

2001-2002 ikasturtea

1. unitatea: JOKOAK

-Ezetz irabazi!

-Ezetz? Oraintxe ikusiko dozu!

Jolasa ≠ Jokoa

Baietz irabazi! Ezetz egin! (~~A ke...~~)

Bi eta bat galdu dogu. (~~Bi bat galdu dogu~~)

Bosna geldittu dira. (...~~enpatan dabe~~)

gehixago eta hobeto

gehixago eta hobeto

-Ezetz irabazi!

-Ezetz? Oraintxe ikusiko dozu!

Jolasa ≠ Jokoa

Baietz irabazi! Ezetz egin! (~~A~~ke...)
Bi eta bat galdu dogu. (~~Bi bat~~ galdu dogu)
Bosna geldittu dira. (...~~enpatan~~ dabe)

AURKIBIDEA



IRAKASLEARENTZAKO MATERIALA

1- Helburuak	3
2- Bibliografia	4
3- Akatsen azalpena eta bertako eredu zuzenak	5



KLASEAN LANTZEKO BIDEAK

4- Hizkuntza-tailerra	7
4.1- Jokatzeko ariketak	7
4.2- Akatsak lantzeko ariketak	8



GURASOENDAKO MATERIALA

5- Guraso euskaldunak 1	9
7- Guraso erdaldunak 1	11
8- Guraso euskaldunak 2	13
9- Guraso erdaldunak 2	15



ERANSKINAK

10- Esaldiak eta marrazkiak lotu	17
11- Ping-pong sinplifikatua	19

Oharra:

Jokoak eta jolasak, eta horien inguruan sortzen diren hizkuntza-akatsak landuko ditugu hiru ikastunitatetan. Hizkuntza-akatsaz gain, jokoak eta jolasak beraiek landu nahi ditugu.

1. ikastunitatea: Jokoak
2. ikastunitatea: Jolasak
3. ikastunitatea: kooperazio-jolasak edo bakerako jolasak

Horrela, 1. unitate honetan **jokoez** eta **jokatzeaz** hausnartuko dugu.

1- Helburuak:

1.1- Hizkuntza-akatsak:

Ikastunitate honetan honako akats hauek landuko ditugu:

- **jolasa ≠ jokoa; jolastu ≠ jokatu**
*Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jokatu**ko dogu?
(Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jolastu** dogu?)*
- **erronkak: *Baietz irabazi! Ezetz asmatu!* / ~~A que te gano!~~ *A que no adivinas!***
- **emaitzak: *Bi eta bat galdu dogu* / ~~Bi bat galdu dogu.~~**
-na: *Bosna geldittu dira* / ~~Han empatado cinco a cinco.~~

Akats hauen inguruan esan behar dugu:

- ✓ Guztiak inguruko hizkuntzen eraginez sortuak dira.
- ✓ Oso hedatuta eta finkatuta daude. Halere, ia egunero erabiltzen ditugunez, aukera asko izango ditugu eredu onak eskaintzeko.

Gogoratu nahi dugu, berriro ere, txikiekin —haur hezkuntzakoekin eta lehenengo ziklokoekin— ez dagoela hizkuntza-ariketarik egiterik; txikiek ez baitituzte mezuaren forma eta edukia bereizten, askotan edukia eta ekintza bera bereizten ez dituzten bezalaxe. Txikiek helduon eredia barneratuko dute.

Gaztetxoekin lantzeko, berriz, lanketa mota bat baino gehiago eskaintzen dugu. Horietariko batzuk akatsa era kontzientean lantzeko prestatuta daude; beste batzuek, eredu zuzenak eskainiko dituzte, besterik gabe; eta jokoek beraiek, ikasitako formak erabiltzeko aukerak emango dizkigute.

Proposamen honetan, hizkuntza-klasean egingo den lanketaz gain, hainbat ekintza proposatu nahi dizuegu atsedendietan edota gurasoekin egiteko. Horietan agertuko dira, behin eta berriro, landu nahi ditugun esamoldeak.

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



1.2- Jokoen gainean:

Bi dira gure asmo nagusiak:

Alde batetik gazteei joko eskaintza zabala egin nahi diegu. Gaur egun, joko atsegina eta dibertigarri bakarra futbola dela ematen duen arren, gazteek ondo pasa dezakete bestelako joko eta kirolak probatuz.

Beste aldetik, jokatzeari eta jokatzeko eraz hausnartzea proposatu nahi diegu gazteei, nor bere jarrera azter dezan.

Bukatzeko, gogoratu nahi dugu jokoetan, edozein norgehiagokatan legez, irabazle bakarra eta galtzaile asko izaten direla, gehienetan. Horregatik jokoak aukeratzekoan, irakasleak ziurtatu beharko luke gazte guztiek noizbait irabaziko dutela, hots, ez duela beti pertsona berak irabaziko joko guztietan.

Ikasleek jokatzeari begi-bistan geldituko dira ikasleen eta taldearen heldutasun-mailak, rolak (liderrak eta baztertuak), barneko gatazkak, horiei aurre egiteko baliabideak eta abar. Horrela, 2. eta 3. ziklokoekin horietaz hausnartu ahal izango dugu, baita jokatzeko aukera berriak eskaini ere.

