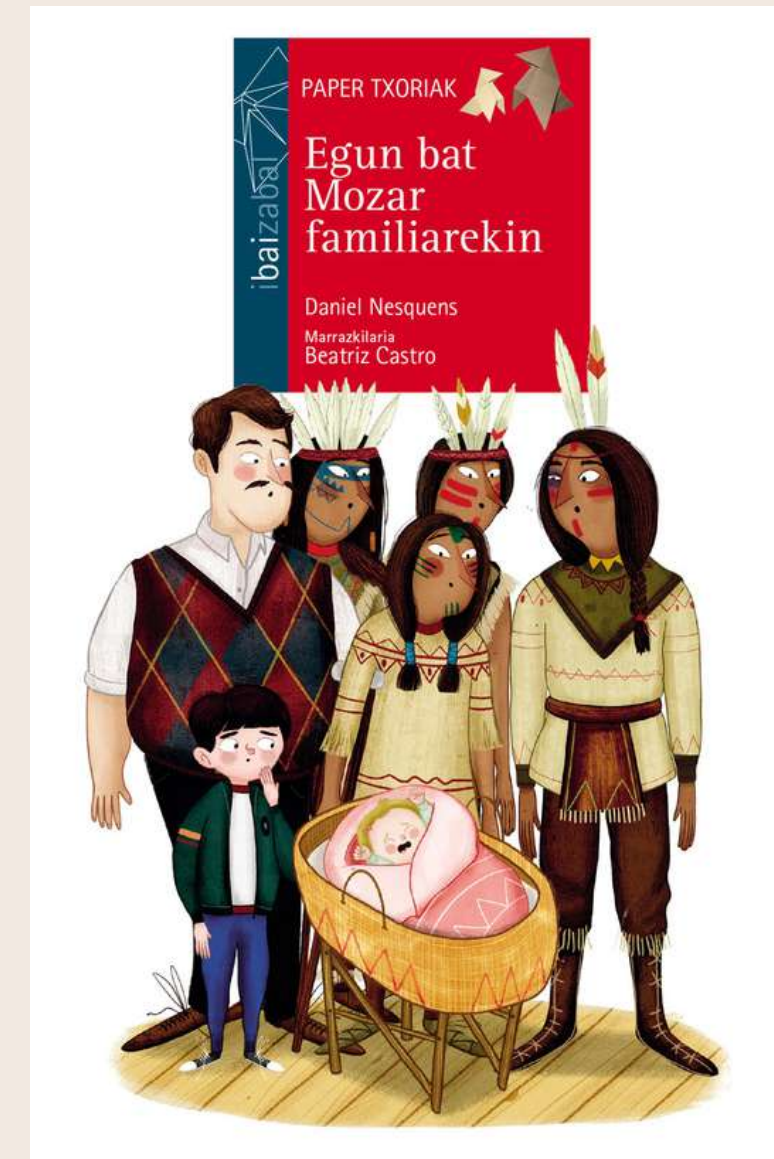
#umorea

#musika



#eskola

#irakurketa



#rol-sexuala

