



Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

# **LEHEN HEZKUNTZAKO 3. MAILA**

## **2. UNITATE DIDAKTIKOA:**

### **ANIZTASUNA**

# GAI ZERRENDAA



## HEZKIDETZA

- Irakaslearen gida

## MATERIALA

- "Ipuinen loteria" jolasa
- "Nesken oka" jolasa
- "Mutilen oka" jolasa
- Ikasleen koadernoak
- Familien koadernoak

# HEZKIDETZA, BERDINTASUNERAKO HEZIKETA

**Ikasle oro, neska nahiz mutil, generoko rolik gabe:  
bizitzaren arlo guztietan pertsona osoak eta  
autonomoak.**

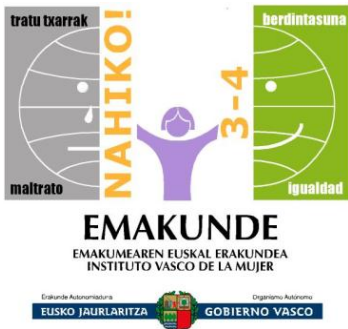
**Giza Eskubideetan oinarritutako harremanak.**

## BERDINTASUNA:

- Ikasle guztiek, neskek zein mutilek, norbere autonomia, pertsonen arteko tratu onak eta erabateko hiritartasuna lortzeko heziketa eduki dezaten.
- Errespetuz eta indarkeriarik gabe hazi, sentitu, ekin, ikasi, erabaki eta elkarbizi daitezten.

- Nahiz arlo pribatuan nahiz publikoan Giza Eskubideak errespetatuz bizi eta elkarbizi daitezten.
- Arazoak eta auziak biolentzia-eza erabiliz konpondu ditzaten.
- Emakumeen aurkako indarkeriaren kontra egin dezaten.





# LEHEN HEZKUNTZAKO BIGARREN ZIKLOA

## NI ETA MUNDUA, MUNDUA ETA NI:

- Bizitzarako, norbere autonomiarako eta harremanetarako zainketaren eta enpleguaren balioa eta nagusitasuna.

## HELBURUAK:

- Ikasleen garapen osoa sustatu.
- Eredu maskulinoaren unibertsalizazioa aztertu.
- Eredu femeninoaren baloreak azpimarratu.

## EDUKIAK:

- Mundu zabalaren aurkikuntza, ezagutzeko, ulertzeko eta kontatzeko grina.
- Ni eta mundua, mundua eta ni: nola bizi naiz, zer behar dut bizitzeko, norekin bizi naiz, ze harremanak ditut, nola tratatzen ditut...
- Munduaren ezagutza eta interakzio bikoitza

## NAHIKO! 3-4 Logoa

Mundu erdia grisa.  
Desberdintasunez osatuta.

Mundu erdia berdea.  
Berdintasunez osatuta.



HELBURUA: puntuz puntu,  
mundu grisa berdeagoa  
bilakatu.

albisteak

Narrazioa, fikzioa

Informazioa,

# LEHEN HEZKUNTZAKO

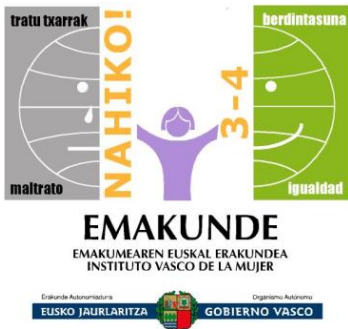
## 3. MAILA

| UNITATEAK       | JOLASAK                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------|
| 1. Zainketa     | Zainketa. Piramidea. Sena ala heziketa?                |
| 2. Aniztasuna   | Ipuinen loteria. Nesken oka jolasa. Mutilen oka jolasa |
| 3. Berdintasuna | Berdintasunaren oka jolasa                             |

## 2.UD, ANIZTASUNA:

- Pertsona bakoitza bakarra eta errepikaezina da. Hau da ANIZTASUNA, bakoitza norbera izatea.
- Giza aniztasuna jaio eta egiten da, jaio eta ikasten da, jaio eta errespetatu, babestu eta potentziatzen da. Ala ez, erasotu eta anulatu egiten da.





# IRAKASLEEN FORMAKUNTZA

## IRAKASLEAREN GIDA:

1. Helburuak eta edukiak
2. Materialak eta ekintzak
3. "Ipuinen loteria" jolasa
4. "Nesken oka" eta "Mutilen oka" jolasak



NAHIKO! 3-4



## IRAKASLEAREN GIDA 3

### 1 HELBURUAK ETA EDUKIAK

Lehenengo unitate didaktikoan **zainketa** landu dugu gizakiak definitzen dituen oinarritzko ezaugarri bezala. Zainketak gizaki egiten gaitu. Zainketaren lege sozialak indartsuenaren biziraupen lege naturalaren aurrean ezberdindu eta bereizten gaitu. Emakume eta gizonok soilik elkar zainduz egiten gara pertsonak. Zainketa elkar ondo tratatzea da, elkarri tratu onak ematea, elkar babestea eta tratu txarrak elkarri saihestea.

Hori dela-eta, zainketa eta tratu onak posible dira soilik berdina garelako onartzen dugunean, bestea gurea bezalako estatusa duen pertsona bezala onartzen dugunean. **Berdintasunak** gizaki egiten gaitu. Berdintasuna gizateriaren eta gizatasunaren oinarria da. Horregatik, berdintasuna zainketa eta tratu onen oinarri eta jatorria da, ezberdintasuna tratu txarren oinarri eta jatorria den bezalaxe. Eta emakume eta gizonen ezberdintasuna da gure gizartean emakumeek pairatzen dituzten tratu txarren oinarri eta iturria.

