

**ERANSKINAK**

**I. ERANSKINA: Hizkuntza modu interdiziplinarrean lantzeko 10 proposamenen liburua**



## AURKIBIDEA

<b>MUSIKAREN ETA IRUDIAREN BIDEZ AHOZKO HIZKUNTZA LANTZEKO PROPOSAMENA HAUR HEZKUNTZAN</b>	<b>1</b>
--	----------

### 10 PROPOSAMENAK

Eguneroko errutina lantzeko ipuin interaktiboa: <b>“Peruren goiz alferrak”</b>	2
Koloreak lantzeko dramatizazio jolasa: <b>“Non daude koloreak?”</b>	4
Errimatzen duten kontzeptuen artean bikoteak sortzeko jolas interaktiboa: <b>“Errimekin jolasean”</b>	6
Kontzeptu meteorologikoak lantzeko mahai-jokoa: <b>“Asmakizunen dominoa”</b>	8
Artearekin lotura duten lanbideak asmatzeko karta-jolasa: <b>“Ezetz artista asmatu”</b>	10
Animaliak lantzeko sailkapen-jolasa: <b>“Non bizi dira?”</b>	12
Gorputz-atalak lantzeko kantu jolasa: <b>“Nire gorputza”</b>	14
Txontxongiloak sortzeko eskulana: <b>“Emozioen txontxongiloak”</b>	16
Garraibideak lantzeko onomatopeia jolasa: <b>“Zein garraibide ote da?”</b>	19
Musika-tresnak ezagutzeko jolas interaktiboa: <b>“Musika-tresnak ezagutuz”</b>	22

**MUSIKA ETA IRUDIAREN BIDEZ AHOZKO HIZKUNTZA LANTZEKO  
PROPOSAMENA HAUR HEZKUNTZAN. 5 URTE.  
HAUR HEZKUNTZAN LANTZEN DIREN OINARRIZKO GAIAK**

Musika, irudia eta hizkuntza Haur Hezkuntzako etapan presentzia handia duten hiru diziplina dira eta hori horrela, hurrengo orrialdeetan ageri diren proposamenetan, diziplinartekotasun horri etekina atera nahi izan zaio. Liburu hau, Haur Hezkuntzako etapan diharduten irakasleei zuzendutako liburua da. Bertan, musikaren, artearen eta hizkuntzaren diziplinartekotasuna oinarri duten Haur Hezkuntzako 5 urteko gelan egiteko 10 proposamen desberdin ageri dira. Proposamen bakoitza, Haur Hezkuntzako 5 urteko gelan normalean eta orokorrean lantzen diren gaiak lantzerantz bideratuta daude, proposamen guztiak elkarrekiko independenteak izanik: **“Peruren goiz alferrak”**: goizeko errutina; **“Non daude koloreak?”**: Koloreak; **“Errimekin jolasean”**: hiztegi orokorra; **“Asmakizunen dominoa”**: Kontzeptu meteorologikoak; **“Ezetz artista asmatu”**: arte lanbideak; **“Non bizi dira?”**: Animaliak; **“Nire gorputza”**: Gorputza; **“Emozioen txontxongiloak”**: Emozioak; **“Zein garraio bide ote da?”**: garraio bideak; **“Musika-tresnak ezagutzuz”**: Musika-tresnak. Proposamen hauek, urtez Haur Hezkuntzako irakasle lanetan ibili diren irakasle desberdinekin egindako ikerketa-galdetegi batetik ateratako ondorioekin sortuak izan dira, haiek ahozko hizkuntza lantzeko ezinbestekoak diren edota faltan botatzen dituzten proposamenetatik eta ideietatik, alegia. 10 jolas hauek teknika eta oinarri desberdinetan dute abiapuntua eta horiek burutzeko argibide guztiak hurrengo orrialdeetan ageri da. Gainera, gaur egungo IKTeK eskaintzen dituzten aukeretatik baliatuta, proposamen bakoitzak QR bat eskainiko du: QR batzuetan jolas horiek burutzeko musika agertuko da, beste batzuetan ipuin interaktibo bat aurkituko dugun bitartean. Musika proposamen guztietan presente egongo da, jolasa girotzeko soilik bada ere. Proposamen guztiek egitura berdinarekin azalduta agertuko dira liburuan eta honako hau izango da: izenburua; helburuak; deskribapena, honen baitan kontsigna eta taldekatzea zahaztuz; materiala eta oharrentzako atala. Horrekin batera, liburuaren amaierako eranskinetan, jolas bakoitzean beharrezkoak diren zenbait material aurki daitezke.

## 10 PROPOSAMENAK

1.

**IZENBURUA:** Eguneroko errutina lantzeko ipuin interaktiboa: “Peruren goiz alferrak”



**HELBURUAK:**

- Haurren eguneroko errutinetan presente dauden oinarrizko konpetentzia espezifikoak (matematika konpetentzia, konpetentzia soziala...) garatzea, kasu honetan eskolara joan aurretiko errutina horretan sortzen diren arazo-egoerak ebatzi ahal izateko.
- Goizeko errutina batean burutzen diren ekintzak zeintzuk diren jakitea eta horietan erabiltzen diren kontzeptu eta terminologia desberdinak ezagutzea (iratzargailua, gosaria,...)
- Eguneroko errutinako ekintzek duten denbora eta espazio antolakuntza ezagutzea, hola nola, ekintzen ordena (hortzak garbitu aurretik gosaltzea)
- Haurrek hain ingurunean eta ingurune horretan dituzten harremanetan ahozko hizkuntzaren bidezko komunikazioa hobetzea
- Ipuinekiko ulermena garatzea eta horrekin batera ahoz adierazitako testu errazen ulermena bultzatzea, hauek ipuinean bertan agertu daitezkeelarik: deskribapenak, kontakizunak, ipuinak, abestiak, errimak, esaera zaharrak, asmakizunak, etab.
- Ipuinean ageri den testu idatziaren bitartez, hizkuntza idatziaren gizarte-arauak ikasten hastea, idazketaren funtzionamendua ikertzeko eta komunikatu, informatu eta gozatzeko tresna moduan balioesteko.

- Kontatzen duen istorioaz gain, ipuinak eskaintzen dituen bestelako arte-baliabideetaz gozatzea eta hauei etekina ateratzea, hala nola, ipuinean zehar agertzen diren audioak eta musikak.
- Gailu elektronikoen baten bitartez gozatzeko ipuin interaktiboa den heinean, gailu teknologikoak erabiltzen hastea eta haien komunikazio-ahalmena balioestea, egin ahal dizkiguten ekarpen onuragarrietaz ohartzea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** “Peruren goiz alferrak” izeneko lehenengo proposamen hau, ipuin interaktibo bat da, orrialde honetan ageri den QRan eskuragarri dagoena. Ipuin hau gailu informatiko batean aurkeztuko zaie ikasleei. Ipuin honek Peru izeneko 5 urteko haurren goizeko errutina azaltzen du, hots, Peruri nagiatatik hainbeste kostatzen zaion errutina. Ipuina interaktiboa den heinean, helburua irakurleak Peruri bere goizeko errutinan laguntzea da, eskolara joan aurretik egin behar dituen ekintzen ordena erabakiz, besteak beste.

**a) Kontsigna:** Ipuina entzungo dugu eta guk ipuinean parte hartu beharko dugu.

**b) Taldekatzea:** Talde handian

**MATERIALAK:** QR-an ageri den “Peruren goiz alferrak” ipuin interaktiboa eta gailu elektronikoen bat.

**OHARRAK:** “Peruren goiz alferrak” ipuin hau arbel digitala bezalako gailu informatiko batean ikasleei eskaintzea egokiena izango litzateke, pantailaren tamaina handiak bisualki egokitasunez ikusteko aukera ematen baitu.

2.