Azken oharra: jokoak proposatzekoan sor litezkeen gatazkak aurreikusi behar ditugu; eta horiei aurre egiteko egingo duguna ere bai.

2- Bibliografia:

2.1- Jokoak bilatzeko:

- ***Euskal Girote Bernetegiak***. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila. Eusko Jaurlaritza, 1999.
Hemen herri-kirolak aurkituko ditugu: harrijasotzea, sokatira, toka, txinga-eroatea.
- ***Jolasgarairako eta Aisialdirako Proposamenak***. Eibar guneko Hizkuntza Normalkuntza Proiektuak.
Mailaka eta zikloko egiteko proposamenak.
- ***Mundu zabaleko jokoak. Jokoen mundu zabala***. Patxi Angulo Martin. Elhuyar, 1997.
Bakar-jokoak (kartak, bestelakoak), dado-jokoak, karta-jokoak, taula-jokoak (aurrez aurrekoa, egituraketa-jokoak, lasterketa-jokoak, mankalak)

2.2- Jokoez eta jokatzeari hausnartzeko:

Unitate honetan erabili ditugunak:

- ***Musubero mon amour***. Angel Lertxundi. Elkarlanean, 2000. 14-15. atalak
- ***Harri Potter eta sorgin-harria***. J. K. Rowling. Elkarlanean, 2000.

Klasean erabili daitezkeen beste batzuk:

- ***Baloika***. Aingeru Epaltza. Pamiela, 2000. Futbolaren inguruan sortzen den giroa, jarrerak —gazteenak eta gurasoenak—.
- ***Niri ez zait futbola gustatzen, eta zer?*** Andoni Egaña. Elkarlanean, 2000.
Batzuei ez zaie futbola gustatzen. Horietariko baten ikuspegia ezagutzeko aukera ematen digu.

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



3- Akatsaren azalpena eta bertako eredu zuzenak

3.1- Jolas ≠ joko; jolastu ≠ jokatu

Hauxe dio Euskaldunon Egunkariaren Estilo Liburuak:

jokatu / jolastu. Jolastea jostatze hutsa izaten da. “Gaizki jolastu zuen Osasunak” oker dago. Kirolean jokatu egiten da, oro har. Dirua ere jokatu egiten da.

jolas / joko. Jolasa jostatze hutsa izaten da, sarritan haur artekoa.

(Estilo Liburuak. Euskaldunon Egunkaria, 1992. 292 or.)

Definizioan bereizketak garbia ematen badu ere, askotan jokoaren eta jolasaren arteko muga ez da hain zehatza, gehienetan irabazi eta galdu egiten baita. Halere, kontuan izan behar dugu ekintzaren helburu nagusia zein den:

- Jostatze hutsa, atsegin hartzekoa bada (nahiz eta irabazle eta galtzailea izan) jolasa izango da.
- Helburu nagusia, berriz, norgehiagoka, neurketa, irabaztea bada, jokoa dela esango dugu.

Beraz, horrelaxe esan behar da:

*Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jokatu**ko dogu?*

(Futbolian/pelotan/tenisian/xakean ~~jolastu~~ko dogu?)

Nahaste honen jatorria gaztelanian aurkituko dugu berriz ere. Izan ere, euskarazko “jolastu” eta “jokatu” kontzeptuak hitz bakar batean biltzen dira gaztelaniaz: *jugar*. Gauza bera “joko” eta “jolas” hitzekin, biak “juego” hitza dute ordaina.

*Joko hitzak
lehiaketa,
partidua,
apustua,
norgehiagoka,
adierazten du.
Jokoetan
irabazi eta
galdu egiten da.*

3.2- Baietz irabazi! Ezetz egin! / A-que te gano! A-que no lo hace!

Aurreko unitatean ikusitako “zeinek + ... + partizipioa” formaren baliokidea dugu honako hau:

Egitura hauek forma bera hartzen dute pertsona guztietarako:

**Baietz/ezetz + partizipioa !
partizipioa + baietz/ezetz !**

(Ohar zaitetz aditz-partizipioa aurretik zein atzetik jar daitekeela)

Izan ere, erronka edo desafioak egiteko, baietz eta ezetz esapideez baliatzea da errazena:

- **Irabazi baietz!** Zuk irabazi? **Ezetz!**
- **Ezetz irabazi! Baietz!**
- **Baietz** zu baiño lehenago **heldu!**
- **Ezetz hau egin! Ezetz?** Oraintxe ikusiko dozu!

- **Ezetz igarri** zein eskutan daukaten! (A-que)

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



3.3- Bi eta bat galdu dugu / Bi bat galdu dugu

Partidu bateko tanteoa edo emaitza adierazteko, dagozkion zenbakiak **ETA** **juntagailuaz** bereizita **esaten** dira, ez idazten diren moduan:

Idatz
i

6-3 irabazi zeban Realak

Esan

Sei eta hiru irabazi zeban Realak
(~~Sei hiru~~ irabazi zeban Realak)

Beraz,
horrela
esan

Tanteoa eta emaitzak
adierazteko:

Lau eta bi irabazi dau

Osasunak.