Gure ikasleekin ikusi dugun bezala, zainketa ez da berezkoa. Inor ez da zaintzen ikasita jaiotzen. Ez dago zainketarako gene berezirik. Zainketa **ikusiz eta eginez ikasten da**, praktikan jartzen. Zainketa gizartean ikasten da (familian, eskolan, hirian, komunikabideetan...). Gure gizartean zainketa tradizioz eta funtsean emakumeek ikasi eta egiten dute, familiaren ongizaterako izanik. Mutilek berdin-berdin ikasi dezakete. Gure gizarteko egiturazko desberdintasunak gizon eta emakumeek egiten ohi dituzten lanak ezberdin baloratzea garamatza. Honek zainketaren balorea gutxiagotzea suposatzen du, eta ondorioz, honi gizatasuna kentzea. Gure gizartearen esku (eta beraz, neurri batean, gure eskolen esku ere bai) dago gizakien oinarritzko ezaugarri honen aldarrikapena eta berreskurapena, hau da, zainketaren berbaloratzea eta duintzea eta honen apendizai. Soilik horrela gizatiartuko dugu gure bizitza, gure gizartea, gure mundua. Horixe da **Nahikoren helburua**. Puntu berdeen esanahia da, oraindik oso grisa den mundua (ezberdintasunez betea, injustua, gizasatunik gabeta eta tratu txarrekoa) berdea bihurtzen duten (berdintasuna eta tratu onak) puntu berdeen esanahia.



## 2.UD: ANIZTASUNA



- **Pertsona bakoitza, emakume eta gizon bakoitza, ikasle neska eta mutil bakoitza, bakarra eta errepikaezina jaiotzen da, bere ezaugarri eta ahalmen propioekin.**
- **Giza aniztasuna jaio eta egiten da. Jaio eta ikasten da. Ikasi errespetatzen, babesten, balioa ematen eta bultzatzen. Ala ez, arazotzat jo eta kontra egiten zaio.**
- **Heziketaren, balioen, ereduen eta erreferenteen arabera aniztasunaren alde ala kontra egiten ikasten dugu.**
- **Genero-estereotipoek aniztasunaren kontra egiten dute. Bakoitza den moduan eta anitzak izan beharrean, sistema honek kontrajarrita eta hierarkizaturiko bi eredutan sailkatu eta homegeneizatzen du: “maskulinoa” ala “femeninoa”.**

# ANIZTASUNAREN AURKAKO GENERO ESTEREOTIPOAK

- Genero estereotipoen ereduak aniztasuna, askatasuna eta berdintasuna galerazen ditu, diskriminazioa sortzen du.
- “Oka arrosa” eta “Oka urdina” direlakoek ibilbide, ikasketa, heziketa eta emaitza ezberdinak ematen dituzte. Ondorioz, sexuaren araberrako errekurtsu, bizimodu, rol, egoera eta estatus ezberdinak ahalbidetzen dituzte.
- Eredu femerinoa: pasibotasuna, menpekotasuna, etxea, familia, zainketa, protagonismo eza...
- Eredu maskulinoa: aktibotasuna, autonomia, boterea, lana eta gizartea, ekoizpena, protagonismoa...



# HELBURUAK

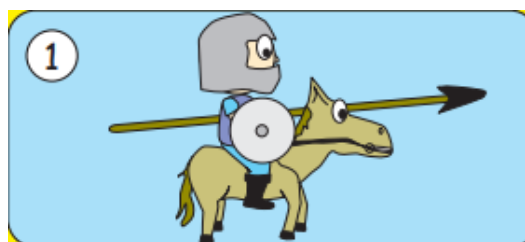
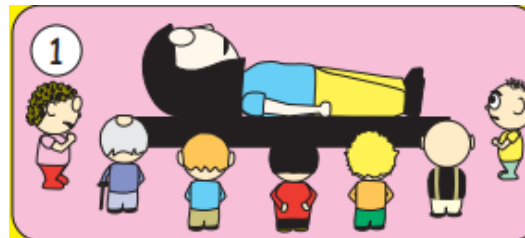
## GENEROKO ROLAK IDENTIFIKATU ETA AZTERTU

→ Gizarteko narrazioek, bereziki umeen ipuinek, erakusten dituzten genero ereduak eta erreferenteak identifikatzen ikasi.

→ Pertsonaien aniztasuna, askatasuna eta portaera berdintasunaren ikuspuntutik aztertu.

→ Genero estereotipoak eta rolak ikasi eta "desikasi" egin ditzakegun, aldatzen diren eta aldatu ditzakegun eredu sozialak direla ulertu.

→ Euren ondorioak aztertzen ikasi eta pertsonaia, rol, eredu, bukaera eta abar anitzak eta alternatiboak sortzen ikasi, beti ere aniztasunaren aldekoak.





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Eusko Autonomiaren  
**EUSKO JAURLARITZA**  
Organismo Autónomo  
**GOBIERNO VASCO**

# HIRUHILEKOAREN ANTOLAKETA

**Unitate didaktikoaren materiala  
hiruhilekoan zehar erabili**



## PAUSOAK:

### A) Asteroko saioetan ikasleekin:

- "Ipuinen loteria" jolasa ezagutu, landu eta jolastu.
- "Nesken oka" jolasa ezagutu, landu eta jolastu.
- "Mutilen oka" jolasa ezagutu, landu eta jolastu.
- Ikasleen koadernoak bete, jolasak barneratzeko. Zatika egiten joan daiteke.

### B) Eskolan landu ondoren:

- Familien koadernoak etxera bidali etxekoekin landu, hausnartu eta partekatzeko. Zatika egiten joan daiteke.
- Ez da "etxeko-lana", ez da eskolan "zuzenduko". Erabileraren eta etxean lortutako giroaren jarraipena egingo da.

