

GALTZAGORRIAREN BILA

IRAKASLEARENTZAKO GIDA

Rol joko kooperatiboa

JOLAS HONEN HELBURUAK

Elkartasuna eta talde-lana lantzeko joko dinamikoa, gau/egun faseetan oinarritua. Herrian (ikasleak) opariak galtzen ari dira gauero, eta opari horiek lapurtzen ari diren Galtzagorri bihurriak aurkitu behar dituzte. Joko kooperatiboa da, elkarrekin erabakiak adostu beharko dituztelarik, inor jokotik kanpo utzi gabe.

IRAUPENA 15-20 min · 3-4 txanda

TALDEA Ikasgela osoa · zirkuluan

MEKANIKA Gau / egun faseak

MATERIALAK

- Rol-txartelak, inprimatuta eta moztuta.
- Kanpai txiki bat edo antzeko soinu bat.
- Opari-fitxak edo objektu txikiak: ikasle bakoitzeko bana.

PRESTAKETA

- 1 Inprimatu eta moztu rol-txartelak. Ikasle kopuruaren arabera, inprimatu Herritarra txartelaren kopia gehiago.
- 2 20 ikaslerentzako adibidea: 3 Galtzagorri + Izar + Mari Domingi + Napo + 14 Herritar
- 3 Eman ikasle bakoitzari opari-fitxa bat eta jarri erdian ikusgai: horiek izango dira "herriko opariak".
- 4 Nahastu rol-txartelak eta banatu bakoitzari bat, isilean. Bakoitzak bere txartela begiratuko du, beste inork ikusi gabe.

Gako pedagogikoa

Inor ez da jokotik kanpo geratzen: denek jarraitzen dute jokatzen. Helburua taldean opariak salbatzea da, ez banakako irabazlea izatea.

JOKOAREN GARAPENA

GAU-FASEA

Isiltasuna · rol sekretuak · adostea

1 Begiak itxi

Olentzerok partida gidatuko du. "Gaua da, herria lotara" esaten duenean, guztiek begiak itxiko dituzte.



2 Galtzagorriak esnatu

Olentzerok Kanpaia joko du. Galtzagorriek isilik begiak zabalduko dituzte, elkarri begiratu eta zein herritarren oparia "ezkutatu" adostuko dute, hura seinalatuz.



3 Berriz lo

Kanpaia berriz jotzean, Galtzagorriek berriz itxiko dituzte begiak.

4 Botere magikoak Olentzerok Izar eta Mari Domingi txandaka deituko ditu.

IHauek, bakoitzak bere txandan, isilik, euren boterea erabilko dute. Izarrek lagun baten txartela ikusi ahal izango du; Mari Domingik lagun bat babestuko du.



EGUN-FASEA

Pista · eztabaida · bozketa · ondorioa

1 Oparia agerian

Olentzerok "Egun on, herria esnatu" esan eta guztiek begiak zabalduko dituzte. Olentzerok azaltzen du zein opari "desagertu" den gau horretan, eta Mari Domingik zein lagun babestu duen.



2 Naporen pista

Naporen txartela daukan ikasleak pista bitxi bat ematen du: esaldi xelebre bat, giroa alaitzeko.



3 Eztabaidatu eta bozkatu

Denen artean eztabaida labur bat izan eta bozkatuko dute, eskua altxatuz: nor uste duzue dela Galtzagorria? Argudiatu. Bozka gehien dituenak bere txartela erakutsiko du.



4 Salbatu edo galdu

Asmatuz gero, opari hori salbu geratuko da; huts eginez gero, galdutzat emango da, baina jokalaria ez da jokotik kanpo geratuko.

AMAIERA ETA ROLAK

AMAIERA

3-4 txanda igarota, kontatu zenbat opari salbatu dituen herriak. Ez da banakako irabazlerik - helburua taldean irabaztea da.

Amaierako galdera

“Zer egin behar dugu herritarrok elkar zaindu eta babesteko?”

ROLAK

ROLA	KOPURUA	ZEREGINA
 Galtzagorria	2-3	Gauero opari bat ezkutatzen du beste Galtzagorriekin batera.
 Izar	1	Gau bakoitzean lagun baten txartela isilik ikus dezake.
 Mari Domingi	1	Gau bakoitzean lagun bat babes dezake.
 Napo, astoa	1	Egun-fasean pista bitxi bat ematen du.
 Herritarra	gainerakoak	Behatu eta bozkatu.
 Olentzero	irakaslea	Jokoaren gidaria: faseak zuzentzen ditu.

DUA / ANIZTASUNERAKO GOMENDIOAK

- Rol-txartelak irudi bidez identifikatzen dira; ez da irakurketa beharrezkoa.
- Hitzez adierazteko zailtasunak badaude, bozketa keinuz edo kolore-fitxaz egin daiteke.
- Izar eta Mari Domingi rolak irakasleak esleitu ditzake ikasle jakin batzuei, laguntzeko beharren arabera.