Bi goleko aldiarekin

behar dugu:

Zela doiaz? Lau **eta** huts irabazten. (~~Lau huts~~)

Hogeita bi **eta** hogeit geratu dira. (~~Hogeita bi hogeit~~)

Akats honen jatorria kirol-kazetariei egotzi beharko diegu seguru asko. Izan ere, gaztelaniaz ere bi emaitzak "a" lokailuaren bidez lotu behar dira. Beraz, gaztelaniazko akats baten kalkoa da akats honen jatorria. Beharbada hizkuntza biek ingelesaren eragina jasan dute.

3.4- -na / empate.

Bestalde, markagailua parra edo parekaturik dagoela adierazteko **-NA atzizkia** erabili behar da:

Hiruna geratu dira.

Berdinduta geratu dira.

Parra doiaz.

- Zenbana doiaz? **Bosna** (~~Bost~~ ~~empate~~; ~~bostera~~)
- Zer moduz partidua? **Seina** geratu dira. (~~Sei~~ ~~sei~~)
- Zeiñek irabazi dau? **Berdinduta** / **parra** geratu dira. (~~Empate~~)

- Lehen **bana** gindoiazen; hortaz, orain bi eta bat. (~~batara~~)
- **Hogeita bana** doiaz eta partidua hogeita bira da. (~~empate~~)

Eta bukatzeko:

Frontoian, lehenengo sakea duten jokalarien tantoak esaten dira beti; horrela ikusleak erraz jakin dezake tantoak bakoitza nori dagozkion, sakea nork daukan jakinda.

-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!



4- Hizkuntza-tailerra:

Helburuak:

- Joko ezezagunak —berriak eta zaharrak— ikastea.
- Jokatzerakoan euskararen erabilera zuzena egitea.
- Jokatzerakoan izaten ditugun jarrerez hausnartzea.

Unitate honetan bi eratako ariketak proposatzen ditugu: “jokuren batean jokatzeko ariketak” eta “akatsak lantzeko ariketak”. Lehenengoak gelan zein gelatik kanpo egitekoak dira. Bestalde, “akatsak lantzeko ariketak”, zuzen-zuzenki akatsa bera lantzeko bideratuta.

Jarraian sailkatuta aurkituko dituzu ariketa horiek, gaiaren eta mailaren arabera. Halere, zuk zeuk erabaki behar duzu zeintzuk aurkeztuko dizkiozun zure taldeari. Ariketa solteak dira denak, eta denborapasa gisa erabili daitezke, klasean askotan soberan dugun denbora aprobetxatzeko.

Taldeka egiteko pentsatuta badaude ere, banaka ere egin daitezke.

1: HE 2: LH 3: DBH

ARIKETAK	Jokoa/jolasa			Erronkak			Emaizak		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Hasierako eta bukaerako ebaluazioa	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Maxe		x	x					x	
Esaldiak eta marrazkiak lotu (1)	x	x							
Esaldiak eta marrazkiak lotu (2; 3; 4))		x							
Ping-pong sinplifikatua (1; 2)		x						x	
Ping-pong sinplifikatua (1; 3)			x						x
Quidditcha (1; 4 irakurri gabe)	x						x		
Quidditcha (1; 2; 3; 4)		x	x					x	x

Metodologia pausoz pauso:

4.1- Jokatzeko ariketak:

- 4.1.1- Irakasleak joko ezezagunak irakatsiko dizkie ikasleei. (Ikus eranskinak)
- 4.1.2- Ikasleek, taldeka, joko ezezagunak bilatuko dituzte: liburuetan, fitxetan, nagusiei galdetuz... eta fitxa bana prestatuko dute.
- 4.1.3- Bilatutakoen artean, aukeratuko dituzte batzuk gelakoei irakasteko.
- 4.1.4- Gauza bera beste gelako batzuekin.
- 4.1.5- Eskola-mailan lehiaketak, olinpiada, eta abar antola daitezke.
- 4.1.6- Gurasoekin batera jarduteko joko-eguna antola daiteke. Herri kirolak izan litezke aproposenak.

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



4.2- Akatsak lantzeko ariketak

Hasierako ebaluazioa: Irratsaio bat antzezteko eskatuko diegu ikasleei. Kirol-programa izango da. Azken Berrigaratik kirol-emaitzak aterako dituzte kirol-kronikak egiteko. Entzuleek badute aukera kirol-saio horretan parte hartzeko, lehiaketa moduko bat prestatuko dute: entzuleek erantzunak asmatu beharko dituzte.

Irratsaioak grabatu egingo ditugu, bukaerako ebaluazioa baino lehen erabili ahal izateko.

Esaldiak eta marrazkiak lotu (1. eranskina):

- 2.1- Oso ariketa sinplea da. Esaldi arruntak dagozkien marrazkiarekin lotu beharko dituzte.
- 2.2- 2. ziklokoekin egiteko: jolas eta jokoaren arteko aldeaz hausnartzea da helburua.
- 2.3- Gauza bera.

3.-Maxe (ikus 2. eranskina): "Musubero mon amour" liburuaren 13. eta 15. atalekin lan egingo dugu.