# ONLINE JOLASAK

## JOLASTU, BIZIARAZI, AZTERTU, HAUSNARTU:

- Lan-talderako materialak.
- Eguneroko egoerak, sentsazioak, bizipenak, sentipenak, harremanak... biziarazi eta gogoratu.
- Galdetu, aztertu, hausnartu, ulertu, eztabaidatu, adostu, iradoki, aldatu...
- Ondorioak, alternatibak, aldaketak...

## JOLAS BAKOITZAK 3 ATAL:

- Hasierako tutoriala (azalpena)
- JOLASA
- Bukaerako laburpena (hausnarketa)



# HASIERAKO TUTORIALA

## ERABILERA:

- Jolasa ezagutzeko.
- Non dago tutoriala?
  - Lehenengo zikloko jolasetan (LH1 eta LH2) irakasleari alta ematerakoan azaltzen da.
  - LH3tik aurrera berriz, ikasle bezala alta ematerakoan azaltzen da.
- Lehen partidetan talde osoarekin erabil daiteke eta gero taldeka edo banaka.
- Tutoriala saltatzeko aukera dago botoi gorriari emanaz. Adibidez, jolastu den lehen partidetan jadanik tutoriala egin bada eta jolasa jadanik ondo ezagutzen denean, ez da beharrezkoa berriro egitea.



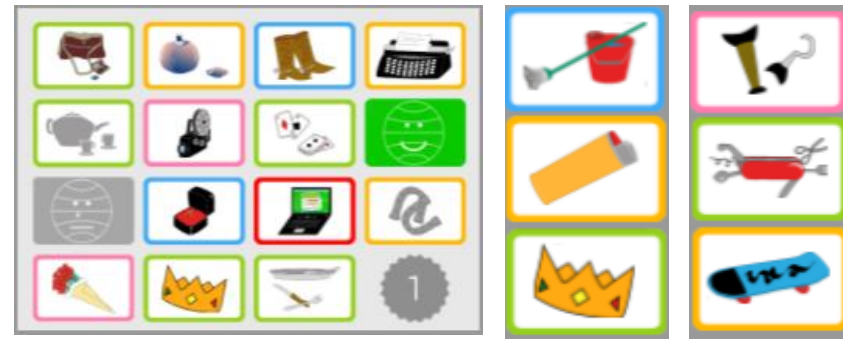
# BUKAERAKO LABURPENA

## ERABILERA:

- Partidaren emaitzak aztertzeko eta kontzeptuak finkatzeko.
- Non dago laburpena?  
Jokalari bakoitzari azaltzen zaio partida amaitzerakoan.
- Lehen jokaldietan talde osoarekin erabil daiteke eta gero taldeka edo banaka.
- Laburpeneko galdera batzuk jolastutako partidaren arabera dira.



# ONLINE JOLASEKIN JARDUERAK



## 1.- JOLASTU AURRETIK, JOLASA EZAGUTU:

- Kartak eta fitxak ezagutu, marrazkien eta hitzen esanahia argitu...
- Irizpide anitzak erabiliz fitxak antolatu eta sailkatu. Pertsonaien ezaugarri komunak edota ezberdinak identifikatu.
- Kartak kopiatu eta hormairudiak egin elkarren artean erlazionatuz,osatzen dituzten testu edo irudiak gehituz. Egungo albisteekin edota gertaerekin erlazionatu.
- Nork bere burua edota beste pertsonak errespetuz ezagutu eta deskribatzeko hitzen zerrenda osatu. Erabiltzen al ditugu hitz batzuk neskentzat eta beste batzuk mutilentzat? Zergatik?
- Hitz berrien hiztegi txikia egin. Hiztegia irudi, adibide, egoera edo esaldiekin lotu...
- Karta edota fitxa berriak sortu.

## 2.- JOLASTU ONDOREN, HAUSNARTU:

- Egindakoa aztertu, zalantzak argitu...
- Jolas amaierako online laburpena bete.
- Ezkerreko laukiko ariketak egin.
- Ikasleen koadernoko ariketak egin.



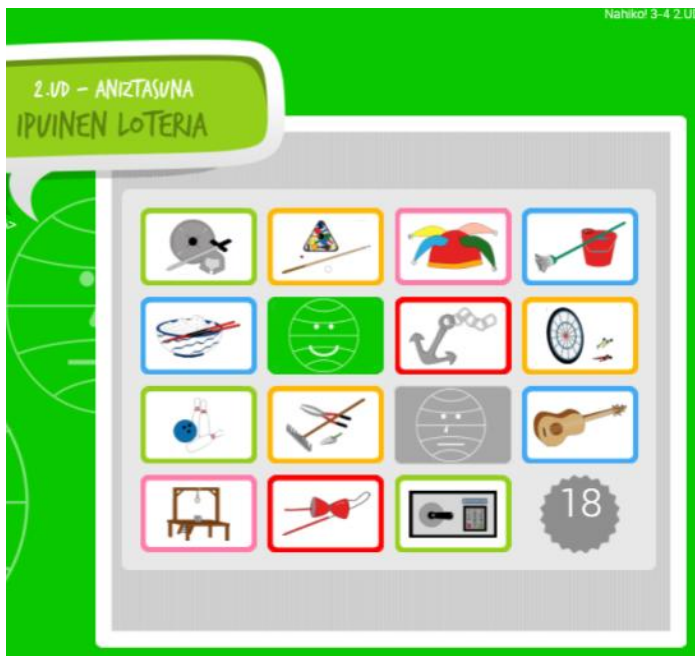
**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erlakunde Autonomikorra  
EUSKO JAURLARITZA  
Organismo Autónomo  
GOBIERNO VASCO

## 2.UD-KO JOLASAK

**ANIZTASUNAREN,  
ASKATASUNAREN  
ETA  
BERDINTASUNAREN  
AURKAKO GENERO  
ROLAK ETA  
EREDUAK**

- "Ipuinen loteria"
- "Nesken oka"
- "Mutilen oka"





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Euskal Autonomia Erkidegoa  
EUSKO JAURLARITZA  
Organismo Autónomo  
GOBIERNO VASCO

