

# HOTS ETA HITZ

## PROIEKTUAREN DESKRIPZIOA

### **1. JUSTIFIKAZIOA**

Euskararen erabilera, ahozketasuna, motibazioa eta jolasa zutarri gisa hartuta, euskarazko jolas-bilduma bat sortu dugu; material egoki eta motibagarria eskura izateko eta gure eguneroko jardunean erabili ahal izateko.

### **2. HELBURUA**

Material honen helburu nagusia, sortutako eta egokitutako mahai-jolasen bidez, ahozketasuna eta kontzientzia fonologikoa (lexikoa, silabikoa eta fonetikoa) garatzea eta hobetzea da.

Era berean, joko hezigarri horien bidez, arreta, fonemen arteko bereizketa eta hiztegia landuko eta hobetuko dira.

### **3. NORI DAGOEN ZUZENDUA**

Logopedia material hau egokia da, bai Entzumen eta hizkuntza irakasleentzat, bai Lehen Hezkuntzako lehenengo mailan lan egiten duten irakasleentzat. Izan ere, azken maila horretan irakurketa eta idazketa berariaz lantzen hasten dira.

Ikasleek mahai-jolasetan jolasten ikasiz gero, beraiek bakarrik, era autonomoan, jolastu ahal izango dira.

### **4. METODOLOGIA**

Lehenengo mailan fonemak eta grafemak (letrak) banan-banan aurkezten eta lantzen dira.

Ikasgelan fonemak aurkezteaz batera, astean behin ahozketasun-tailer bat antolatuko da, mahai-jolas konkretu batzuen bidez, aipatutako helburuak lantzeko. Tailer horiek txandakatzen joango diren bost edo sei ikaslez osatutako taldetxoetan garatuko dira; beraien geletan, entzumen eta hizkuntza geletan edo eskolako bestelako toki batean egingo dira.

**MAHAI-JOLASAK** honako hauek izango dira:

- Oka fonetikoak.
- Erruleta jolasa.
- Dobble jolasa.

lido beretik, ahozkoasuna indartzeko, mahai-jolas batzuen zerrenda prestatuko da.

## **5. MATERIALA: JOLASEN DESKRIPZIOA**

## OKA FONETIKOAK

Oka-jolas bakoitzean fonema konkretu bat landuko da.

### **HELBURUAK:**

- Kontzientzia fonologikoa garatzea edo hobetzea.
- Fonema konkretu baten ahoskera zuzenaren orokortze prozesuan laguntzea.

### **JARDUERAREN GARAPENA:**

Oka fonetikoak tradiziozko oka jolasa bezalakoa da, eta modu berean jolasten da. Irudi guztiek lantzen ari garen fonema izango dute. Fonema guztiak *kinestemen* bidez indartuko ditugu.

- Haurrei oka fonetikoak aurkeztuko zaie.
- Ikasleek kolore ezberdina duten fitxa bana aukeratuko dute.
- Dado batekin jolastuko da.

Jarduera honetan, ikasle bakoitzak bere txanda denean dadoa bota eta gero, dadoak markatzen dion adina laukitxo mugituko du bere fitxa, eta gelditzen den laukitxo bakoitzeko irudia izendatu beharko du.

Irudia izendatu eta gero, irudiaren silabak hatzen bidez zenbatuko ditu, eta eskatzen zaion fonema zer hatzetan dagoen esan beharko du. Gero, dadoa bere eskuinean dagoen ikaskideari emango dio. Horrek gauza bera egingo du.

Laukitxo bereziak egongo dira:

- . Mamua: hasierara itzuli.
- . Dadoa: berriro bota.
- . Errepikatzen den irudia: fitxa batetik bestera mugitu.

Oka-jolas bakoitzean irudi konkretu bat izango da “antzara”.

Okaren zentrori ailegatzeko den lehena jolasaren irabazlea izango da.