Testuan behin eta berriro agertzen dira kirol-esamoldeak. Ariketa burutu ahal izateko behin eta berriro testura jo beharko dute. Horixe da helburua.

4.- Sinplifikatutako ping-ponga (3. eranskina):

Ariketa hau egin ahal izateko ikasleek sinplifikazio matematikoa ezagutu behar dute. Taldeka hausnartuko dute eta erantzunak proposatu.

- a) Erantzun zuzenak lortzen ez badituzte, edota zalantzak badituzte, bigarren testuaren azalpenekin zuzenduko dituzte.
- b) Erantzun zuzenak ziurtasunez lortzen badituzte, bigarren testuaren hutsuneak betetzeko eskatuko diegu.

5.- Quidditcha (ikus 4. eranskina)

Quidditcha da Hogwarts eskolan jokatzen den kirola. Eta Hogwarts eskolan ikasi du Harri Potterrek *quidditch*ean jokatzen. Seguru asko ikasle batzuek ezagutuko dute Harri Potter, liburuaren edota filmearen bidez. Horren arrakastari etekina ateratzen saiatuko gara.

- 5.1-Pelikula ikusi edota liburua irakurri dutenek quidditchari buruz gogoratzen dutena jasoko dute: jokalaria, jokaldiak, tresnak, arauak, ... Txikienek marrazkia egin dezakete.
- 5.2-Taldea emandako pasarteak aztertuko dituzte eta gogoratutako hori egiaztatu, zuzendu eta osatuko dute. Gero denen artean ateratako datuak alderatu eta osatuko dituzte.
- 5.3-Jokoaren araudia prestatuko dute.
- 5.4- Partiduaren kronika irakurtzeko prestatuko dute, esatariak balira moduan.
Filmearen bideoa izanez gero (eta filmean quidditch-partidua agertzen bada), ahotsa kenduta, aldibereko kronika egin dezakete.

Bukaerako ebaluazioa:

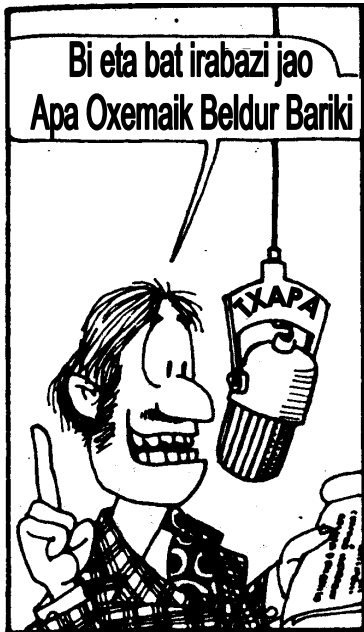
- 6.1- Hasierako ebaluazioan grabatutako irratsaioa entzungo dugu. Ikasleek akatsak antzeman ditzaten
- 6.2- Bigarren irratsaioa prestatzeko eskatuko diegu. Honetarako ere Berrigaran agertutako emaitzak erabiliko dituzte.

-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!



gehixago eta hobeto

AHOZKO EUSKARAZKO AKATSAK ZUZENTZEN



Bi eta bat irabazi jao
 Apa Oxemaik Beldur Bariki

Partidu bateko tanteoa edo emaitza adierazteko, dagozkion zenbakiak **ETA** juntagailuaz bereizita **esaten** dira, ez idazten diren moduan:

Idatzi	6-3 Irabazi zeban Realak
Esan	Sei eta hiru irabazi zeban Realak (Sei hiru irabazi zeban Realak)

Beraz, horrela esan behar dugu:

Zela doiaz? Lau **eta** huts irabazten. (~~Lau huts~~)

Hogeita bi **eta** hogeit geratu dira. (~~Hogeita bi hogeit~~)

*Oso akats zabaldua dugu
 hau. Eta astero-astero
 erabiltzen ditugun
 esamoldeak dira.*

Beraz, tanteoa eta emaitzak adierazteko, horrela esan behar dugu:

Lau **eta** bi irabazi dau
 Osasunak.

Bi goleko aldia etara jao
 Osasunak.



17 eta 8 irabazten doia
 Etxaniz.

Bestalde, markagailua parra edo parekaturik dagoela adierazteko

-NA atzikia erabili behar da:

Zenbana doiaz? **Bosna** (~~Bost enpate; bostera~~)

Zer moduz partidua? **Seiña** geratu dira. (~~Sei-sei~~)

Zeiñek irabazi dau? **Berdinduta / parra** geratu dira. (~~Enpate~~)

Lehen **bana** gindoiazen; hortaz, orain bi eta bat. (~~batera~~)

Hogeita **bana** doiaz eta partidua hogeita bira da. (~~enpate~~)



Zazpi bost irabazi
 jao Matxakategik
 Pagomendiri.

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



Seme-alaben laguntziarekin egitteko
ariketak!

Okerrak zuzendu:

1- ~~Zazpi sei~~ doiaz:

2- ~~Bost bat~~ irabazi dogu:

3- ~~Batera~~ doiaz:

4- ~~Sei sei~~ geratu dira:

Gezixekin lotu:

1- Desgraciado en el juego,
afortunado en el amor.

a) Sua ez da jolasian egitteko
gauzia.