# "IPUINEN LOTERIA" JOLASA

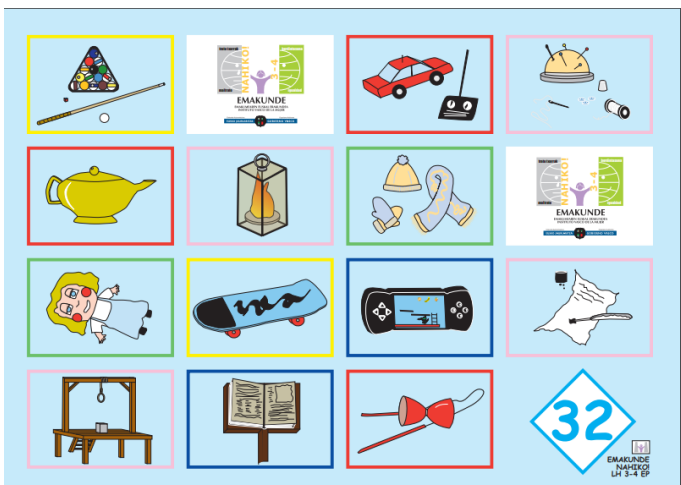
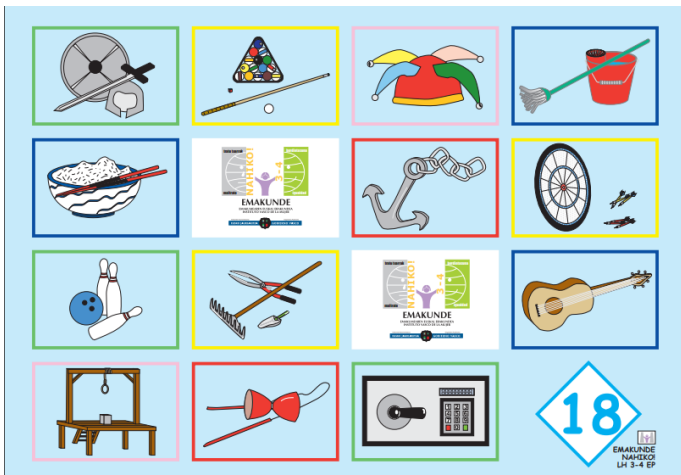
## LOTERIA EDO BINGOA:

32 Kartoi desberdin daude. Bakoitzak 13 marrazki ditu lau lerrotan banaturik. Kartoiak banatu ondoren, sistemak irudiak, marrazkiak, ausaz erakutsiko ditu pantailan. Lerroak osatuz kartoia osatu behar da jolasa amaitzeko.

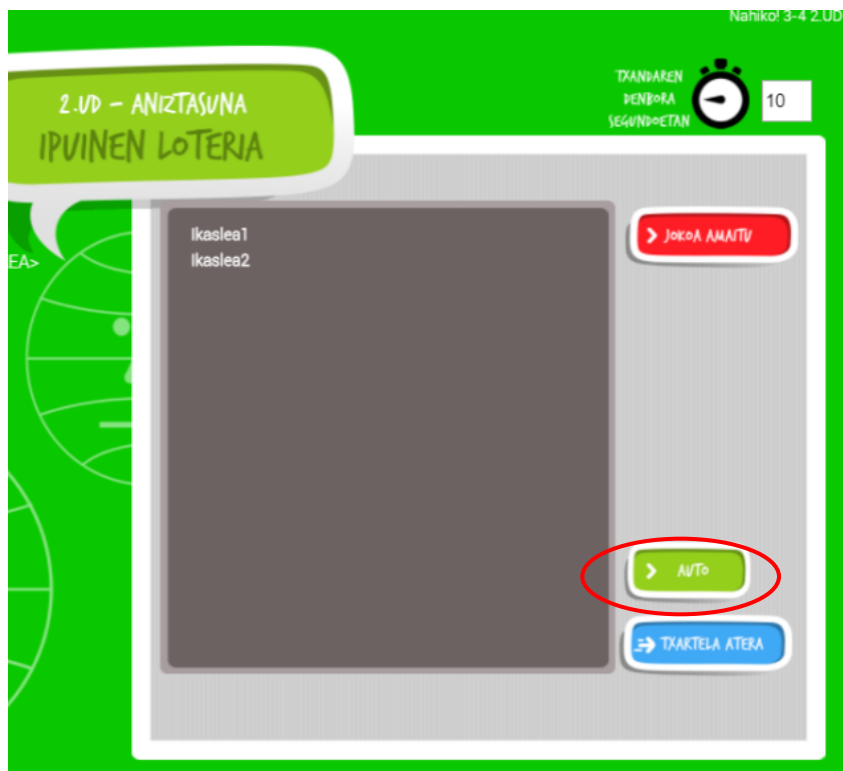
## IRUDIAK, MARRAZKIAK:

- Ipuin tradizionaletako eta egungo ipuinetako objektuak dira. Ipuinetan, telesailetan, marrazki bizidunetan eta filmetan agertzen diren objektuak.