**IZENBURUA:** Koloreak lantzeko dramatizazio jolasa: “Non daude koloreak?”



**HELBURUAK:**

- Dramatizazio jolas honen bitartez, bestelako imitazioko jolasetan, edota gorputz-adierazpena eskatzen duten jolas indibidual zein kolektiboetan hurren parte hartzea bultzatu.
- Hizkuntza alorrari dagozkion eta haien adinari eta jarduea zehatz honen gaiari lotutako lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskera haien adierazpenean gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea.
- Arte-adierazpenak baliatuz adieraztea eta komunikatzea hurrek “koloreen” gaiarekin lotzen dituzten gertakariak, sentimenduak, emozioak, bizipenak eta ametsak.
- Dramatizazio jolasean sortzen diren hizketaldiak eta elkarrizketak abiatzeko estrategia egokiak erabiltzea, horietan aktiboki (lehenengo pertsonan parte hartuz) zein pasiboki (gainerako pertsonen adierazpen, azalpen eta antzezpeneakiko interesa eta begirunea izanez) parte hartuz.
- Ahozko hizkuntzaren erabilerarekin haien sormena garatzea, bai haiengandik sortzen diren ideiekin, bai eta irakasleak fantasia eskaintzeko proposatzen dituen ideietatik abiatuz ere.
- Dramatizazio jardueran ageri den espazioa eta denbora errespetatzea, gorputza eta mugimenduak horiei egokituz eta etekin ahalik eta handiera ateraz.

- Dramatizazio jarduera honek ingurunea arakateko aukerak zabaltzea, dramatizazioa disfrutatzen eta harremanak izateko bitarteko gisa balioetsiz.
- Gaiarekin bat egiten duten egoera errealak edo irudizkoak eta pertsonaiak antzeztea.
- Dramatizazio jardueraz gain, jolasari amaiera emango dion arte-baliabideetaz gozatzea, azken dantza, alegia, eta honi etekina ateratzea, hala nola, musikaz gozatuz.

(237/2015 DEKRETUA)

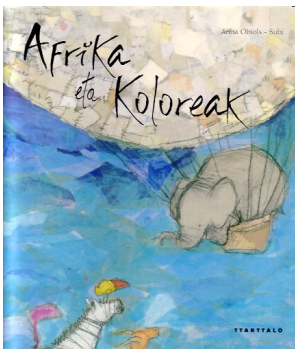
**DESKRIBAPENA:** “Non daude koloreak?” jolas dramatiko honen gaia koloreak dira. Talde handian egiteko proposamena da hau. Hurrek koloreen inguruan duten ezagutzarekin hasiko dute jolasa, baina arestian aipatu bezala, hezitzailea presente egongo da fantasia kutsu hori eskaintzen, bai eta hurren aukerak zabaltzen: “Koloreak ostadarrean bizi dira”, “koloreak haserretu dira”... Azkenik, eta dramatizazio jolasari amaiera emateko, azken dantza bat egingo da QRan ageri den abestiarekin, errealitatera bueltatzeko aukera emango diguna.

a) **Kontsigna:** “Koloreak izango gara. Non ikusi ditzakegu koloreak?”

b) **Taldekatzea:** Talde handian

**MATERIALAK:** Hurrek euren dramatizazioa burutzeko beharrezkoa duten materiala, haien beharren eta eskura dauden baliabideen arabera izango dena. Azken dantza egiteko, QR-an ageri den abestia.

**OHARRAK:** Gomendagarria izan daiteke koloreen aurretiko lanketa bat egitea, hala nola, koloreen inguruko ipuin bat irakurritz:

	<p><b>Egileak:</b> Anna Obiols eta Joan Subirana Queralt</p> <p><b>Urtea:</b> 2003</p> <p><b>Generoa:</b> Haur literatura</p> <p><b>Ilustratzailea:</b> Joan Subirana Queralt</p>
---	---

3.

**IZENBURUA:** Errimatzen duten kontzeptuen artean bikoteak sortzeko jolas interaktiboa: “Errimekin jolasean”



**HELBURUAK:**

- Ahoz adierazitako testu errazak, kasu honetan, errimak ulertzea eta horien arabera loturak sortzea.
- 5 urteko haurren egunerokotasuneko hizkuntzaren parte den lexikoa ezagutzea, horiek ondo entonatu eta ahoskatuz, eta ahozko adierazpenetan gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea.
- Txarteletan ageri diren idatziak eta adierazpen grafikoari dagozkion bestelako adierazpen-formak, hots irudien arteko bereizketa egitea.
- Idatzizko hizkuntzara hurbiltzen hastea, txartel bakoitzean ageri den irudiaren izena aztertuz eta hitz idatzi horiek arteko diferentziak eta antzekotasunak hautematea.
- Testu idatzien ondoan dauden irudiak eta interpretatzea, eta irudien eta testuaren arteko loturak egitea.
- Errimen bidezko loturak gero eta argiago ikustea eta hori elementu batzuk (testuak, irudiak, etab.) interpretatzeko baliogarria izatea.
- Ikus-entzunezko bitartekoetatik, kasu honetan, jolas interaktibo honetatik igortzen diren mezuak interpretatzen hastea.



- Gailu teknologikoak erabiltzen hastea eta haien komunikazio-ahalmena balioestea, egin ahal dizkiguten ekarpen onuragarrietaz ohartzea, hala nola eta, informazioa eskuratzeko, ikasteko edo plazera lortzeko.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Jardueraren izenburuan azaltzen den bezala, proposamen honetan errimekin jolasteko aukera izango dute hurrek. Memory jolasean oinarrituta dagoen jarduera da hau, errimatzen duten hitzekin bikoteak sortzea baita helburua. Genially plataforma bidez sortutako jolas interaktiboa den heinean, ikasleek karta bakoitzean klik egin beharko dute, kartaren beste aldean agertzen den kontzeptua zein den ikusteko. 5 urteko hurrei zuzendutako jarduera denez, eta irakurtzeko gaitasuna oraindik haur guztiengan bermatuta ez dagoenez, hitzekin batera hitz horri dagokion irudia ere agertuko da, bai eta karta bakoitzari klik egiterakoan hitz hori ahoskatzeko modua ere erreproduzitzen duen ahots baten audio entzuteko aukera izango dute. Hori horrela, ikasleek errima bikote egokiak egiten dituzten heinean, hauek desagertu egingo dira, karta bikote guztiak asmatu arte. Behin karta bikote guztiak eginda, pantailaren behekaldean, eskumaldean zehazki, ageri den geziari eman beharko diote hurrengo pantailara igaro ahal izateko. Hurrengo pantailan zorionduak izango dira ikasleak ospakizun aurreko zeregina modu egokian betetzeagatik, eta berriro ere, geziari eman beharko diote bigarren zereginera igarotzeko. Bigarren zeregina jolas berdinean datza, errima duten hitzen bikoteak sortzea izango baita helburua. Behin bigarren zeregina beteta, dinamika berdina jarraituko dute, geziek markatuko baitute jolasaren norabidea eta jolasean egin beharrekoa. Osora bikoteak sortzeko 4 pantaila daude, bakoitzean 5 bikote sortuko direlarik.

- a) **Kontsigna:** Pantailan ageri diren kartetan klik eginez errima bidez sortutako bikoteak sortu behar dituzue.
- b) **Taldekatzea:** Banaka edo binaka

**MATERIALAK:** QR-an ageri den “Errimekin jolasean” jolas interaktiboa eta gailu elektroniko bat

**OHARRAK:** “Errimekin jolasean” jolas interaktibo hau arbel digitala bezalako gailu elektroniko batean ikasleei eskaintzea egokiena izango litzateke, pantailaren tamaina handiak eta arbel digitalak eskaintzen duen interaktibitate bisualki egokitasunez ikusteko eta ikasleen parte hartzea bermatzeko aukera ematen baitu.

4.