2- El juego trae pobreza.

b) Jokuan galtzaille,
maittasunian irabazle.

3- Jugar con fuego,
peligroso juego

c) Jokuan, irabazten dabenak be
galdu

Joku berrixak ikasi nahi izan ezkerok:

Mundu zabaleko jokoak. Jokoen mundu zabala. Patxi Angulo
Martin. Elhuyar.
Tituluak esaten daben bezela, munduko hainbat joku ikasteko
aukeria ematen dosku liburu honek.

Seme-alabekin irakurtzeko:

Musubero mon amour. Angel Lertxundi eta Antton Olariaga.
Elkarlanean.
Maxe protagonistiarekin bigarren abenturia da, Frantzia
pasatzen dana eta berriz be, argazki batetik hasiko dana.

Erantzunak:

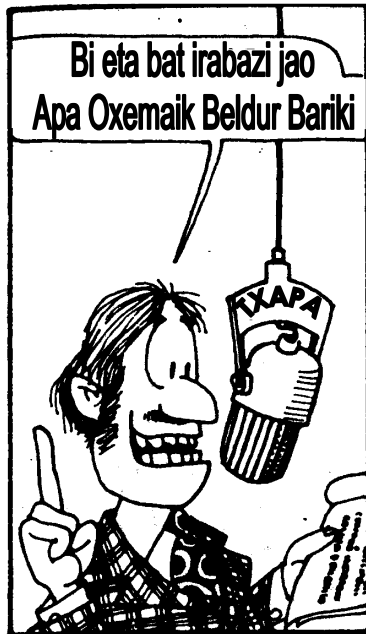
Okerrak zuzendu: 1) zazpi eta sei;
2) bost eta bat; 3) bost; 4) sei;
5) bost
Gezixekin lotu: 1b; 2c; 3a

-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!



gehixago eta hobeto

CORRIGIENDO LOS ERRORES EN EL HABLA



Apa Oxemai ha ganado
 2 a 1 a Beldur Barik

Cuando hablamos de la marcha o el resultado de un partido debemos utilizar la partícula **ETA** entre los dos numeros, y no como se escriben:

Escribimos	6-4 irabazi zeban Realak 6-3 ha ganado la Real
Decimos	Sei eta hiru irabazi zeban Realak (Sei hiru irabazi zeban Realak)

Entonces, debemos decir:

Zela doiaz? Lau **eta** huts irabazten. (Lau huts)
 Como van? Ganando 4 a 0.

Hogeita bi **eta** hogeit geratu dira. (Hogeita bi hogeit)
 Quedaron 22 a 20



17 a 8 va ganando
 Etxaniz

Al igual que en castellano
 decimos 4 a 2, en euskara
 debemos decir:

Lau **eta** bi irabazi dau
 Osasunak.

Osasuna ha ganado 4 a dos.

Bi goleko aldia etara jao
 Osasunak.

Osasuna ha ganado por dos goles



Matxakategik ha
 ganado 7 a 5 a
 Pagomendi.

Cuando el marcador va empatado se utiliza el sufijo **-NA**:

Zenbana doiaz? **Bosna** (Bost ~~enpate~~; ~~bostera~~)

¿Como van? Empatán 5 a 5.

Zer moduz partidua? **Seiña** geratu dira. (Sei-sei)

¿Que tal el partido? Han quedado seis a seis.

Zeiñek irabazi dau? **Berdinduta / parra** geratu dira. (Enpate)

¿Quien ha ganado? Han empatado

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



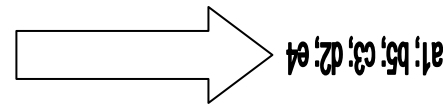
Para hacer con ayuda de [l@s](#) más jóvenes:

Mira los resultados de la tabla y une con flechas:

- | | |
|---|--|
| <p>a) <i>Bi eta bat irabazi dau</i></p> <p>b) <i>Biña gelditu dira</i></p> <p>c) <i>Hiru eta huts galdu dau</i></p> <p>d) <i>Huts eta bi galdu dau</i></p> <p>e) <i>Zortzi eta huts irabazi dau</i></p> | <p>1) Altos Pornos-ek</p> <p>2) <i>Arloteak-ek</i></p> <p>3) <i>Drink Teamek</i></p> <p>4) <i>Lai Lai Lai-k</i></p> <p>5) <i>Mongitxarrak eta Gore</i></p> |
|---|--|

Azken emaitzak			
Killer-s	1	Altos Pornos ...	2
Tojhu	1	Beldurbarek ...	2
Arloteak	0	Angiozar	2
Mongatxurrak	5	Game Over	1
Mongitxarrak	2	Gore	2
Down	3	Drink Team	0
Txokokuak ...	4	Los Pepinos ...	0
Torrekua	4	La Juve	2
Osintxu	4	Fo Fo Fo	2
Ezinleike	0	Amilotx	1
San Martin ...	0	Soraluze	25
Lotsagabeak	0	Pentol's Team	2
Lai Lai Lai	8	Arranua	0

Pista: "galdu" = perder, "irabazi" = ganar
ERANTZUNAK



¿Cómo se dice en euskara...