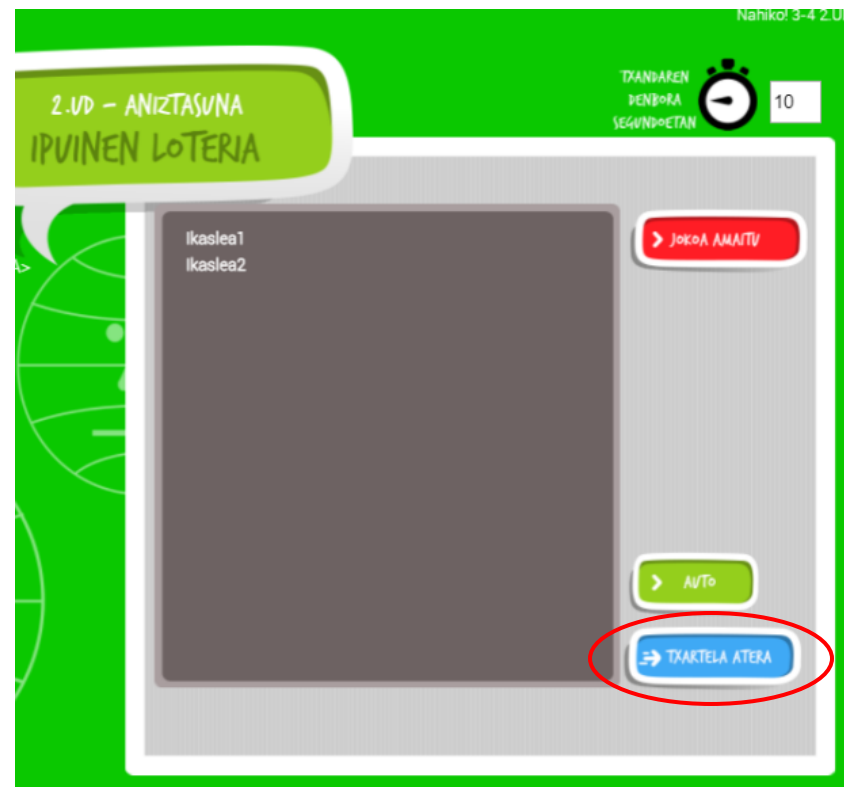
- Objektu hauek pertsonaia mota batekin lotzen dira gehienetan: batzuk emakumeekin eta beste batzuk gizonekin, batzuk pertsonaia protagonistekin eta beste batzuk bigarren mailakoekin, batzuk bizitza eman edo kentzen dute, eta abar. Horretaz konturatzea eta guzti honen azpian dauden ereduak aztertzea da jolas honen helburua.



# “IPUINEN LOTERIA” JOLASEAN IRUDIAK AZALTZEKO MODUA AUKERATU



1. Objektuak sistemak berak automatikoki azaltzeko, “AUTO” botoia sakatu behar da.



2. Objektuak irakasleak eskuz azaltzeko, “TXARTELA ATERA” botoia sakatu behar da.

# JOLAS ARAUAK 1

## KARTOIA OSATU:

- Sistemak kartoiaren marrazki bat azaltzen duenean, kartoiaren irudiaren gainean sakatu behar da.
- Zuzena bada, sistemak "X" bat marraztuko du irudiaren gainean.
- Agertutako objektua, kartoiaren ez badago, "PASATU" botoiari eman behar zaio.
- Jokalari guztiek irudia markatu edo pasatu egin dutenean, beste irudi bat azalduko da.

\* Joko hasierako tutorialean zehatz-mehatz azalduka





**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

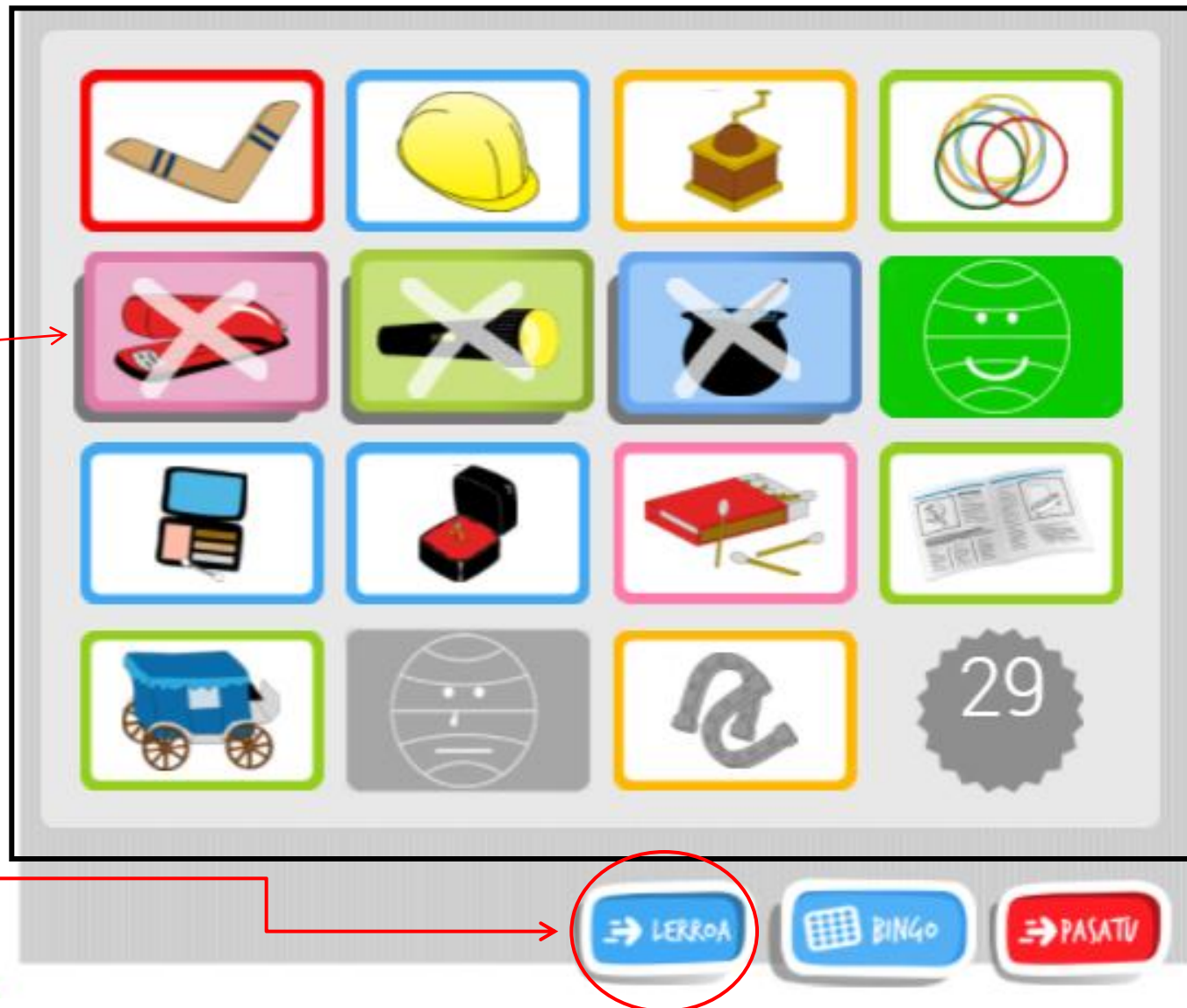
Euskal Autonomiarik  
**EUSKO JAURLARITZA**  
Gobierno Vasco