**IZENBURUA:** Kontzeptu meteorologikoak lantzeko mahai-jokoa:  
“Asmakizunen dominoa”



**HELBURUAK:**

- Ahoz adierazitako testu errazak, kasu honetan, asmakizunak ulertzea eta horren arabera asmakizun bakoitzari dagokion erantzunarekin, hots erantzunaren irudiarekin lotzea.
- 5 urteko haurren eguneroko errutinetan presentzia handia duten kontzeptu metodologikoen lexikoa ezagutzea, hauen intonazioa eta ahoskera gero eta egokitasun handiagoz erabiliz.
- Jolas honetan beharrezkoa den irakaslearen figuraren eta haurren arteko komunikazioa modu egokian ematea, komunikazio horren xedeak ulertuz, hots, asmakizun bakoitzaren erantzuna zein den jakitea, eta horietara egokituz.
- Asmakizun bakoitzaren deskribapenarekin hausnartzeko eta pentsatzeko gaitasuna garatzea, haur bakoitzaren sormena garatuz.
- Hizkuntza erabiltzeko interesa piztea eta hizkuntza jolasteko eta ondo pasatzeko tresna ere badelaren ideia haurrengan zabaltzea.
- Idatzizko hizkuntzara hurbiltzen hastea, domino piezetan ageri diren asmakizunaren deskribapen-testuak arakatuz eta deskribapen bakoitzarekin bat egiten duen irudi-erantzunak irudikatutako kontzeptuaren izenarekin lotura eginez.

- Kontzeptuen izenen ondoan dauden irudiak interpretatzea, eta irudien eta testuaren arteko loturak egitea, domino piezen alde bakoitza dagokion beste domino piezaren aldearekin lotuz eta domino piezen orden zuzena lortzea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Proposamen hau tradizioz ezaguna den domino mahi-jokoan oinarritzen da. Jolas honen izenburuak adierazten duen moduan, asmakizunen domino bat da, eta beraz, helburua, asmakizun bakoitzaren deskribapena dagokion irudi-erantzunarekin lotzea da. Hori horrela, ikasleek jolasari hasiera emateko domino pieza bat aukeratuko dute, eta irakasleak pieza horretan agertzen den eta QR-an ageri diren 16 asmakizunen deskribapenen artean dagoen audioa jarriko du. Ikasleek audioak esandakoarekin erantzuna bilatzen saiatu beharko dira gainerako domino piezetan ageri diren irudietatik bat aukeratzuz. Ikasleek irudi zuzena aurkitzerakoan, irudi horrek adierazten duen kontzeptua, hots, asmakizunaren erantzuna ahoz esan beharko dute (“eguzkia”, “udaberria”...), eta irudia asmakizunaren deskribapenarekin lotu beharko dute. Behin lehenengo lotura eginda dagoenean, irakasleak tokatzen den hurrengo asmakizunaren audioa jarriko du, dinamika hau domino pieza guztiak lotuta izan arte errepikatzen delarik.

a) **Kontsigna:** Irakurritako asmakizuna igarri behar duzue. Horretarako, piezetan bilatu behar duzue asmakizunaren emaitzari dagokion marrazkia.

b) **Taldekatzea:** Talde handian

**MATERIALAK:** Domino piezak (Ikus liburuarekin batera datorren gutun-zorroaren barruko 1. gutun-azala).

**OHARRAK:** Asmakizun bakoitzaren erantzun zuzena QR-an ageri diren asmakizunen deskribapenen audio bakoitzaren izenburuan ageri da. Gainera, jolas honetan lehenengo aldiz jolasterakoan, oso litekeena da ikasleek audio bakoitza behin baino gehiagotan entzun behar izatea, asmakizunak askotan ez baitira erraz ulertzeko testuak.

5.

**IZENBURUA:** Artearekin lotura duten lanbideak asmatzeko karta-jolasa:

“Ezetz artista asmatu”



**HELBURUAK:**

- Arte munduko lanbideen bikoteak lortzeko hitz debekatuak erabili gabe, ahozko hizkuntzaren bitartez deskribapen egokiak eta ulergarriak egitea, lankide bikoteak sortzea lortuz. Aldi berean, gainerako jokalariek adierazitako testu errazak, hots, deskribapenak eta azalpenak ulertzea.
- Komunitatearen beharrianak, lanbideak eta zerbitzuak behatzea eta esploratzea.
- Jokalari bakoitzak jolasean egiten dituen ahozko hizkuntzaren ekarpenak gero eta egokitasun handiagokoak izatea, lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskatzea garatzen doala erakutsiz.
- Jokalari bakoitzak lortu behar duen lanbide bikotea lortzeko estrategia desberdinak eta eraginkorrak erabiltzea, horietan aktiboki parte hartuz. Modu berean, besteen estrategiak arretaz eta interes ezentzutea.
- Ahozko hizkuntza komunikaziorako eta norberaren eta gainerako pertsonen portaera erregulatzeko bitartekoa dela jakitearekin batera, keinuek eta bestelako adierazteko moduek ahozko hizkuntzari lagungarriak izango zaizkiolaz ohartzea.
- Lanbide bakoitzaren txartelean agertzen diren adierazpen grafikoari dagozkion adierazpen-formak bereiztea, irudiak, besteak beste.
- Arte munduko lanbideen eta txarteletan agertzen diren sinboloen artean kideza-harremanak eta kidezakoak ez direnak harremanak egitea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Ikasleek arte lanbide desberdinak ageri diren karta-sorta jarri beharko dute buruz behera. Lehenengo jokalaria karta bat hartuko du eta karta horretan agertzen den lanbidea deskribatu beharko du, beste jokalaria zein lanbideren inguruan ari den asmatzeko. Jolas honek duen baldintza bakarra “hitz sekretu” batzuk dira, lanbidea deskribatzeko erabili ezin direnak (Adibidea: margolari lanbidean ezin dira ez “pintzela” ez “tenpera” hitzak erabili). Lanbidea asmatzen duen jokalaria, asmatutako lanbidearen karta irabaziko du. Gainera, jolasa burutzen den bitartean, musika bidez girotuko da testuingurua.

- a) **Kontsigna:** Zuen ikaskideak deskribatzen duen artearekin lotutako lanbidea asmatzen saiatu behar zarete.
  
- b) **Taldekatzea:** Binaka edo talde txikian

**MATERIALAK:** Karta- sorta (Ikus liburuarekin batera datorren gutun-zorroko 2. gutun-azala) eta QRan aurkitzen den abestia.

6.

**IZENBURUA:** Animaliak lantzeko sailkapen-jolasa: “Non bizi dira?”



**HELBURUAK:**

- Animalien inguruko hiztegia ezagutzea, bai animalia bakoitzaren izena ikasiz, bai eta animalia hauek bizileku gisa izan ditzaketen habitat desberdinen izenak ere barneratuz.
- Jolasaren burutze-aldian ematen diren ahozko adierazpenetan, gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskatzea, egokitasun hori animalien gaiko ahozko hiztegiaren erabileran ere nabarmena izanik.
- Animalien onomatopeiak ezagutzea, soinuak eta haien ezaugarri eta kontraste oinarritzkoak bereiztuz, eta soinuen eta animalien arteko loturak eginez.
- Hizkuntza idatzia ez diren bestelako adierazpen grafikoari dagozkion adierazpen-formak, hots, animalien irudiak, bereiztea.
- Idatzizko hizkuntzara hurbiltzea, idatzita ageri diren animalien izenak haien artean bereiztuz eta hauek dagokion animalia irudiarekin lotuz, komunikatzeko, informatzeko eta gozatzeko bitarteko izan dakien.
- Espazioaren nozioa garatzea, animalia bakoitzari zein habitat dagokio eta habitat bakoitzaren espazio ezaugarriak ezagutzea.
- Gainerako pertsonen adierazpen, azalpen eta antzezpenak ulertzea eta haiengandik ikastea.