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| f) ...balonmano? | 6) Boleibola |
| g) ...ajedrez? | 7) Eskubaloia |
| h) ...Juegos Olímpicos? | 8) Estropadak |
| i) ...voleibol? | 9) Olinpiar Jokoak |
| j) ...regata? | 10) Xakea |



Libros que [ell@s](#) pueden leer:

Musubero mon amour. Angel Lertxundi / Antton Olariaga. Elkarlanean. Maxe es la protagonista. Para su cumpleaños le han regalado una cámara de fotos, y la ha llevado al viaje que ha hecho a Burdeos, Francia, con su equipo de balonmano. Allí empieza la historia, cuando en una de esas fotos, en una esquina, ve algo muy sospechoso...

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



gehixago eta hobeto

AHOZKO EUSKARAZKO AKATSAK ZUZENTZEN

Jokoak ez dira jolasak!

Gaztelaniazko *juego* hitzak bi itzulpen ditu euskaraz: jokia eta jolasa, eta ez dira gauza bera:

jolasa: jostatze hutsa izaten da, atsegina hartzeko

jokoa: lehiaketa, partidua, norgehiagoka, apustua denean erabiltzen da.
Jokoetan irabazi eta galdu egiten da.

Beraz, kiroletan **jokatu** egiten da:

*Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jokatuko** dogu?
(Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jolas**-egingo dogu?)*



Baietz irabazi! Ezetz galdu!

Hauxe da erronkak edo desafioak egiteko formarik arruntena. Erraz-erraza gainera, eta pertsona guztietarako balio du.

**Baietz irabazi! / Irabazi baietz!
Ezetz galdu! / Galdu ezetz!**

Ohar zaitetz aditza aurrean zein atzean jar daitekeela.

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



Seme-alaben laguntziakin egitteko ariketak:

Ondoko esaldixetatik 3 geizki dare. Topau eta zuzendu adibidian bezela:

Adib: Athletic-ek ez dau ondo jolasian egin.

Athletic-ek ez dau ondo jokatu

1- Domeka honetan Realak ez dau jolas egingo.

2- Bihar jokatuko dabe finala.

3- Baietz irabaziko dabela!

4- Arantzabalek ez dau Errealian gehixago jokatuko.

5- Gaur Retegik eta Goñik jolas egingo dabe.

Gezixekin atsotitzak lotu:

Beti irabazteko,	biharamunian errenka.
Joku bizperan erronka,	etxiaren galgarri.
Joku eta edari,	jan eta jolas
Jolasaren nekiak ariñak,	lanaren nekiak astunak.
Nikolas,	sekula ez jokatu.

Gaztiekin irakurtzeko:

Niri ez zait futbola gustatzen, eta zer? Andoni Egaña /
Mikel Valverde. Elkarlanean

Zazpi urte dauzka protagonistiak, eta ez jako futbola gustatzen. Bere ikuspuntutik gizartia zelakua dan erakutsiko dosku.

Baloika. Aingeru Epaltza / Asisko Urmeneta. Pamiela.

Futbolaren inguruan sortzen diran girua, jarrerak - gaztienak eta nagusixenak-ironixa puntu batekin kontatzen dosku.

Erantzunak: zuzendu
biharrekuak:
1- Domeka honetan Realak ez dau
jokatuko.
3- Baietz irabazi!
5- Gaur Retegik eta Goñik

Erantzunak:
Beti irabazteko,
sekula ez
jokatu
joku bizperan
erronka,
biharamunian
errenka,
joku eta edari,
etxiaren

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



gehixago eta hobeto

CORRIGIENDO LOS ERRORES EN EL HABLA

“Jokoak” y “jolasak”

La palabra “juego” tiene dos traducciones en euskara, que corresponden a significados distintos:

jolasa: el juego por jugar, para divertirse

jokoa: supone competición, partido, apuesta.
Se pierde y se gana.

Por lo tanto, cuando hablamos de deportes, debemos usar la palabra **joko** o el verbo **jokatu**:

Futbolian/pelotan/tenisian/xakean **jokatuko** dogu?
Futbolian/pelotan/tenisian/xakean ~~jolastuko~~ dogu?
(¿Jugamos al fútbol/a la pelota/ al tenis / al ajedrez?)



¡A ver si la Real hoy juega mejor!

Baietz irabazi! Ezetz galdu!

Es la forma de desafiar o apostar en euskara. Es muy fácil de utilizar porque no se conjuga, vale para todas las personas.



¡A que no ganas!

Baietz irabazi! / Irabazi baietz!

(¡A que gano! / ¡A que gana! / ¡A que ganamos! / ...)

Ezetz galdu! / Galdu ezetz!

(¡A que no pierdo! / ¡A que no pierde! / ¡A que no perdemos! / ...)

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



Para hacer con ayuda de [l@s](#) más jóvenes:

*¿Cuáles de los siguientes juegos son lo que en euskara
llamamos "jokoak"?*

Futbol a	Dendaka	Koziñeketa n	<i>Mahai-tenisa</i>
<i>Musa</i>	<i>Pilota</i>	<i>Soka-saltua</i>	<i>Tenisa</i>

Pista: son cinco.