#umorea

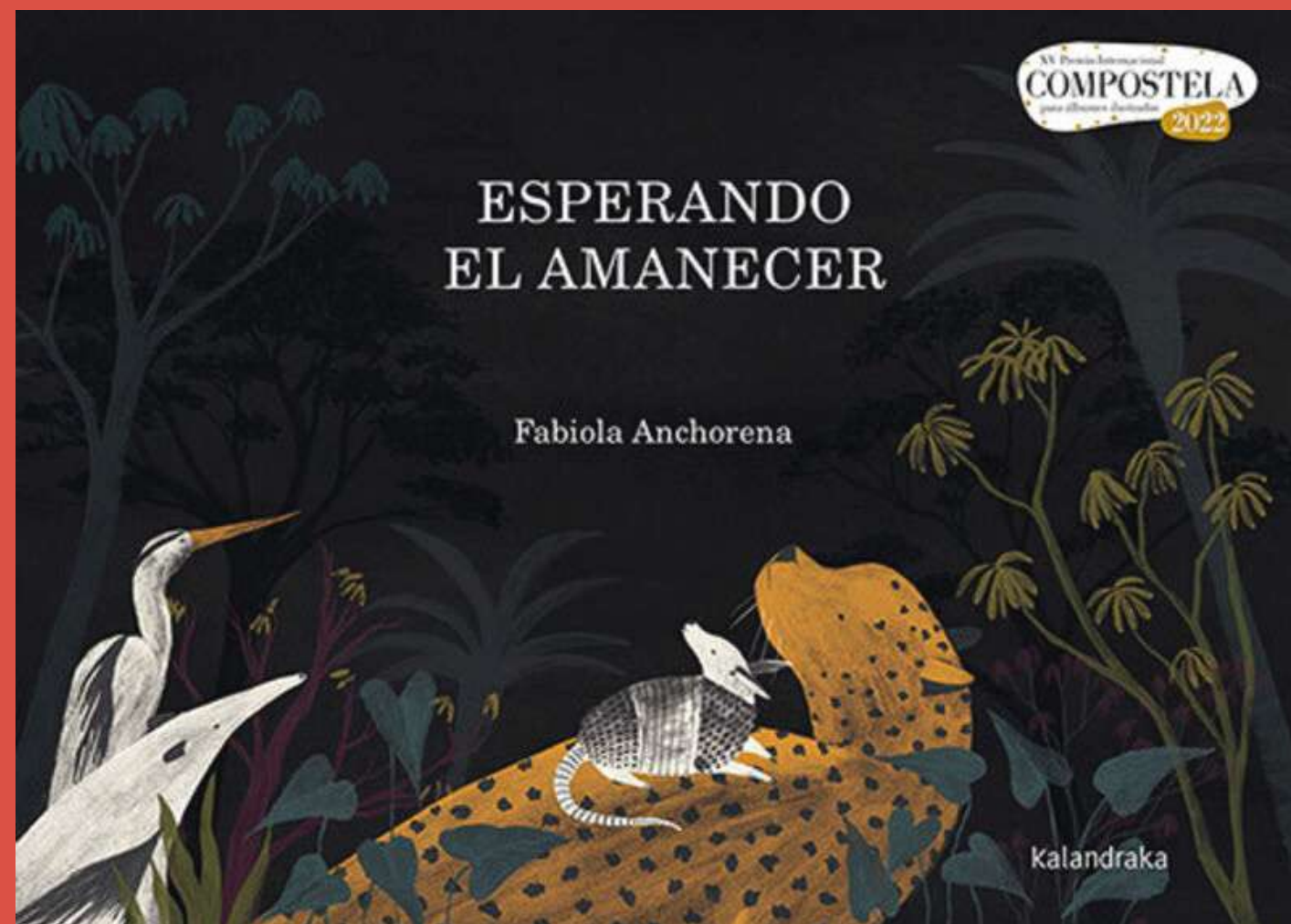
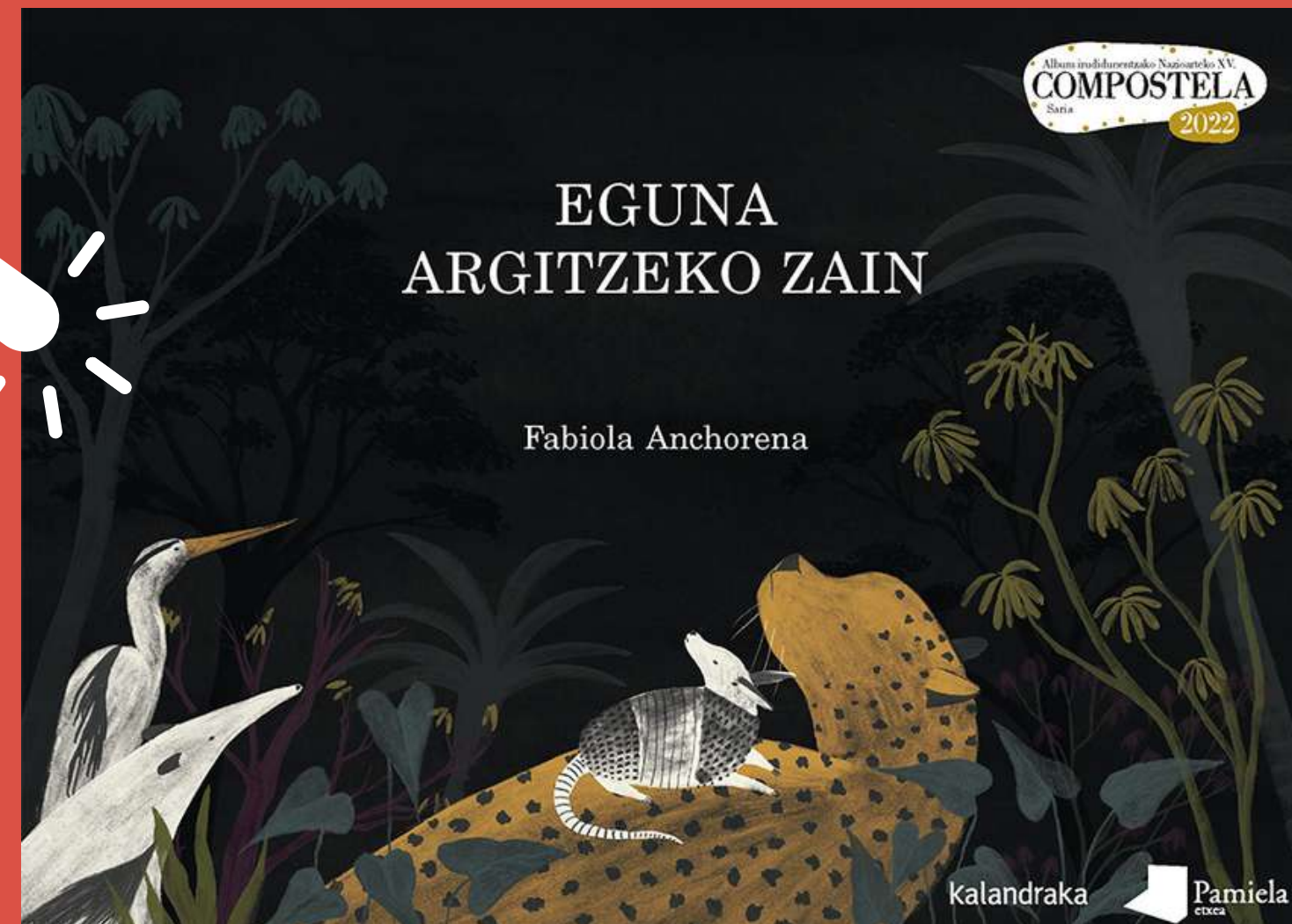