- Animalia bakoitzarekin bat egiten duen habitatean sailkatzea, logika harremanak garatuz (Loroak ezin dira itsasoan bizi, ez baitute ur azpian igeri egiteko hegalik)
- Animalien arteko berdintasun eta desberdintasuneko loturak egitea, amankomunean dituzten ezaugarriak antzemanaz, bai eta helarazten dituzten soinuetan ere antzekotasunetaz ohartuz.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Ikasleei 6 habitat desberdinen (Etxea, baserria, itsasoa, poloa, oihana eta basoa) txantiloiak eskainiko zaizkie gelako horma batean belkroz itsatsirik. Gainera, txantilo bakoitza belkrozko zati desberdinez hornituta egongo da. Horrekin batera, animalia mota desberdinen txartel txikiak jarriko zaizkie buruz behera multzo bat osatuz. Txartel txiki horietako bakoitzak ere belkro zati bat izango du atzean, hauek 6 habitat desberdinen txantiloietara itsatsi ahal izateko. Ikasle bakoitzak banan-banan multzotik txartel bat hartu eta zein animalia den ozenki esango du. Behin esanda, txartel txikian ageri den animalia zein den, irakasleak QR kodean aurki dezakeen animalia horren onomatopeia edo igortzen duen soinua jarriko die, animalia desberdinen onomatopeia soinuekin ohitzeko. Animalia zein den eta zein soinua transmititzen duen ezagututa, animalia horren txartela, harekin bat datorren habitat-txantiloian itsatsi beharko du.

- a) **Kontsigna:** Animalia bakoitzak igortzen duen soinua ezagutu eta bakoitza dagokion bizilekuan kokatu behar duzue.
- b) **Taldekatzea:** Banaka zein talde handian

**MATERIALAK:** 6 habitat txantiloiak, animalia guztien txartel txikiak (Ikus liburuarekin batera datorren gutun-zorroko 3. gutun-azala), belkroa eta QR kodean ageri diren animalien onomatopeien audioak.

**OHARRAK:** QR-an animalia guztiek igortzen dituzten onomatopeiak eta soinuk ageri dira, olagarroa eta itsas izarrarena izan ezik.

7.

**IZENBURUA:** Gorputz-atalak lantzeko kantu jolasa: “Nire gorputza”



**HELBURUAK:**

- Jolas honen ardatza den abestiaren letrak esandakoa ulertzea eta gure gorputzeko atalen hiztegia errespasatzea edota ezagutzea.
- Abestiak aipatzen dituen gorputzeko atal bakoitza entzuterakoan mugimenduaren eta dantzaren bidez seinalatzea, hau da, gorputza eta mugimenduak egokitzea, adierazpenak egin edo komunikatzeko asmoarekin. Horrekin batera, mugimenduaren bidez erritmoaren lehen nozioak finkatzea mugimenduaren bidez.
- Jolas honen ahozko adierazpenean, abestian, alegia, gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea gorputzeko atalei dagokien lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskatzea.
- Abestiak duen erritmoa gorputz mugimenduarekin jarraitzea eta gorputz adierazpenean sormena adieraztea ondo pasatzeko, ikasteko eta sentimenduak eta emozioak beste bide batetik plazaratzeko.
- Abestiak ahozko hizkuntzan komunikatzeko beste bitarteko bat direla eta haien bidez mezuak igortzeko aukera dagoela erakustea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Ikasleei espazio zabala eskainiko zaie eta irakasleak QR-an ageri den kanta jarriko du. Ikasleek abestiak aipatzen dituen gorputzeko atala desberdinak seinalatu beharko dituzte, modu honetan mugimendu koordinatadun koreografia sortuz.



**a) Kontsigna:** Abestiak esaten dituen gorputz-atalak ukitu behar ditugu, dantzatuz abestiaren erritmoa jarraitzen dugun bitartea.

**b) Taldekatzea:** Talde handian

**MATERIALAK:** QR-an ageri den abestia (Ikus V. eranskina)

8.

**IZENBURUA:** Txontxongiloak sortzeko eskulana: “Emozioen txontxongiloak”



**HELBURUAK:**

- Proposamen honen ardatz diren oinarrizko emozioen bitartez hauren ahozko komunikazioa garatzea.
- Ikasleek txontxongiloa egiten duten bitartean ahozko hizkuntzaren bidez transmititzen dituzten adierazpenetan gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskatzea.
- Ikasleek ahozko hizkuntza laguntza eskatzeko edota haien ezinegonak eta zalantzak argitzeko tresna delaz ohartzea. Horrekin batera, ahozko hizkuntza komunikaziorako eta norberaren eta gainerako pertsonen portaera erregulatzeko bitartekoa dela jakitea eta balioestea.
- Emozioen txontxongiloaren burutze-aldian berdinen arteko elkarrizketak ematea eta horiek abiatzeko estrategia egokiak erabiltzea, txanda errespetatzea edota begietara begiratzea, besteak beste.
- Ikasleek sormena adieraztea emozioen txontxogiloaren burutze-aldian, barruan duten zentzu artistikoa bultzatuz. Horrekin batera, arteko trebetasun eta teknika oinarrizkoak erabiltzea eta materialak probatzea eta ekoizpen plastikoak egitea askotariko materialak eta teknikak erabiliz.
- Ikasleek sortutako txontxongiloak ahozko hizkuntza garatzeko baliogarriak izatea, gorputz-adierazpena garatzearekin batera.
- Arte-adierazpenak baliatuz, hots, ikasleek sortutako txontxongiloez baliatuz, gertakariak, sentimenduak, emozioak, bizipenak eta ametsak adieraztea eta komunikatzea.

- Eskulana egiten duten bitartean entzuten duten musikaz gozatzea eta gozamen horri etekina ateratzea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Proposamen hau esku-lan artistikoa bat da, ikasleek “Emozioen txontxongiloak” sortuko baitituzte. Ikasle bakoitzak oinarrizko emozioetatik bat aukeratuko du: nazka, hira, beldurra, alaitasuna, tristura eta ustekabea. Behin oinarrizko emozioa aukertuta, ikasle bakoitzari eskainiko zaion eta txontxongiloaren oinarria izango den komuneko tutua ikasgelan artea lantzeko egokituta dagoen espazioan aukeratu duten emozioaren arabera apaintzeko aukera izango dute, material artistiko desberdinak eskura izanik. Azkenik, ikasleen sorkuntza txontxongilo gisa erabili ahal izateko, tutua txontxongilo bihurtuko duen egurrezko makila jarriko zaio, hura eustekoa izanik. Ikasleek txontxongiloak sortzen dituzten bitartean, musika lasaiaz gozatzeko aukera izango dute.



- Kontsigna:** Emozio bat aukeratu behar duzue, alaitasuna, tristura, beldurra... eta bakoitzak bere txontxongiloa sortuko du komuneko tutu bat eta gelan dauden material artistiko desberdinak erabiliz.
- Taldekatzea:** Banaka

**MATERIALAK:** Komuneko tutuak, argizariak, gometsak, margoak, errotulkiak, artaziak, tenperak eta tutua txontxongilo bihurtuko duen egurrezko makilak.

**OHARRAK:** Proposamen hau burutu aurretik, gomendagarria izango litzateke aurretik oinarrizko emozioak ikasleekin lantzea, haiek horiek askotan bizi eta sentitzen dituzten arren, askotan ez baitiote sentitzen ari diren horri izena jartzen. Horrekin batera ere, alde aurretik abisatuz gero, ikasleei etxetik komuneko tutuak ekartzea eskatu ahal zaie, ikasleak eskulan artistiko honen prestakuntza-prozesuaren parte izatera bultzatuz.

9.