# JOLAS ARAUAK 2 LERROA OSATZEA

**Adibidea**



**"LERROA"**  
botoia sakatu  
behar da





**EMAKUNDE**

EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde Autonomikoa

EUSKO JAURLARITZA

Organismo Autonomo

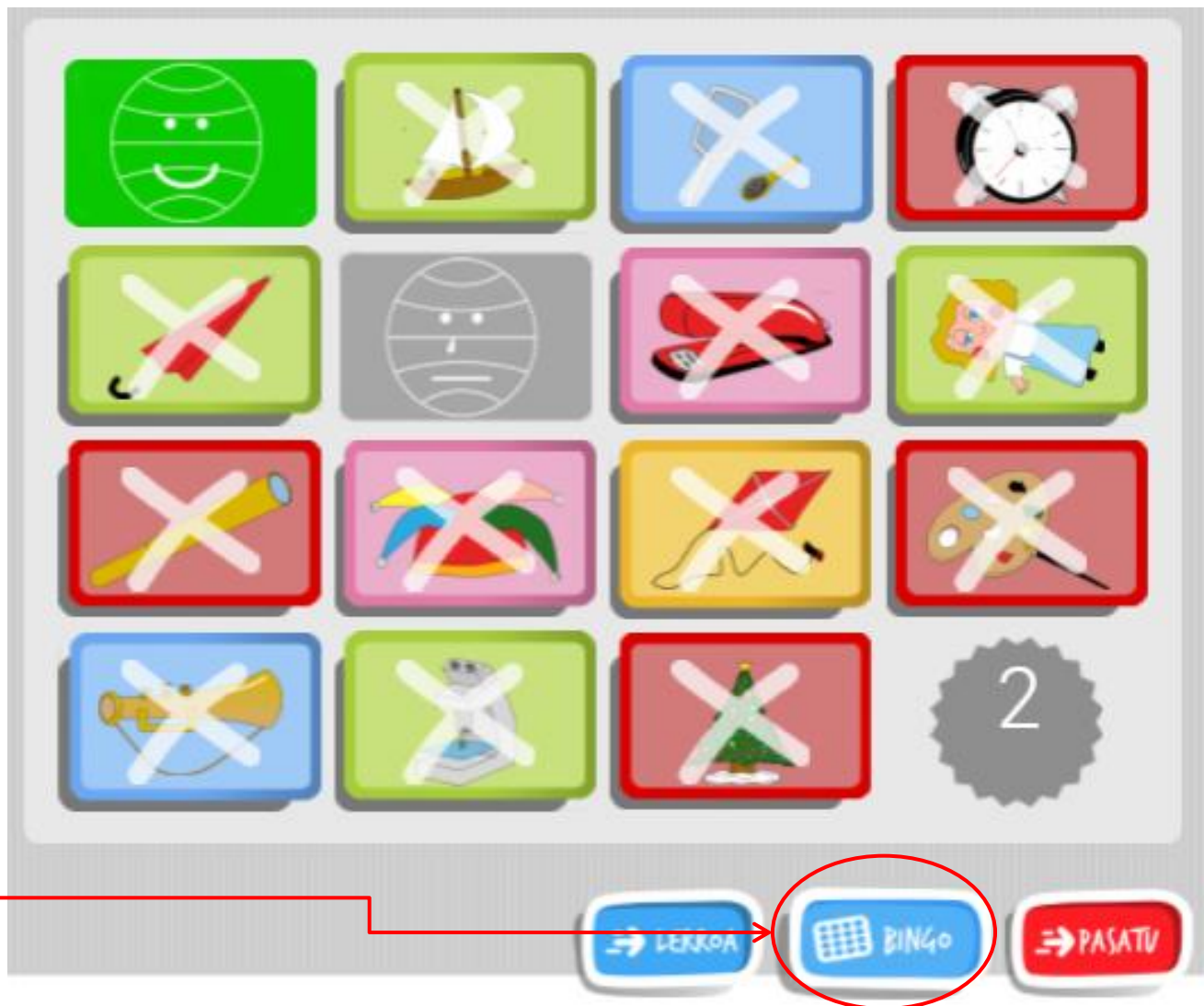
GOBIERNO VASCO

# JOLAS ARAUAK 3 BINGO OSATZEA

**Adibidea**



**"BINGO"**  
botoia sakatu  
behar da



# “NESKEN OKA” ETA “MUTILEN OKA” JOLASAK

## HELBURUAK

Gizarteko narrazioek, bereziki umeen ipuinek erakusten dituzten genero eredu eta erreferenteak identifikatzen ikastea.

Proposatzen diren ereduak protagonisten aniztasuna, askatasuna eta berdintasunaren ikuspuntutik aztertzea:

Taula bietan, jolas bietan ipuin amaiera bera (ezkontza), BAINA.... bi ibilbide ezberdin horien emaitza oso desberdinak:

Ikasketa, ahalmen, baliabide, aukera, bizimodu, rol, estatus...