# GOMENDAGARRIA

Recomendado

#baso-suteak

#amazonia



#incendiosforestales

#albumilustrado



# 5 urtetik aurrera



#emozioak eta sentimenduak



#herri-ipuinak



#errefuxiatuak



#ingurumena



#elkarbizitza

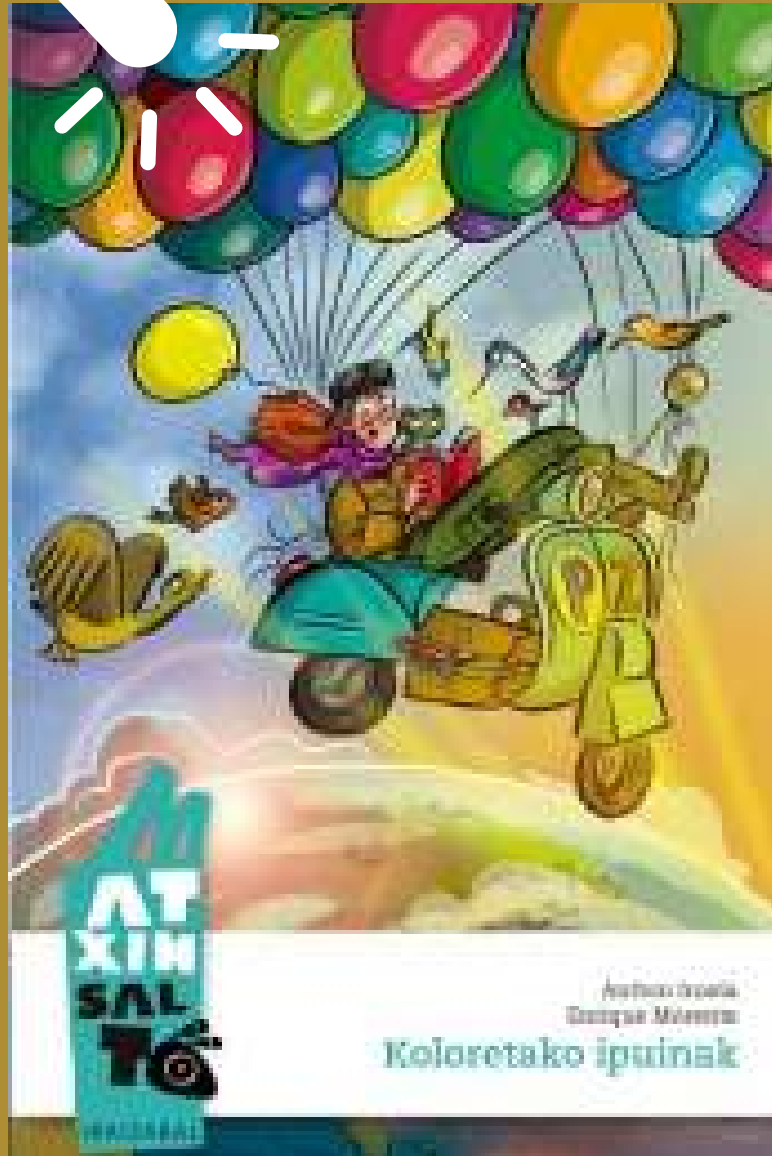
Proposamen gehiago  
Más propuestas



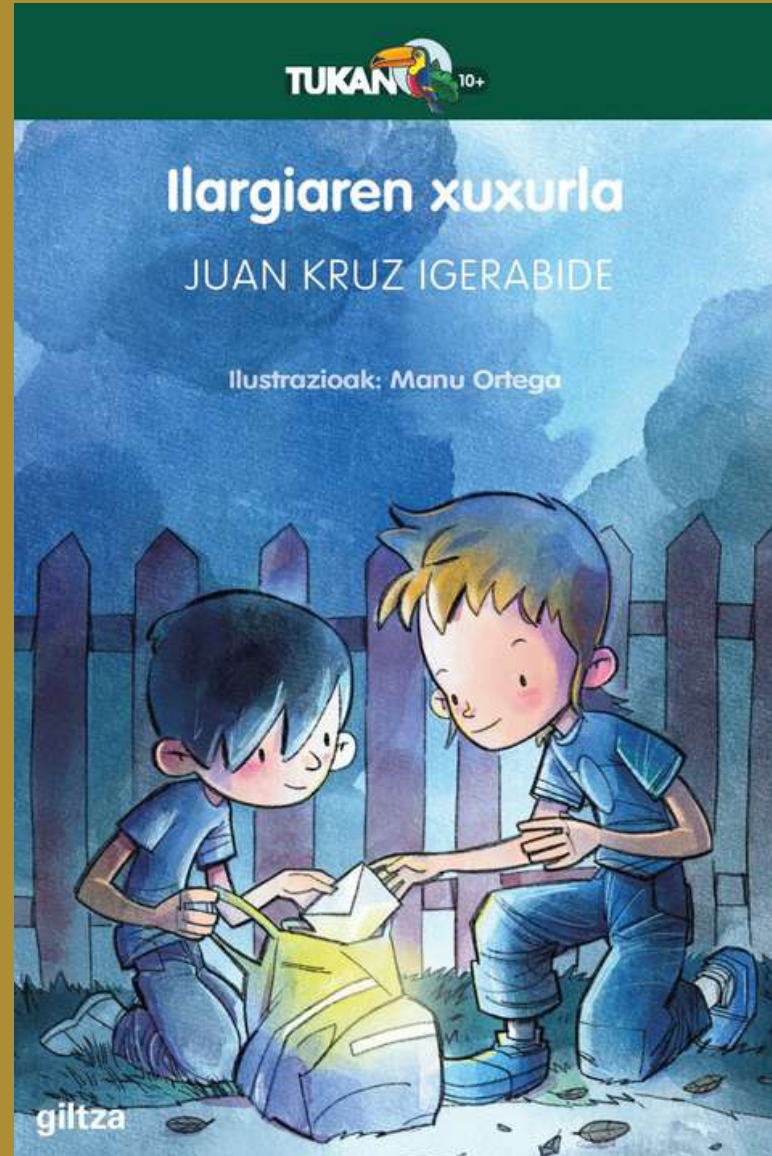
Eibar liburutegia bloga 🔍



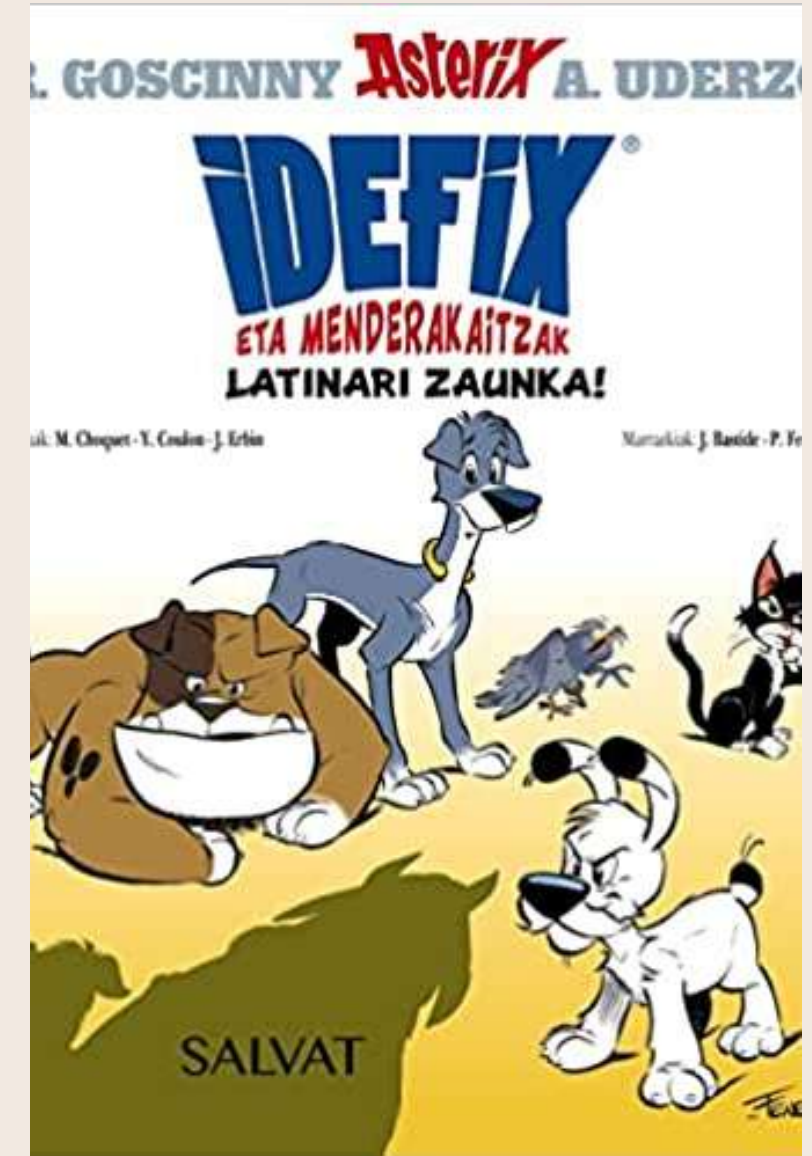
# 8 urtetik aurrera



#herri-ipuinak



#bakerakohezkuntza



#rol-sexuala

#umorea

#adiskidetasuna



# GOMENDAGARRIA

Recomendado

#egunerokointimoa

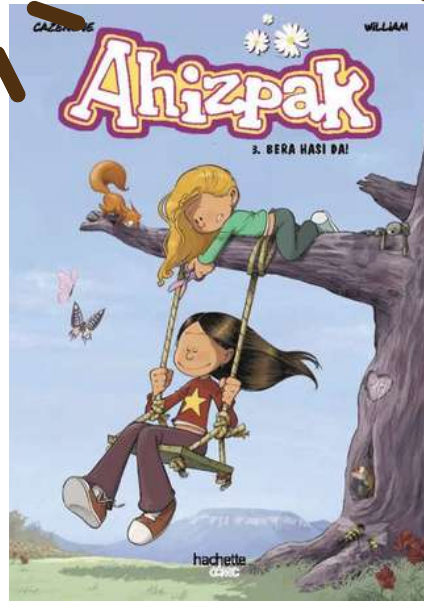
#umorea





# 8 urtetik aurrera

#komikia