**IZENBURUA:** Garraio bideak lantzeko onomatopeia jolasa: “Zein garraio bide ote da?”



**HELBURUAK:**

- Zentzumenak gorputza eta kanpo-errealitatea arakatzeko erabiltzea eta zer sentrazio eta pertzepzio izaten dituen ezagutzea.
- Ikus-entzunezko bitartekoetatik, kasu honetan, jolas interaktibo honetatik igortzen diren mezuak interpretatzen hasia.
- Gailu teknologikoak erabiltzen hasia eta haien komunikazio-ahalmena balioestea, egin ahal dizkiguten ekarpen onuragarrietaz ohartzea, hala nola eta, informazioa eskuratzeko, ikasteko edo plazera lortzeko.
- Ahoz adierazitako testu errazak ulertzea: deskribapenak, kontakizunak, ipuinak, abestiak, errimak, esaera zaharrak, asmakizunak, etab.
- Ahozko adierazpenetan, gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea lexikoa, sintaxi-egiturak, intonazioa, keinuak eta ahoskatzea.
- Ahozko hizkuntza komunikaziorako eta norberaren eta gainerako pertsonen portaera erregulatzeko bitartekoa dela jakitea eta balioestea.
- Sormena adieraztea hizkuntzaren ahozko erabilera egiten duten jolasetan, ondo pasatu eta ikasteko.
- Elementuak sailkatzea. Kidetza-harremanak eta kideztakoak ez direnak.

- Arte-adierazpenak baliatuz adieraztea eta komunikatzea gertakariak, sentimenduak, emozioak, bizipenak eta ametsak.
- Soinu eta erritmo errazak sortzea melodiak edo beste elementu batzuk (testuak, irudiak, etab.) interpretatzeko.
- Inguruko soinuak eta haien ezaugarri eta kontraste oinarrikoak (zarata-isiltasuna, luzea-laburra, ozena-eztia) bereiztea.
- Ikus-entzunezko bitartekoetatik igortzen diren mezuak interpretatzen hastea eta haien bidez mezuak igortzen hastea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** Proposamen hau, QR-an aurkitzen den jolas interaktibo bat da. Garraibide desberdinak lantzeko jolasa da. Jolas interaktibo hau, Genially online plataforma bidez sortutako jolasa da. Jolasa bi zatitan banatzen da, hots, bi erronka ditu. Alde batetik, “Ezetz asmatu zein lagunen garraibidea den” erronkari aurre egin beharko diote. Erronka honetan, guztira 12 pantaila aurkituko dituzte, pantaila bakoitzean garraibide baten landuz. Ikasleek, pantaila bakoitzean ageri diren 3 lagunek emandako garraibideen deskribapen audioak entzun beharko dituzte eta plantaila bakoitzean ageri den garraibidea zein definizioekin egiten duen bat aukeratu beharko dute, hots, ibilgailu hori zein laguni dagokion aukeratu beharko dute. Aukera egokian klik eginez gero, ikasleek hautatutako erantzuna zuzena dela adierazten duen pantailara eramango ditu jolasak, eta bertan “Atzera” botoiari sakatu eta hurrengo ibilgailua norena den asmatzen saiatu beharko dira. Dinamika hau 12 garraibideekin errepikatuko da. Dena den, ikasleek egokia ez den erantzuna hautatzekotan, berriro saiatzeko iradokiko dion pantailara eramango ditu jolasak, eta “saiatu berriro” botoiari sakatuz, pantaila horretara igaroko dira berriro, erantzun egokia aurkitzen saiatzeko. Bestetik, “Zein garraibideren soinua entzutzen da?” izeneko jolasaren bigarren erronkari aurre egin beharko diote. Kasu honetan ere 12 pantaila egongo dira, aurretik landu diren 12 garraibideen lanketa egitea helburu baitu ere jolasaren bigarren zati honek. Ikasleek hori koloreko bide-seinalean ageri den audioa entzun eta zein ibilgailuren soinua den aukeratu beharko dute, dagokion ibilgailuan klik eginez. Kasu honetan ere, zuzenketa-dinamika berdina jarraituko da, erantzun egokia aukeratu ezean, berriro saiatzeko aukera izanik.

**a) Kontsigna:** Lehenik eta behin, garraio bide bakoitza zein laguni dagokion aukeratu beharko dugu. Gero, entzuten dugun garraio bide soinu edo onomatopeia zein garraio bidek egiten duen aukeratu beharko dugu.

**b) Taldekatzea:** Banaka

**MATERIALAK:** QR-an ageri den “Zein garraio bide ote da?” jolas interaktiboa eta gailu elektronikoa bat.

10.

**IZENBURUA:** Musika-tresnak ezagutzeko jolas interaktiboa:  
“Musika-tresnak ezagutuz”



**HELBURUAK:**

- Ikus-etzunezkoa bitartekoa den “Musika-tresnak ezagutuz” jolas interaktibo honetan ahoz adierazitako testu errazak ulertzea, hola nola, planteatzen diren galderak.
- Jolasean ageri den lexikoa eta jolasean sortzen diren ahozko adierazpenetan, gero eta egokitasun handiagoz erabiltzea hizkuntza.
- Idatzizko hizkuntzara hurbiltzea, komunikatzeko, informatzeko eta gozatzeko bitarteko izan dakien. Horrekin batera, testu idatzien ondoan dauden irudiak interpretatzea, eta irudien eta testuaren arteko loturak egitea, hau da, musika-tresna bakoitzaren izena dagokion irudiarekin lotura egitea.
- Jolas interaktibo hau sortzeko plataformak eskaintzen dituen idatziak eta adierazpen grafikoari dagokion bestelako adierazpen-formak bereiztea, hala nola ikurrak eta logoak.
- Musika erritmoaren lehen nozioak finkatzea.
- Musika-tresna bakoitza dagokion soinuarekin lotzea eta instrumentu hori dagokion musika-tresnen familia (haizezkoak, harizkoak eta perkusiozkoak) egokian sailkatzea.
- Musika-tresnen berdintasun eta desberdintasuneko ezaugarriekin loturak egitea, haien artean bereizketa eginez.