...OSO EZBERDIN ETA DESIGUALAK

Genero ereduak alternatibak irudikatzea.



# “NESKEN OKA” ONLINE JOLAS ARAUAK 1

- 63 lauki kolore ezberdinetakoak.
- **ARROSAK:** ipuinetako printzesak eta emakumezko pertsonaia protagonistak. Horrelako lauki batera iristean, fitxak “printzesatik printzesara” jauzi egingo du eta dadoa berriro jaurti ahal izango da.
- **ZURIAK:** ipuinetan gehienbat emakumeek erabiltzen dituzten objektuak dira. Lauki zuri batetik irten ahal izateko, generoko estereotipoei buruzko galdera bat zuzen erantzun beharko da.
- **HORIAK:** Okaren lauki bereziak dira (zubia, dadoa, ostatua, laberintoa...)

**Garrantzitsua:** “Nesken oka” jolasarekin jolastu ondoren, “Mutilen oka” ezagutu eta alderatu.







- Garrantzitsua: "Mutilen oka" jolasarekin jolatu ondoren, "Nesken oka" ezagutu eta alderatu.**



\* Joko hasierako tutorialean zehatz-mehatz azalduta



# MUTILEN OKA JOLASA LA OCA DE LOS CHICOS



## EMAKUNDE

EMAKUMEAREN FUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER



### JOLAS ARAUAK REGLAS DEL JUEGO

- Printzetik printzera eta dadoa jaurtitzera. (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59 laukiak)
- Zubitik zubira eta berriro fira. (6 eta 12 laukiak)
- Dadoetik dadora eta jaurti berriro alбора. (26 eta 53 laukiak)
- Ostatura (19 laukia): txanda bat jolastu gabe.
- Putzua (31 laukia): jolastu gabe bertatik beste jokalar bat pasa arte.
- Laberintoa (42 laukia): 30 laukira itzuli.
- Espetxea (52 laukia): hiru txanda jolastu gabe.
- Eskeletoa (58 laukia): 1 laukira itzuli.
- De príncipe a príncipe y tiro porque soy participante. (casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59)
- De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente. (casillas 6 eta 12)
- De dado a dado y tiro porque me ha tocado. (casillas 26 y 53)
- Posada (casilla 19): un turno sin jugar.
- Pozo (casilla 31): sin jugar hasta que otra jugadora o jugador pase por esta casilla.
- Laberinto (casilla 42): retrocede a la casilla 30.
- Cárcel (casilla 52): tres turnos sin jugar.
- Esqueleto (casilla 58): retrocede a la casilla 1.



## Landutako jolasei buruzko ariketak



2. Unitate Didaktikaren bi jolasekin jolastu ondoren, ariketa husek egin itzazu, jolasekin bizi eta ikasitakoa jasoz, hargaztuz eta osatuz.

## IPUINEN LOTERIA

**NERE USTEZ**



Lagun maitea:

Lehenengo unitate didaktikoa zainkaren garrantzia jabetu zara. Hori esan, gure mundua alda dezaketen puntu berdeak erakitzten ditugu. Solik emakumeak eta gizonek **zainketa** berdin eginez hobeto bizi ahal izango gara, justizia gehiago eta zerionbuzago. Inoiz da baina, zaintzen ikasita jaioten. Zainketa ikasi egiten da. Ikasitako eta eginez ikasitako.

Soilik barakakak azagutu eta erropetatzen badihugu posible da emakume zein gizon bakoitza zaintzea. Nola diran azagutu eta berri azakara eta bizitzeko era erropetatzen badihugu. Emakume eta gizon bakoitza bakoitza eta erropakazina izan daiteke. Zeu erropakazina zara. Herri **antizastua** deitoen diogu. Eta soilik berditastua dagoemena da posible. Berditastua eta antizastua txarpen bereko bi aldek dira. Ordain, gure bizitza puntua berde betetzen da.

Asketari baina, neska guztiak modu bakoitakoak izan behariko balute bezala egin eta esaten dugu. Eta mutil guztiak modu bakoitakoak izan behariko balute bezala. Eta, bates ere, neska eta mutilen arteko harremanak modu bakoitakoak, inportuak eta bicearrituak, izan behariko baina. Orduan, gure bizitzaren ereduak, kulturek, kontzeptuak...

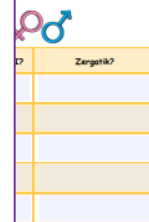
Neia izan eta hizi nahi dugun erabakitzeke, neska eta mutilentzat eredu bakarrak izan gabe, ereduak ezberdintzen itazi behar dugu. Aniztasunez, noren antza izan edo ez, eta zertan, erabakiz.

Bazen Behin...

**IZENA**

## HITZ EGIN, HAUSNARTU, BARNERATU, LABURTU:

- Hitzak eta marrazkiak markatu ("X" idatzi...).
- Hitzak marrazkiekin lotu. Irudiak gehitu...
- Galderak erantzun. Testuak idatzi...



PDF  
betegarriak



# FAMILIEN KOADERNOAREN ERABILERA



## PAUSOAK:

1. Familiei koadernoen helburuak eta erabilera azaldu (ikus beheko laukia).
2. Eskolan landu ondoren, familiei koadernoak bidali: USBan, e-mailez, eskolako web-ean ala plataforman zintzilikatu, inprimatuta banatu...
3. Koadernoaren ariketak familiekin hitz egin, partekatu eta hausnartzeko erabili.

## TOPAGUNEA DA, AUKERA BAT, EZ "EGINBEHARRA"

- Eskolako lanetaz hitz egiteko eta hausnartzeko aukera.
- Elkar ezagutzeko eta harremanak sendotzeko aukera.
- Esperientziak, sentimenduak, balioak, erabakiak... **BIZITZA** partekatzeko aukera.