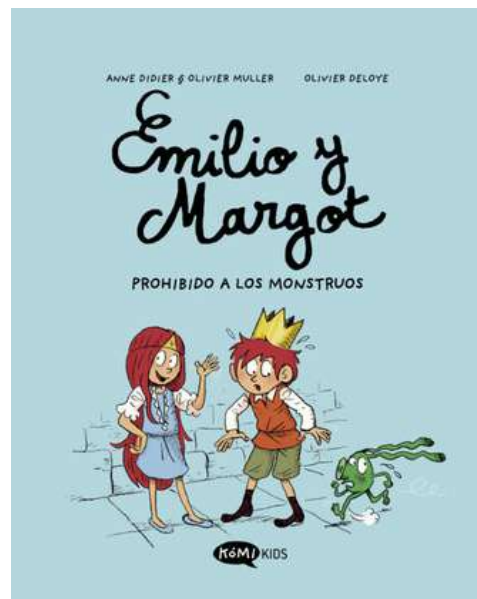
#sexismoa



#deportes



#cómic



#prejuicios



Proposamen gehiago  
Más propuestas



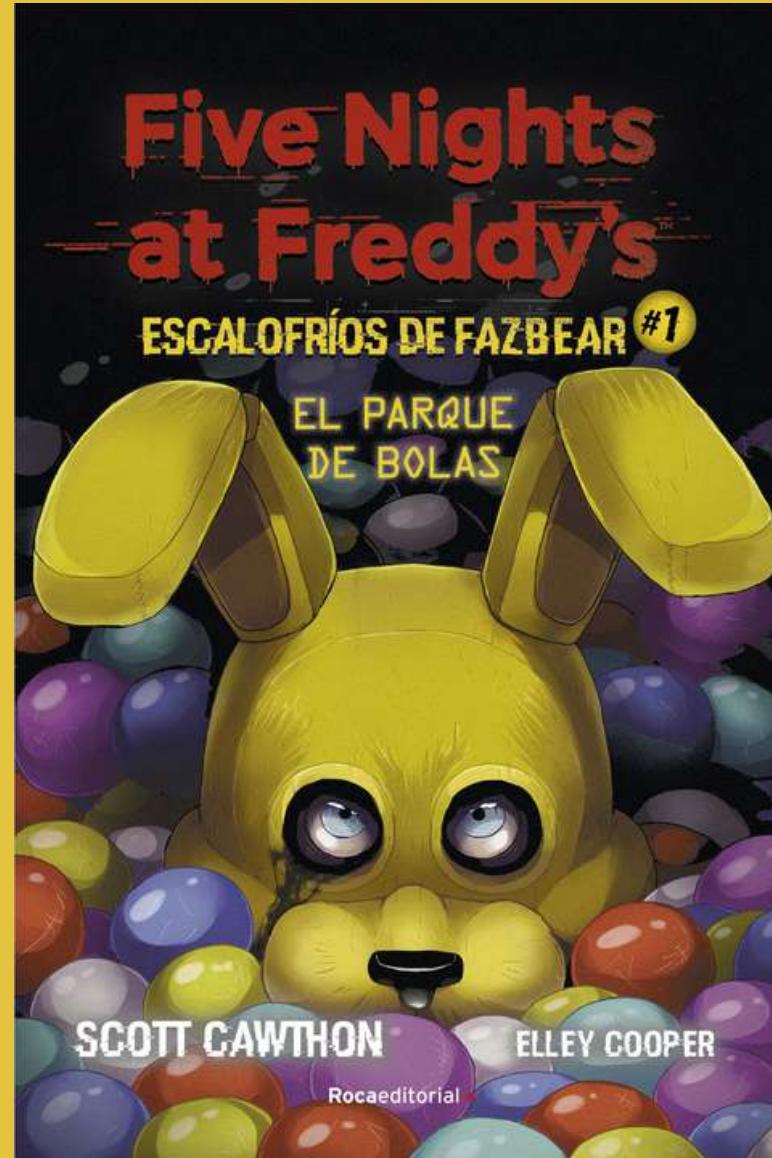
Eibar liburutegia bloga 🔍



# 12 urtetik aurrera



#nerabeenautoestimua



#miedo



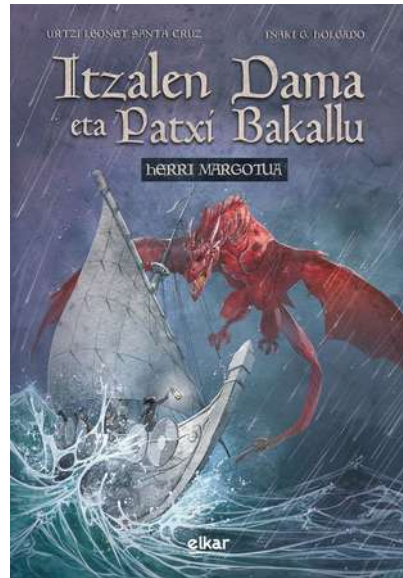
#beldurra



# 12 urtetik aurrera



#redessociales



#fantasia

Proposamen gehiago  
Más propuestas



Eibar liburutegia bloga



# IRAKURRI ONDOREN: JIRABIRA: IRAKURKETA BULTZATZEKO JOLASA IRAKURRI, BIRATU ERRULETA ETA ASMATU!

Y DESPUÉS DE LEER: JIRABIRA: UN JUEGO PARA IMPULSAR LA LECTURA ¡LEE, GIRA LA RULETA Y ACIERTA!



Eta orain jolastera ...

Y ahora a jugar

# KUKURRUKU

2-3 URTE



- Kukurruku!
- Zer duzu?
- Buruan min!
- Zeinek egin?
- Azeriak
- Azeria non?
- Errotapian
- Zertan?
- Garia biltzen
- Garia zertarako?
- Oiloari emateko
- Oiloa zertarako?
- Arrautzak jartzeko
- Arrautzak zertarako?
- Frijiduta jateko!

## NOLA JOLASTU?

Ume txikiekin (2-3 urte), altzoan hartu eta umea gora eta behera erabili, kantatu bitartean. Handiagoekin (5 urtetik aurrera), umeak bi taldetan banatu eta elkarrizketa egin dezakete, parez pare jarrita. Elkarrizketa hori antzeztu egingo dute, keinuak eginez, eta gora eta behera mugi daitezke (orain zutik, orain makurtuta; hizketan daudenean, zutik).