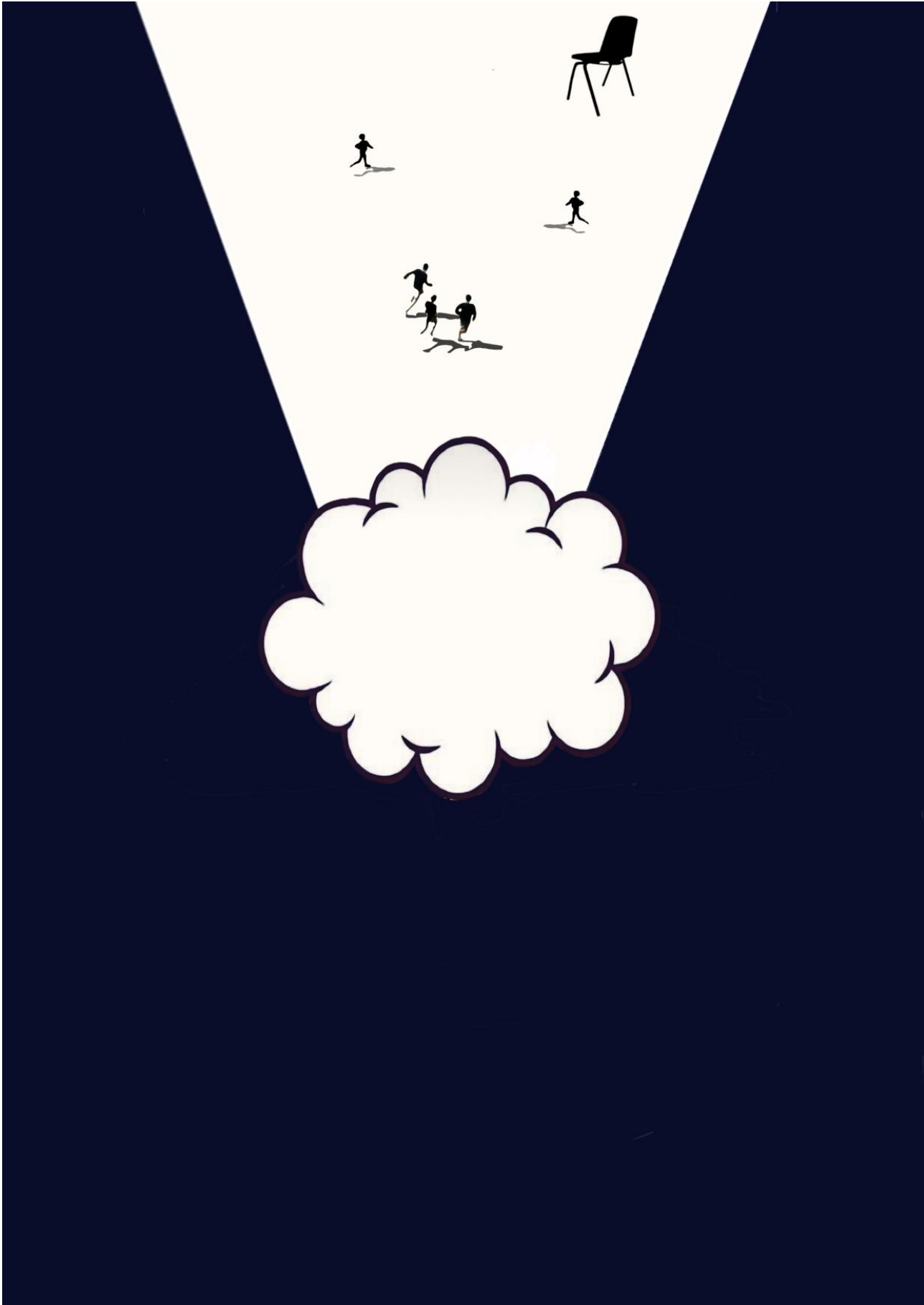
- Jolasean ageri diren soinuak eta audio desberdinen ezaugarri eta kontraste oinarritzkoak bereizten hasia.
- Aparatu elektroniko baten erabilera eskatzen duen jolasa denez gero, gailu teknologikoak erabiltzen hasia eta haien komunikazio-ahalmena balioestea, egin ahal dizkiguten ekarpen onuragarrietaz ohartzea.

(237/2015 DEKRETUA)

**DESKRIBAPENA:** “Musika-tresnak ezagutzuz” Genially plataforman sortua izan den jolas interaktiboa dugu. Jolas interaktibo hau hautaketa jolasa da eta entzumena du oinarri. Ikasleengandik parte hartze aktiboa eskatzen duen jolasa da, lehenengo momentutik ikaslea baita jolasari hasiera emateaz arduratu behar dena. Lehenik eta behin, audioan entzuten den musika-tresnaren onomatopeia edo soinua, erantzun gisa dauden 3 instrumentuetatik zeini dagokion aukeratu beharko du ikasleak. Aukera egokia hautatuz gero, musika-tresna horren izena eta bere onomatopeia berriro entzuteko aukera emango dien pantaila batera igaroko da. Azkenik, asmatu duten musika-tresna hori dagokion musika-tresnen familian sailkatu beharko du ikasleak, haizezkoa, harizkoa edota perkusiozkoa den hautatuz. 23 musika-tresna dira guztira, eta guztiek egitura berdina jarraitzen dute. Aipatu beharra dago, egokia ez den erantzuna klikatzekotan, berriro saiatzeko aukera eskaintzen duela jolasak.

- a) **Kontsigna:** Audioetan entzuten den onomatopeia edo soinua zein musika-tresnari dagokio aukeratu behar da eta musika-tresna hori haizezkoa, harizkoa edo perkusiozkoa den ere hautatu.
- b) **Taldekatzea:** Talde handian (Ikasle bakoitzak musika-tresna bat)

**MATERIALAK:** QR-a irakurriko duen gailu elektroniko bat.



## II. ERANSKINA: Liburuko 10 proposamenen ebaluazioa

### EBALUAZIOA

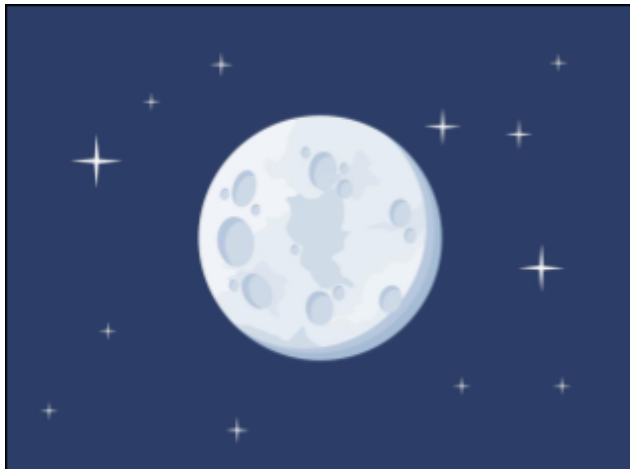
Lan honen proposamenaren azalpenari bukaera emateko, azken atal honetan, liburuan ageri diren 10 proposamenak ebaluatzeko azalpenak eskainiko dira. Arestian aipatu bezala, formatu oso desberdinak eta guztiz independenteak diren jolasak eskaintzen ditu liburu honek. Jolas hauek ebaluatzeko modua desberdina izango da zenbait kasutan, kasu guztietan ebaluatu nahi den jolasaren helburuak bete diren ala ez erakutsiko duen ebaluazio-tresna egokiena aukeratuz. Dena den, ebaluazio-tresna bat nabarmenduko da besteen gainetik, hura erabiliko baita liburuan eskaintzen diren jolas gehienak ebaluatzeko: behaketa. Haur Hezkuntzako etapan, behaketa bidezko ebaluazioa askotan erabiltzen den tresna da, adin honetako haurrek eskatzen duten arreta etengabeagatik. Haur hezkuntzako edozein mailako irakasle batek gelan proposatzen dituen proposamen gehienetan presente egon behar du, jarduera bideratuz edota aktiboki parte-hartuz, hala nola, materiala prestatzen edota hurrei laguntza eskaintzen. Hori horrela, beste etapa akademiko batzuetan ez bezala, ezinezkoa egiten da, haurrak jarduera burutzen ari diren bitartean behatzea eta aldi berean idaztea eskatzen dizun ebaluazio-tresna bat erabiltzea, ebaluazio-errubrika, besteak beste. Izan ere, oso zaila baita haurren beharrak asebetetzea eskuak beste zeregin batean okupatuta daudenean. Behaketa bidezko ebaluazioa nagusituko den arren, badira erabiliko diren beste ebaluazio-tresna batzuk: oharrak eta ebaluazio-errubrika. Zenbait jolasetan, aurrerago zehaztuko direnak, behaketa bidez ebaluatuko diren arren, behaketarekin batera, ebaluazioari lagunduko dioten oharrak ere hartuko dira. Komenigarria izango litzateke oharrak haurrek jolasa burutu bitartean hartzea, detailerik ez ahazteko. Hala ere, arestian aipatu dugun bezala, lan zaila suerta daitekeenez, jolasa amaitu eta berehala ohar hauek hartzea ere posiblea izango litzateke. Gainera, geroago azalduko den bezala, bada ebaluazio-errubrika bidez ebaluatuko den proposamen bat (Ikus VI. eranskina).