¿Cómo decimos en euskara...?

- | | |
|------------------------|--------------------|
| a) ¡A que lo hago! | 1) Baietz egin! |
| b) ¡A que no adivinas! | 2) Baietz irabazi! |
| c) ¡A que no me coges! | 3) Ezetz asmau! |
| d) ¡A que te gano! | 4) Ezetz harrapau! |

RESPUESTAS:

Jokoak: futbola, mahai-tenisa, musa, pilota, tenisa

Jolasak: dendaka, koziñeketan, soka-saltua

RESPUESTAS: a1;
b3; c4; d2

Lo que [ell@s](#) pueden leer:

- **Niri ez zait futbola gustatzen, eta zer?** Andoni Egaña / Mikel Valverde.
Elkarlanean.

Un libro para [l@s](#) más [pequeñ@s](#). El protagonista tiene siete años y no le gusta jugar al fútbol. Él, desde su perspectiva, nos muestra la realidad.

- **Baloika.** Aingeru Epaltza / Asisko Urmeneta. Pamiela.

Especial para [l@s](#) cercanos a la adolescencia y [fanátic@s](#) del fútbol. Con mucha ironía nos cuenta el ambiente y las actitudes que se suelen generar en el fútbol.

-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!

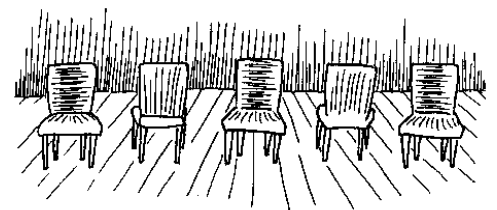
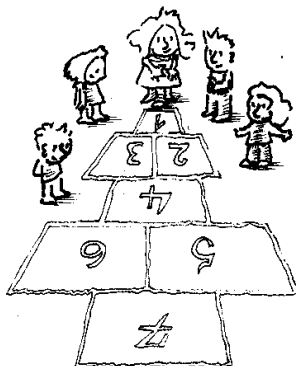


1- Lotu beheko esaldixak bakoitza bere
 marrazkixarekin:

Aulkixen jokuan ibilliko gara?
 Futbolian jokatuko dogu?
 Tenisian jokatuko dogu?
 Soka-saltuan ibilliko gara?
 Aitta, guazen ziburuan ibiltzera.
 Txuntxurrunka egingo dogu?
 Astoka ibilliko gara?



Futbolian jokatuko
 dogu?



-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!



2- Egin dozun ariketan billatu zein esaldittan erabili dogun
 “jokatu” aditza.

.....jokatu
jokatu

.....jokatu

3- Orain, irakurri ondorengo pasartia eta etaraizuz **jokuaren eta jolasaren arteko ezberdintasunak**:

Joko ≠ jolas

Jokoa ez da jolasa. Jokoa atsegin hartzeko izaten da – askotan gezurra badirudi ere –; jolasa, aldiz, atsegin eta atsedean hartzeko. Jokoak baditu bere arau eta legeak; jolasak beharbada ez. Jokoa diru-ondasunak edota harrokeria-harrotasunak izaten dira tarteko; jolasean ez. Jolasean garaitu egiten da. Jokoa, garaipenaz gainera, irabazi eta galdu egiten da. Izan ere, bik jokatzen duten garaian, biek ezin irabazi: lehen eta orain, hemen eta nonahi, batek behar nagusi.

Gero hor jardungo dute jokalaria biek, nork baino nork, elkar hautsi ezinik, atzetik jarratzaile sutsu multzo bana daramatela. Eta, jarratzaileon arteko zenbait, bero-bero eginda, dirua erraz irabazi ustez, dituenak eta ez dituenak galtzeko zorian. Izan ere, esan bezala, jokoa ez baita jolasa.

Zubimendi – Esnal. Idazkera liburua - 1993

JOLASA

JOKUA

•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•

4- Futbol-partidua jokatzen dihardue bi taldek. Bapatian jokalaria batek, bere taldeko batengana hurbildu eta hasarre esan dotsa:

- **Zer? Jolasian zabitz ala?**

Berez ez da galdera bat izan, demandia baiño. Zer esan nahi izan dotsa?

-Ezetz irabazi!
 -Ezetz? Oraintxe ikusiko
 dozu!



PING-PONG SINPLIFIKAUA

Azkartxu irakasliak eta Jon lagunak ping-pong sinplifikauan jokutzen dabe sarri.

Holaxe jokutzen da ping-pong sinplifikauan:
 4-2ko emaitzara aillegatzen direnian, segittuan sinplifikau egitten dabe, 2-1eko emaitza bihurtuz. 3-3ko emaitzara aillegatzen badira, sinplifikauta 1-1 bihurtzen dabe, eta hala jarraitzen dabe. 21era aillegatzen danak irabazten dau.



Goguan hartu!

Partidu bateko emaitza adierazteko, zenbakixak **“eta”** juntagailluarekin esaten dira:

Zazpi **eta** huts



Tantua! 12 **eta**
 8 goiaz;
 hortaz: 3 **eta**

Partidu hau nahikua berdinduta bukatuko da!