1. Ume txikiak altzoan hartuta kantatzen zuten (normalean helduek), umea gora eta behera mugituz.
2. Umeei gurdi gainera igota egiten zuten jolasa ere bazen, baserri girokoa. Ume bat pertikara igotzen zen, eta besteak azpian egoten ziren, burkoltzan, kontrapisua egiten. Elkarrizketa izaten zuten, pertika gora eta behera zerabiltela. Gero, beste ume bat igotzen zen pertikara. Jolas arriskutsua izan zitekeen pertika gainekoarentzat, jolasaren bukaeran gurdia denek batera kolpera uzten zutelako, eta baserri batzuetan debekatu egiten zieten gurdian jolastea.





# DON DON KIKILIKON

+4 URTE

## NOLA JOLASTU?

1- Asko baldin badira, umeek biribil bat osatuko dute (zutik ala lurrean eserita) eta ume bat erdian jarriko da. Umeak gutxi baldin badira, berriz, nahikoa da elkarren ondoan jartzea, eta beste umea haien parean, aurrez aurre.

2-Umeak kanta kantatuko du, gainerako umeak banan-banan hatz erakuslearekin seinalatuz. Edo bestela denek kanta dezakete, eta umeak abestiaren erritmora seinalatu. Abestia bukatzen denean, "ka" esatean, seinalatzen ari den ume hori izango da aukeratua.

Askotan izaten da zerbaiterako zotz egiteko beharra: taldeak egiteko, zerbait egin behar duena aukeratzeko, zerbait banatzeko... Horrelako egoeretan erabil daiteke zotz egiteko kanta hau. Besterik gabe jolas moduan ere erabil daiteke, ondo pasatzeko.

Don Don  
Kilikikon  
Hortxe dator  
Don Ramon  
Saltsa pika  
tortolika  
Patinean  
korrika!



Din-don,  
Trikilikon  
Saltsa fika, tortolika  
Deuson  
Aittona Martzelon  
krisk eta krask eta  
Kaxkamelon  
Hara bera tronpeta  
hara kirikon



# POTXOLOKA

## ZER BEHAR DA?

Klariona, lurrean marra egiteko, borobilak diren objektu txikiak (intxaurrak, hurrak, kanikak, gerezi hezurak...) eta zulo bat: "potxoloa". Txapela ere erabil daiteke zulo moduan



+4 URTE

## NOLA JOLASTU?

Potxoloka jolasteko hainbat modu daude. Hona hemen sinpleenetako bat: Kaniketan bezala: intxaurrak/hurrak lurrean egindako zuloan sartzen saiatzea, hatzarekin bultzatuta edo airean jaurtita. Sartuz gero, beste jokalaria batzuei bidean geratutako intxaur/hurrak irabazten ditu. Txandaka egiten da, aldiko intxaur/hur bana jaurtitzen. Beste jolas bat, pixka bat konplexuagoa, ume handixeagoentzat:

1. Txapel/txano bat erabil dezakegu "potxolo" moduan; lurrean jarriko dugu, eta hurrak bertara jaurti. Zaku forma eman, hurrak errazago sar daitezten.
2. Jokalari denek hur kopuru bera izango dute hasieran: adibidez 15 hur. Nahi beste jokalarik parte har dezakete.
3. Marra bat marraztu, potxolotik 2- 3 pausora. Txandaka jaurtiko dituzte hurrak jokalariek handik potxolora (jaurtialdi bakoitzerako hustu egingo da). Hurrak esku bakarrarekin jaurti behar dira, eskukada batean. Ez da beti hur kopuru bera jaurtiko. Hauxe da araua: potxolora pareka sartu behar dira hurrak (2 edo 4); bestela, jokalaria bi hur galduko ditu (poltsa batean sar ditzakegu). Lehenengo bi hur jaurtiko dituzte jokalariek. Gero hiru, ondoren lau... Bostera iristean, berriro birekin hasiko dira. Jaurti aurretik, abisua emango dute: Bi-bi! (2 hur jaurti eta 2 sartu behar dira potxoloan) Hiru-hiru! (3 hur jaurti eta 2 sartu) Lau-lau! (4 hur jaurti eta 2 edo 4 sartu) Bost-bost! (5 hur jaurti eta 2 edo 4 sartu)
4. Jaurti beharreko hur kopurua ez duen jokalaria erretiratu egingo da. Jokalari bakarra geratzen denean amaituko da jolasa: hura da irabazlea, eta baita hur gehien dituen ere! Aukera bat: hurrak zuritu eta denen artean jatea.





# KIXKILLA- MIXKILLA



## ZER BEHAR DA?

Objektu txiki bat: giltzak izan daitezke, pilota bat, kaxatxo bat... Eta leku zabala

+4 URTE

## NOLA JOLASTU?

1. Ume denak, bat izan ezik, lurrean eserita jarriko dira, biribil bat osatuz. Zutik dagoenak objektu bat izango du eskuetan.
2. Lurrean eserita dauden haurrek kanta abestuko dute, begiak itxita eta eskuak begien aurrean jarrita. Bitartean, biribiletik kanpora dagoen umea kanpoko aldetik bueltaka ibiliko da, eta abestia amaitu aurretik eskuetan duen objektua lurrean utzi beharko du, umeren baten atzean. Eta bera ere han geratuko da, zutik, objektuaren ondoan.
3. Kanta amaitzen denean, ume guztiek begiak irekiko dituzte, eta atzera begiratuko dute, objektuaren bila. Bere atzean objektua ikusten duen umea jaiki egingo da, eta objektua jarri dionaren atzetik hasiko da korrika: harrapatu egin beharko du.
4. Objektua jarri duen umeak egin behar duena: biribilari bi buelta eman, eta hutsunea geratu den tokian eseri, beste umeak bera harrapatu aurretik. Bitarte horretan beste umeak harrapatzen baldin badu, zutik geratuko da berriro, objektua jartzen. Ez baldin badu harrapatzen, berriz, beste umearen txanda izango da.