Oraingo honetan proposamen bakoitza zein ebaluazio-trenarekin ebaluatuko den adieraziko da. **“Peruren goiz alferrak”**, **“Errimekin jolasean”**, **“Zein garraiobide ote da?”** eta **“Musika-tresnak ezagutuz”** proposamenak, esate baterako, behaketa bidez ebaluatuko dira. Lau proposamen hauek Genially plataformaren bidez sortuak izan diren jolas interaktiboak direnez, aplikazioak berak ebaluatzeko prestatuta dago, emandako erantzunak zuzenak edo okerrak diren adieraziz. Horrekin batera, helduaren behaketa ezinbestekoa izango da, aplikazioak ebaluatzen ez dituen helburuak betetzen diren edo ez ikusiz. Jolas hauen ebaluatzaileak jolas bakoitzaren bete nahi diren helburuak aldeztatik ezagutu eta aztertu behar ditu. Horretaz gain, akademikoki proposamen bakoitzarekin landu nahi diren gaitasunak betetzen diren ala ez aztertu arren, jokalariek proposamena burutu bitartean zer nolako jarrera eta portaera duten aztertzea ere behatzearen alderdi garrantzitsua izango da. **“Asmakizunen dominoa”**, **“Ezetz artista asmatu”** eta **“Non bizi dira?”** proposamenak bere aldetik, behaketaren bidez ere ebaluatuko izango dira, baina kasu honetan, feedback-a emango duen aplikaziorik ez da egongo. Hori horrela, irakaslearen figura behatzaileak oraindik

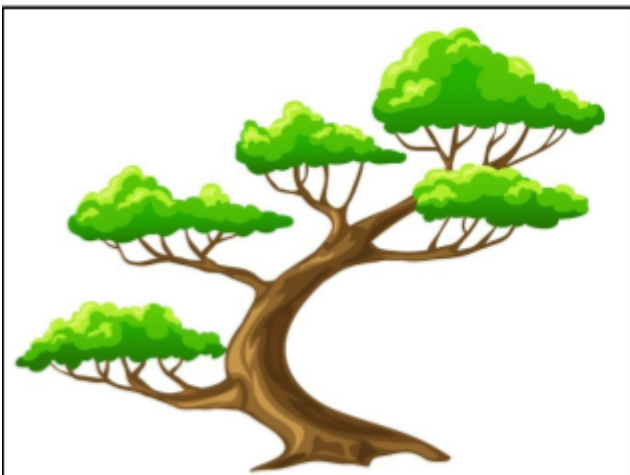
eta eragin handiagoa izan beharko du. **“Non daude koloreak?”** eta **“Nire gorputza”** proposamenen ebaluazioak behaketa izango du oinarri, baina kasu honetan, eta aurretik aipatu bezala, hurrek bakarrik burutuko dituzten jolasak diren heinean, lehenengo aldietan izan ezik, ebaluatzaileak behatzen ari den hori papereratzeko aukera aukera izango du, hurrek proposamena burutu bitartean edota ondoren. Azkenik, **“Emozioen txontxongiloak”** proposamena ebaluatzeko, proposamenaren QR-an, hots, 16. orrialdeko QR-an aurkituko den ebaluazio-errubrika betez ebaluatuko da. Liburuan aurkituko den zortzigarren proposamen hau, hurren sorkuntza bat inplikatzeko duen jarduera bakarria izango da eta beraz, ebaluatzaileak hurren sorkuntza horiek, kasu honetan, txontxongiloak, banaka hartu eta errubrikan ageri diren ebaluazio irizpideekin alderatuz ebaluatuko ditu. Ebaluazio hau, proposamena burutu eta gutxienez aste beteko epera burutuko da, hurrek sortutako txontxongiloak zer nolako erabilera ematen dioten ikusi ahal izateko. Hurren sorkuntzan oinarrituz ebaluazioa egitearekin batera, hurrek jardueran zehar izandako portaera ere ebaluatuko da ebaluazio errubrikaren bidez, eta hortaz, figura ebaluatzailearen jarrera behatzaileak berebiziko garrantzia izango du proposamenaren burutze-fasean zehar.

Gustatuko litzaidake aipatzea, 10 proposamen hauek ebaluatzeko moduak eta tresnak egoera zehatz bakoitzean alda daitezkeela, arestian aipatu bezala, adin honetako hurrekin azken momentuko aldaketak eta ustekabeak edozein momentutan gerta daitezkeelako.

III. ERANSKINA: “Asmakizunen dominoa” jolaserako piezak



Beti ari den arren  
hazten eta loditzen,  
ez da bere lekutik  
sekula ere mugitzen.



Udazkenaren ondoren  
iristen naiz, eta oso hotza  
naiz. Nirekin batera  
elurra, gabonak eta  
Olentzero ere badatoz



Ez naiz haizea, ez naiz  
elurra, baina nire  
negarrarekin buztiko  
dizut burua



Zirkulu horia,  
handi, handia  
bero, bero dago  
planeten erdian



Denak nire zain daude,  
oporrak dakartzadalako  
eta nirekin batera beroa,  
izozkiak eta debertsioak  
ere badatozelako



Zuria bezain zuri,  
kotoia bezain guri,  
ez badakizu zer den  
galdeiozu zeruari



Uda ondoren etortzen naiz, negua baino lehen iristen naiz, haizeak lagunduta hostoekin jolastea gustatzen zait



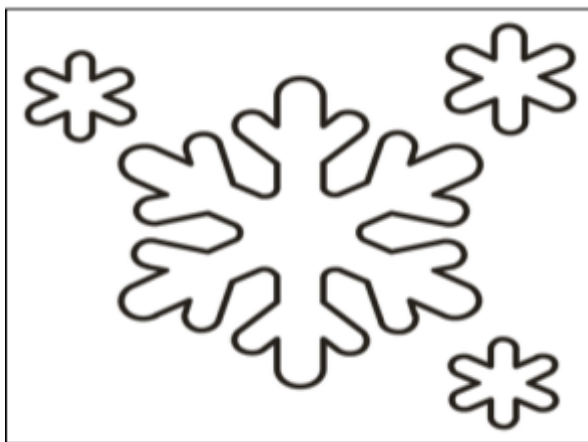
Inoiz ikusten ez, eta nonahi firi-firi, inola harrapatzerik ez, eta bera gabe ezin bizi



Ekaitz egunetan ateratzen naiz, eta zarata handiarekin jendea ikaratzen dut



Maindire bat,  
harizkoa ez ; guztia  
estaltzen du eta ura  
ez



Aldapa gora aldapa  
behera, zazpi kolore  
dantzan. Zeruan elkartzen  
dira zubia eginez euria eta  
eguzkia daudenean



Negua igaro ondoren  
iristen naiz, eta oso  
alaia naiz ni. Loreak  
dakarzkit, eta bero  
gehiago ere bai





Azal gainean dut  
zenbait kafe ale.  
Euskal Herrian naiz  
eguraldi igarle.



Eguzkia eta lorea  
maitemindu ziren  
behin, seme bat izan  
zuten, badakizue zein?





Lau dira eta urtearen  
barrukoak dira.  
Zer dira?