### **ALDAERAK:**

1. Kontzientzia lexikoa:
  - Gelditzen den irudia izendatzean txalo jo.
  - Irudi bakoitzarekin esaldi bana asmatu eta, hitzak txalotuz, esaldia esan.
2. Silabak, hatzekin zenbatu beharrean, harritxoekin zenbatu.
3. Silabak zenbatzean, silaba konkretu bat non dagoen galdetuko zaie. Adibidez:
  - “Non dago **ma** silaba? 1.añ, 2.ean edo 3.ean?”

## ERRULETA JOLASA

### **HELBURU OROKORRA:**

- Kontzientzia fonologikoa garatzea edo hobetzea.

### **HELBURU ZEHATZAK:**

- Kontzientzia silabikoa: jolasean agertzen diren hitzak silabaka banatzea.
- Kontzientzia fonetikoa: hitz bakoitzean fonema konkretua non entzuten dugun bilatzea. Adibidez: “non entzuten duzu /b/soinua?”
- Hiztegia aberastea.

### **JARDUERAREN GARAPENA:**

Karta guztiak banatuko ditugu. Kartetan agertzen diren irudi berberak erruletan itsatsita egongo dira. Erruleta biratu ondoren, aukeratutako irudiaren izena esan behar du.

Ikasleak izendatzen ez badaki, izena esango diogu, berak errepika dezan; baina ezin izango du irudia hartu.

Irudi bera duen kartaren gainean jarriko du, beste jokalaria batena izan arren.

Jolasa kooperatiboa da, berdin dio norena den irudia; eta ez dago, ez irabazlerik, ez galtzailerik.

### **ALDAERAK:**

- Irudiaren izena esateaz gain, hitza silabaz esango du. Silabak harriekin zenbatuko ditugu.
- Harriak ipini eta gero galdetuko diogu: “Non entzuten duzu /b/ soinua?”. Umeak soinua entzuten duen harria seinalatu behar du.
- Irudiaren izena esan beharrean, irudiaren deskripzioa egin behar du.
- Aurrekoa bezala, baina irudia ikusi gabe.
- Erruletako borobil guztietan ez dago irudirik. Borobil horietan “asmatu bat” esaldia agertuko da, eta ikasleak fonema horrekin hitz bat asmatu beharko du.

## DOBBLE JOLASA

### **HELBURU OROKORRA:**

- Kontzientzia fonologikoa garatzea edo hobetzea.

### **HELBURU ZEHATZAK:**

- Idazketa-irakurketaren oinarri gisa, fonemak, silabak eta hitzak manipulatzeko gai izatea.
- Kontzientzia lexikoa: hitzekin esaldiak sortzea.
- Kontzientzia silabikoa: hitzaren barruan silaba konkretu bat non dagoen jakitea.
- Kontzientzia fonetikoa: hitzaren barruan fonema konkretu bat non dagoen jakitea.

### **JARDUERAREN GARAPENA:**

Joko bakoitzean fonema konkretu baten hitzak agertuko dira.

30 karta daude. Karta bakoitzean 6 irudi daude, eta guztietan, edozein karta hartuta ere, irudi bat beti errepikatuko da.

Karta guztiak multzoetan banatuko ditugu: jokalaria bakoitzak karta multzo bat izango du.

Hasiera batean, jokalariek kartak buruz behera izango dituzte. Lehendabiziko txanda norena izango den erabakitzeke, “bat, bi eta hiru” esandakoan, lantzen ari garen fonema duen hitz bat esango dute, eta esaten duen lehenak jokoari hasiera emango dio karta erdira botata. Jarraian, jokalaria bakoitzak bere kartetan errepikatzen den hitza topatu eta ahots goraz esan beharko du. Jokalaria azkarrenak karta erdian utziko du. Bukaeran kartarik gabe geratzen den jokalaria joko irabaziko du.

### **ALDAERAK:**

1. Hitza ahots goraz esatean, fonemari dagokion silaba edo fonema zer posiziotan dagoen aipatzea.
2. Hitza ahots goraz esatean, esaldi bat asmatzea.