Antzinako esaera-kanta hau zenbakiak ikasteko aproposa da, eta ume txikiekin erabiltzen da. Kantatu egin daiteke, beste barik, baina jolasaren bidez errazagoa da umeek kanta ikastea, behin eta berriz errepikatuko delako. Sokasaltorako ere aproposa izan daiteke. Lehenengo, abestia kanta daiteke, eta bukaeran kontatu: 1, 2, 3, 4, 5... saltaginak huts egin arte.



# ZAPIAREN JOLASA



## ZER BEHAR DA?

Zapi bat eta jolasteko leku zabal bat

+5 URTE

## NOLA JOLASTU?

- 1-** Bi marra marraztuko ditugu lurrian, klarionarekin. Marren arteko distantzia umeen adinaren arabera alda daiteke: gero eta handiagoak, distantzia ere handiagoa. Adibidez, 6 metroko distantzia badago bi marren artean, erdibidean, 3 metrora, beste marka bat egingo dugu lurrian: hortxe ipiniko da zapia duena.
- 2-** Zapia eutsiko duena nor izango den erabakiko dugu, eta gainerako umeak bi taldetan banatuko dira. Horretarako, zotz egin dezakete. Talde bietako kideen kopurua bera izango da, eta jokalaria bakoitzak zenbaki bat izango du. Sei baldin badira, batek 1 zenbakia izango du, beste batek 2 zenbakia... eta horrela 6 arte.
- 3-** Talde bateko kideak marra baten atzean jariko dira eta besteak paran, beste marraren atzean. Zapiduna, berriz, erdian. Talde bakoitzetik aldiko bana irtengo da korrika. Zein? Zapidunak zenbaki bat esango du, eta zenbaki hori duten bi jokalaria (talde bakoitzetik bat) zapiaren bila abiatuko dira. Adibidez, zapia duenak "bi" esaten baldin badu, talde bakoitzeko "bi" zenbakidunak aterako dira korrika zapia hartzera.
- 4-** Helburua: zapia hartu, eta bere taldekideei eramatea, marra dagoen tokiraino. Bidean doala, beste taldekoak harrapatzen baldin badu, zapia bestearentzat izango da. Zapia lortzen ez duena jolasetik kanpo geratuko da, eta bere zenbakia beste taldekide batek hartuko du.
- 5-** Taldeetako bat jokalaria gabe geratzen denean amaituko da jolasa. Beste aukera bat: inor ez kanporatzea, eta umeak aspertutakoan edo puntu kopuru jakin batera iristean (adibidez, zapia 10 aldiz hartzea; zapia hartzen den aldiko puntu 1 lortuko dute) bukatzea jolasa





# PUNTA ALA BURU

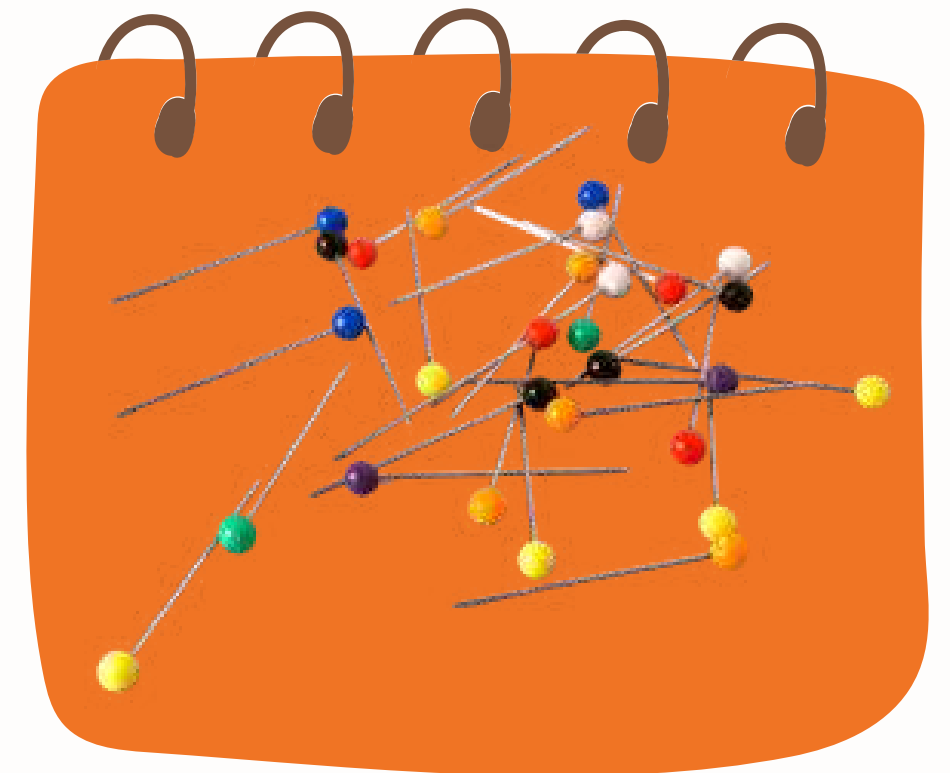
+6 URTE

## ZER BEHAR DA?

Koloretako burua duten orratzak. Orratzen orde ez egurrezko txotxak erabiliz gero (punta bat margotuta), txikiagoentzat ere egokia da (3 urtetik aurrera).