IV. ERANSKINA: “Ezetz artista asmatu” jolaserako karta-sorta



 **MUSIKA** ❌


 **GORPUTZA** ❌

 **PINTZELA** ❌

 **TENPERAK** ❌



 **KAMERA** ❌

 **ARGAZKIA** ❌

 **PELIKULA** ❌

 **ANTZERKIA** ❌



MAILUA



FORMAK



MUSIKA-TRESNAK



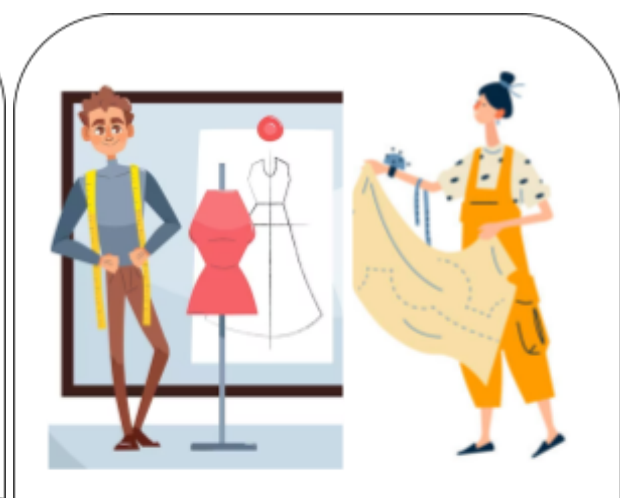
MUSIKA



MIKROFONOA



MUSIKA



ARROPA



HARIA





SUDURRA



BARREA



BUZTINA



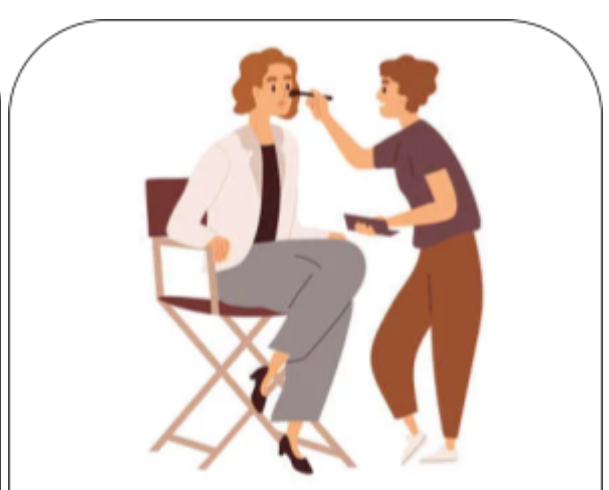
ESKUAK



ERAIKINA



PLANOA



MAKILLAJE



AURPEGIA



V. ERANSKINA: “Non bizi dira?” sailkapen jolaserako txantiloiak



ETXEKO ANIMALIAK



TXAKURRA



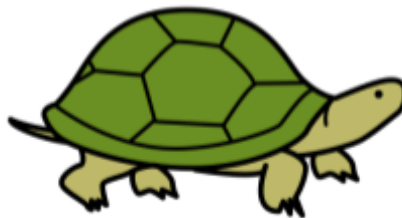
UNTXIA



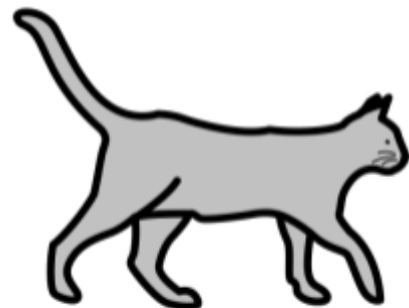
LOROA



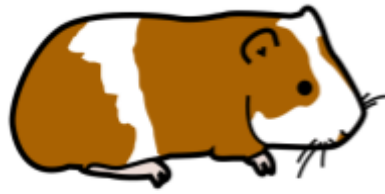
ARRAINA



DORDOKA



KATUA



HAMSTERRA



TXORIA



BASERRIKO ANIMALIAK



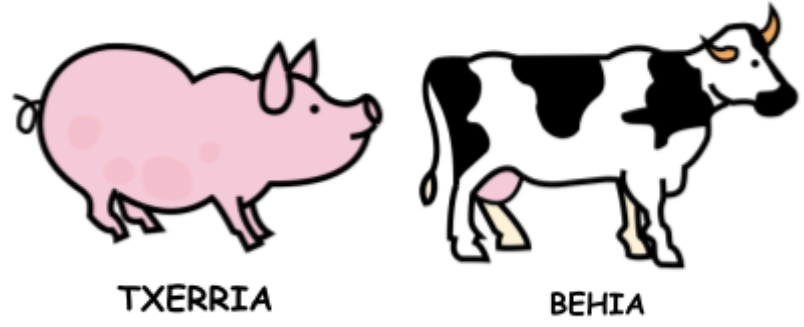
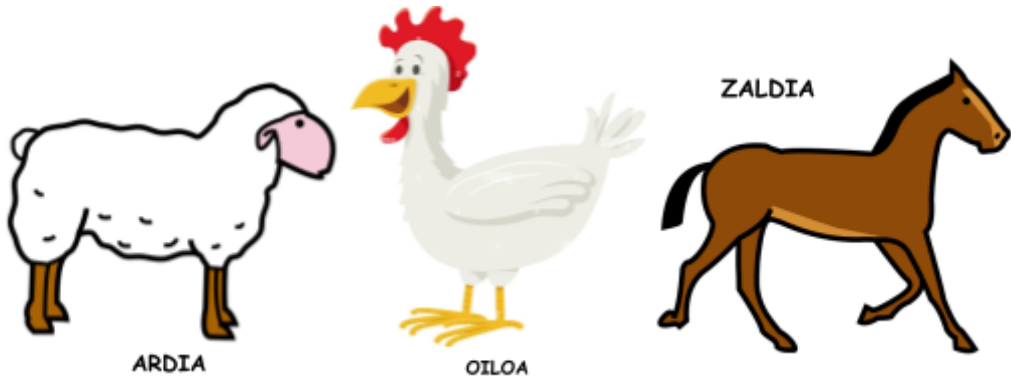
AHATEA



AHUNTZA



ASTOA







ITSASOKO ANIMALIAK



ITSAS-ZALDIA



MARRAZOA



KARRAMARROA



IZURDEA



MARMOKA



ITSAS-IZARRA



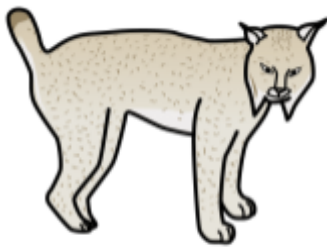
OLAGARROA



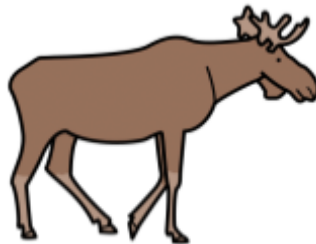
BALEA



POLOETAKO ANIMALIAK



KATAMOTZA



ELUR-OREINA



MORTSA



HARTZ-ZURIA



ITSAS-TXAKURRA



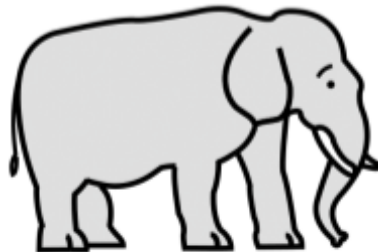
PINGUINOA



OIHANeko ANIMALIAK



HIPOPOTAMOA



ELEFANTEA



KROKODRILOA



JIRAFa



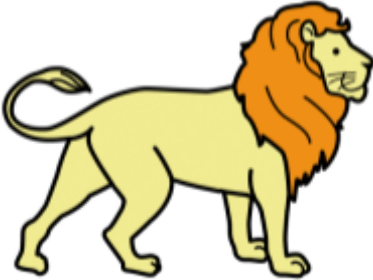
SUGEA



OSTRUKA



ZEBRA



LEHOIA



**BASOKO ANIMALIAK**



**AZERIA**



**TRIKUA**



**OTSOA**



**KATAGORRIA**



**OREINA**



BASURDEA





HONTZA





HARTZA

VI. ERANSKINA: “Nire gorputza” abestiaren letra



 GURE GORPUTZA  
EZ DA HUTSA  
ETA ABESTI HAU  
DUGU LAGUNTZA 

BURU AHO, SUDUR BELARRI  
BURU AHO, SUDUR BELARRI

 BEGI BEKAIN, BETILE LUZE  
BEGI BEKAIN, BETILE LUZE 

ETA KOPETA AHAZTU GABE (X2)

SORBALDETATIK, TITIETARA,  
UKONDO BAT TA BESTEA  
ETA EZ AHAZTU GURE SABELA

 AZKENIK, GERRITIK HASI  
BELAUNETATIK   
TA OIN GAINEAN JAUZI (X2)