- Ez dira erantzun bakarra eta egiteko modu bakarra duten ariketak.
- Ez da beharrezkoa dena idaztea, dena erantzutea eskolara bidaltzeko.
- Helburua, familian erabiltzea da, eskolaren laguntza eta jarraipenarekin.

# ONLINE MATERIALIA ERABILTZEKO INFORMAZIO GEHIAGO

## “ONLINE JARRAIBIDEAK” pdf-a

- Irakasleak materiala eta jolasak ezagutzeko pausoak.
- Ikasleek materiala eta jolasak ezagutzeko pausoak.
- Jolasak erabiltzeko pausoak.
- Hausnarketa: jolasaren laburpena eta koadernoak nola erabili.
- Online jolasteko ohar teknikoak.
- Irakaslea eta ikasleak online jolasetan alta emateko pausoak.
- Nabigatzailean leiho independenteak nola sortu.

NAHIKO! EMAKUNDE

NON DAGO MATERIALA?  
<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahikoeu/-/info>

- **Sarrera librea**  
Nahiko! programako materiala eta jolas guztiak Emakuneko inolako pasahitzik gabe erabiltzeko.
- **Zikloa antolatuta dago informazioa**  
LHko lehenengo zikloa, bigarren zikloa eta hirugarren zikloa

Beharrezkoa den konexio bitartekoa

Informazio gehiago  
Lehenengo zikloa  
Bigarren zikloa  
Hirugarren zikloa

**Ziklo bakoitzean 6 Unitate Didaktiko**  
Unitate Didaktiko baten adibidea.

1 UD: Gorputza. Berdintasunez Haz. HELBURUA: Sexua gorabehera, neska-mutuek ezaugarri fisiko na eta esperimendatzeko, antzeko trebetasunak eta gaitasunak ikasi eta errespetagarriak, osasunari, ballotsuak eta beharrezkoak no bitzarako.

- Irakaslearen gida (PDF)
- Ikaslearen koaderno (PDF)
- Familiaren koaderno (PDF)
- Albestia (ZIP, 4.1 MB)

Ipulma:

- Luze eta Txiki (PDF)
- Luze eta Txiki (AVI, 30 MB)
- Luze eta Txiki (WMV, 22 MB)

Jolasa: Gorputzaren altzorra. Konexio bitartekoa baliatuta

ONLINE BERTSIDA  
Deskargatzeko bertsidak: Karta-sorta 1 (PDF) | Karta-sorta 2 (PDF) | Karta-sorta 3 (PDF) | Karta-sorta 4 (PDF)

NAHIKO! PROGRAMA JARRAIBIDEAK

NAHIKO! Berdintasuneko, Errespetuarekiko eta Baleriaren Erakunde Nazionala Programak  
Programa Creador: NARIKO, eusko Jaurlaritzaren eta Eusko Jaurlaritzaren

**E. ERANSKINA: INTERNETEN BIDEZ ONLINE JOLASTEKO JOLASAK**  
**E2. IRAKASLEA ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSUAK**

**16. JOLASTEKO ERA AUKERATU**  
Ikaslearen adina eta kopurua, ordenagailu kopurua edo jolasarekin aritzen diren zenbatgarren aldia den kontuan harturik, **jolasteko era moldatu daiteke** (ikus 6. atala, 5. orrialdean):

- a) **Arbela digitala edo proiektorearekin.** Ahal bada, 2 ordenagailurekin. Bakarria badago, **garrantzitsua: leiho independenteak zabaltu behar dira (ikus E3 eranskina).**
- b) **Taldeka ordenagailu bakoitzean.** Binaka, adibidez.
- c) **Banaka ordenagailu bakoitzean.**
- d) **Jolas talde eta partida ugari.** Halakoetan, lehenengo talde bat osatu eta jolasten hasi. Ondoren, 2. taldea sortu eta jolasten hasi. Segi horrela, behar adina talde sortuz.

**OHARRA:** Jolasak, **gehienez 12/14 jokalaririk** jolasteko prestatuta daude. Hau da, pantailan aurpegitxo baten bidez 12/14 jokalaririk jaso eta bere txanda noiz den adierazteko.

**17. IRAKASLEA ETA IKASLEAK ALTA EMATEKO PAUSUAK**  
**1- Hizkuntza** jokalaririk bakoitzak aukera dezake, eta jokaldi berean batzuz hizkuntza batean eta besteak beste batean aritzeko aukera ematen du.

**2- Jolas bakoitzean orden honetan eman behar dira altan irakaslea eta ikasleak. Kontuan izan ezin direla espazioak erabili, soilik hizkiak eta zenbakiak onartzen ditu.**

**3- Irakaslearen alta datu hauek betez egiten da:**

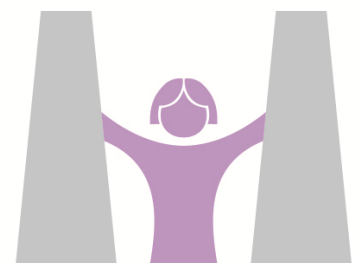
Sar ezazu zure izena edo ezizena eta sakatu "Sartu" jokoan sartzeko

IRAKASLEA  
(Sartu Irakaslearen izena)

1 Jokoi-taldea

Irakaslearen izena eta jokoi-taldea sartu. Zure jokoi-taldea une horretan jokatuko duen irakasleko talde bakarra izango da. 1 zenbakia utzi dezakezu. GARRANTZITSUA: Irakaslearen izena eta jokoi-taldea jokalaririk guztiak eman behar dira irakaslearen berrera jokatuko diren.

**Kontuan izan guztiak berdin-berdin idatzi beharko duzuela irakaslearen izena.**



**EMAKUNDE**  
EMAKUMEAREN EUSKAL ERAKUNDEA  
INSTITUTO VASCO DE LA MUJER

Erakunde autonomiaduna

Organismo Autónomo del

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**