## NOLA JOLASTU?

1. Umeak binaka jarriko dira. Ume bakoitzak orratz kopuru bera izango du (adibidez 5).
2. Umeetako batek orratz bat gordeko du eskuan, ukabila itxita, eta besteak orratza nola dagoen asmatu behar du: gora begira ala behera begira (punta ala buru).
3. "Punta ala buru?", galdetuko du ukabila itxita duenak. Eta asmatu behar duenak bietako bat esango du: adibidez, "Punta!". Eskua irekitzean orratzak punta gora begira baldin badauka, asmatu du. Berarentzat da orratza.
4. Bi jokalarietako bat orratzik gabe geratzen denean bukatuko da jolasa. Posible da beste jolas batzuk egitea ere: orratza bi eskuetako zeinetan dagoen asmatu behar izatea. Edo aldiko orratz bat baino gehiago ezkutatu, eta zenbat gorde dituzten asmatzea edo orratz horiek "punta ala buru" dauden asmatzea.



# TXINGOAN JOLASTEN



+6 URTE

## NOLA JOLASTU?

Txingoka egiten diren bi jolas jaso ditugu. Bietan zenbakiak eta laukiak marrazten dira lurrean, baina jolas bakoitzak bere berezitasunak ditu:

- **Harri-harrika:** Txingo jolas ezagunena. Objektua -harri txiki bat, normalean- eskuarekin jaurtitzen da lauki barrura: lehenengo 1 zenbakira, gero 2.era, ondoren 3. era... horrela zenbaki guztiak igaro arte. Txingoan joanda batu behar da harritxoa, aldiro-aldiro, eta bidean ezin dira laukietako marrak oinarekin zapaldu. Lurrean marraztutako laukiek gurutze forma hartzen dute, eta gurutzea sortzen den lekuan bi hankak jartzen dira lurrean: lauki bakoitzean oin bat. Buelta emateko lekuan atsedeen-lekua egon daiteke.
- **Txingor-gainean edo txindurrika:** Objektua -kaxa biribil zapal bat, normalean- 1 zenbakian ipintzen da, eta handik aurrera ostiko txikiak eman behar da, zenbakiz zenbaki. Kaxa ezin da marren gainean geratu, eta oinarekin ere ezin da marrarik zapaldu. Lurrean marraztutako laukiek ez dute gurutze formarik, eta bukaeran atsedeen-lekua dago, buelta ematen den tokian. Hainbat izen erabiltzen dira txingo jolasak izendatzeko. Deba bailaran txingoka edo txingoan izenez gainera, hauek ere jaso ditugu: Aretxabaletan harri-harrike eta txantxikurke, Elgoibarren txingor-gaiñian (edo txingorriñian), Bergaran txindurrika eta txantxirrika, Eskoriatzan txantxixuske, Antzuolan txintxurruka, Arrasaten losa-losaka eta hanka-koskoka.



<https://ikasgelan.ahotsak.eus/fitxak/harri-harrike-edo-txingoka>

<https://ikasgelan.ahotsak.eus/fitxak/txingorriñian-edo-txindurrika>

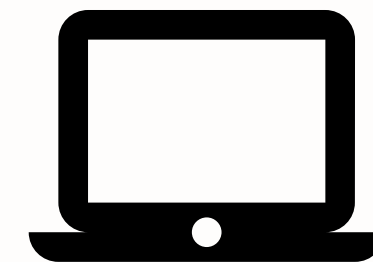
Partaide kopurua (gutxienez): 2





## GURE LURRA

Zure seme-alabei modu dibertigarrian birziklatzen irakasteko jolasak eta jarduerak.



 <https://gurelurra.eus/jolasak/>



## SORGINEN KONDAIRA

Euskararen eta euskal kulturaren ezagutza sustatzen du, 3Dn egindako leku harrigarrietan gertatzen diren erronka dibertigarriak gaindituz.

 <http://www.sorginenkondaira.com/>



## HITZIKI

Hiztegia ikasteko jolasa (animaliak, etxean, koloreak, ...).

 <http://hitziki.com//>

# APLIKAZIOAK



**NOR DA NOR?** Haurrek pertsonen deskripzio errazak egiten ikasteko jolasa. Deskripzioak eginez, pertsonaiak asmatu behar dira.



**AMILAREN URREZKO ORRAZIA:** Euskal mitologiaren inguruko ipuina, abentura grafikoa eta jokia izateaz gain, jolasean ikasteko tresna digital interaktiboa ere bada.



**PULEE:** Jolas hezigarria, 1 eta 2 urte arteko haurrek motrizitate finaren garapena lantzeko egokitua. Txikienak, ingurune digitalean oinarrituta, ukitze eta arrastatze sistema bidez, eguneroko elementuekin pantaila joko inguruan jolastuko dira.



**STEAM NESKAK:** Nesken artean zaletasun teknologikoa sustatzeko aplikazioa.



# ESCAPE ROOM DIGITALAK

## NORK LAPURTU DU IRULEGIKO ESKUA?

Irulegiko esku famatua desagertu da Aranzadi elkartearen biltegitik. Eskua berreskuratzeko detektibe baten laguntza eskatu dute. Prest zaude?

 <https://labur.eus/Zzkpi>



## HOGWARTSEKO ESCAPE ROOM DIGITALA

Escape Room hau banaka edo taldean egin dezakezu. Zure lagunaren aurka lehiatu zaitezke eta nahi duzun guztietan probatu. Ondo pasa!

 <https://labur.eus/JGoMm>