1- Ping-pongeko partidu baten, zein izan leike berdinketara gehixen hurbiltzen dan emaitza?

eta

Azaldu, mesedez.

2- Zeintzuk izan leizke ping-pong sinplifikauko partidu baten emaitzak?

<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>	eta	<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>
<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>	eta	<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>
<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>	eta	<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>
<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>	eta	<input style="width: 40px; height: 40px;" type="text"/>

-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



Jarri bakoitza
dagokion
tokixan:

4 eta 1
7 eta 1
10 eta 1
19 eta 17
19 eta huts
20 eta 2
20 eta 5
21 eta 1
21 eta 11
21 eta 13
21 eta 15
21 eta 17
21 eta 17
21 eta 17
21 eta 2
21 eta 3
21 eta 4
21 eta 6
21 eta 8
21 eta 9

Zeintzuk izango lirake
berdinketara gehixen
hurbiltzen diran
emaitzak?

Orduan, ping-pong
sinplifikatuko
emaitzak...

Partidu baten bukaeria
izan leike 21 **eta** 1.

Eta 21 **eta**

Eta 21 **eta**
3?

Eta 21 **eta** 5?

__ **eta** __. Emaitza honetara aillegatzeko
bide bat baiño gehixago dago. Izan leike
jokalaria batek tanto danak irabaztia __ **eta**
__ (e)ra heldu arte. Gertau leike orduan
beste jokalarixa tantuak irabazten hastia
eta __ **eta** __-ra heltzea. Orduan irabazten
doianak beste bi tanto egitten badittu __
eta __ irabaziko dau.

Partidu baten bukaera honetariko bat
izango da:

__ **eta** __; __ **eta** __; __ **eta** __ ala

Jakiña!

Humm... hortarako lehenago __ **eta** __ (i)an egon
biharko litzake, baiña hau sinplifikauta, __ **eta**
__ (i)an geldittuko litzake. Hortaz, eziñezkua da __
eta __ bukatzia. Arrazoi beragaittik eziñezkuak
dira __ **eta** __; __ **eta** __; __ **eta** __ eta abar.
Beste era batera esanda, ezin leike suertau
galtzailliak tanto kopuru bikoitia izatia?

Galdera horren erantzuna jokuaren araudixan topauko
dozu: irabazlia da 21 tanto lortzen dittuana
sinplifikatu ezin leizkien emaitzetan. Hortaz, __ **eta**
__ ez da partiduaren bukaeria izango,
sinplifikatzerakuan __ **eta** __ bihurtzen dalako.
Gauza bera gertatzen da __ **eta** __ eta __ **eta** __
emaitzekin.

Ez, __ **eta** __ (e)ra
aillegauta __ **eta** __
bihurtuko
litzakielako.

Uf! Ez dakit ondo
entenditu
dotsuten...

Jokatu egingo dogu
eta oso azkar
ikasiko dozu!

Ezetz
irabazi!



-Ezetz irabazi!
-Ezetz? Oraintxe ikusiko
dozu!



Zeintzuk izango lirake berdinketara gehixen hurbiltzen diran emaitzak?

Orduan, ping-pong sinplifikauko emaitzak...

Partidu baten bukaeria izan leike 21 **eta** 1.

Eta 21 **eta**

Eta 21 **eta**
3?

Eta 21 **eta** 5?

21 **eta** 17. Emaitza honetara aillegatzeko bide bat baiño gehixago dago. Izan leike jokalaria batek tanto danak irabaztia 19 **eta** hutsera heldu arte. Gertau leike orduan beste jokalarixa tantuak irabazten hastia eta 19 **eta** 17ra heltzea. Orduan irabazten doianak beste bi tanto egitten badittu, 21 **eta** 17 irabaziko dau.

Partidu baten bukaeria hauetako bat izango da:
21 **eta** 1; 21 **eta** 11; 21 **eta** 13 ala 21 **eta** 17.

Jakiña!

Humm... hortarako lehenago 20 **eta** 2an egon biharko litzake, baiña hau sinplifikauta, 10 **eta** lian geldittuko litzake. Hortaz, eziñezkua da 21 **eta** 2 bukatzia. Arrazoi beragaittik eziñezkuak dira 21 **eta** 4; 21 **eta** 6; 21 **eta** 8 eta abar. Beste era batera esanda, ezin leike suertau galtzailliak tanto kopuru bikoitia izatia?

Galdera horren erantzuna jokuaren araudixan topauko dozu: irabazlia da 21 tanto lortzen dittuana sinplifikau ezin leizkien emaitzetan. Hortaz, 21 **eta** 3 ez da partiduaren bukaeria izengo, sinplifikatzerakuan 7 **eta** 1 bihurtzen dalako. Gauza bera gertatzen da 21 **eta** 9 eta 21 **eta** 15 emaitzekin.

Uf! Ez dakit ondo entendidu dotsuten...

Ez, 20 **eta** 5era aillegauta 4 **eta** 1 bihurtuko litzakielako.

Jokatu egingo dogu eta oso azkar ikasiko dozu!

Ezetz irabazi!

