



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

HEZKUNTZA
ETA KIROL
FAKULTATEA
FACULTAD
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTE

HIRU BELAUNALDIETAKO JOLAS TRADIZIONALAK AIAN GRADU AMAIERAKO LANA

EGILEA: Azpiroz Arruti, Ibai

ZUZENDARIA: Lopez de Sosoaga Lopez de Robles, Alfredo

2022/2023 ikasturtea

LABURPENA

[Eus] Jolas tradizionalen eta azken urtetan hauek izandako aldaketaren inguruko ikerketa lana da hau, Gipuzkoako Aia herrian eginikoa. Helburu nagusiak bi dira: batetik jolasek izan dituzten aldaketak atzematea, eta bestetik jolas horien azalpenak biltzen dituen bilduma bat sortzea. Horretarako, eta teknologiaren eragina, materialen bilakaera eta bidean galdutako jolasak aztertzeko, Practicum IIIaz baliatuz bertako ikasleei emandako fitxa batzuen bidez, eta herritar ezberdinak elkarrizketatuz lortu da herrian izan diren jolasen historia gertutik ezagutzea. Ikerketa kualitatiboa da hau, datu gisa jolasak eta aisialdiko jarduera anitzak dituen. Jolas horien azterketan, praxiologia motorren barne eta kanpo logikako aspektuak ikertu dira, ondoren SPSS aplikazioaren bitartez analizatuz. Datuak hiru belaunalditan sailkatu dira (aitona-amonak, gurasoak, seme-alabak), eta esaterako, harremanetan arlo birtuala nabarmendu da aurrenekoz, bideojokoek eta teknologiak egungo gizartean duten garrantziaren eredu, eta jolas materialek izandako bilakaeraren inguruan hitz egiten da. Generoen arteko ezberdintasunen egoerak hobertantz egin du urteek aurrera egin ahala eta jolaslekuek ere bere zeresana badute jolasen aldaketa honetan. Herrian izan diren jolas horien bilduma edo katalogoak borobiltzen du ikerketa lana.

Hitz gakoak: Jolas tradizionalak, Etnomotrizitatea, Praxiologia motorra, Ondare kulturala, Jolasen katalogoa.

[Es] Se trata de un trabajo de investigación sobre los juegos tradicionales y su cambio en los últimos años, realizado en la localidad guipuzcoana de Aia. Los objetivos principales son dos: por un lado, detectar los cambios que han sufrido los juegos, y por otro, crear una colección con las explicaciones de estos juegos. Para ello, y para analizar el impacto de la tecnología, la evolución de los materiales y los juegos perdidos en el camino, se ha conseguido conocer de cerca la historia de los juegos que han tenido lugar en la localidad a través de unas fichas facilitadas a los alumnos del Practicum III y entrevistando a los paisanos del pueblo. Este es un estudio cualitativo, con juegos y actividades de ocio múltiples como datos. En el estudio de estos juegos se han investigado aspectos de la lógica interna y externa de la praxiología motriz, analizándolos posteriormente a través de la aplicación SPSS. Los datos se han clasificado en tres generaciones (abuelos/as, padres/madres, hijos/as) y, por ejemplo, ha destacado el ámbito virtual en las relaciones del juego, ejemplo de la importancia de los videojuegos y la tecnología en la sociedad actual, y se habla de la evolución que han tenido los materiales en el juego. La situación de las

diferencias de género ha ido mejorando con el paso de los años y las zonas de juego también tienen algo que decir en este cambio de juegos. El trabajo de investigación concluye con el catálogo de estos juegos que han tenido lugar en la localidad.

Palabras clave: Juegos tradicionales, Etnomotricidad, Praxiología motriz, Patrimonio cultural, Catálogo de juegos.

AURKIBIDEA

LABURPENA	2
1. SARRERA	6
2. JUSTIFIKAZIOA	8
3. MARKO TEORIKOA	9
3.1. Jolasa	9
3.2. Jolas Tradizionala: etnomotrizitatea	10
3.2.1. Materialaren garrantzia	12
3.2.2. Gaur egungo egoera	12
3.2.3. Hezkuntzaren balioa	14
3.3. Praxiologia motorra	15
3.3.1. Barne logika	16
3.3.2. Kanpo logika	18
4. HELBURUAK	19
4.1. Helburu nagusiak	19
4.2. Hipotesiak	20
5. METODOLOGIA	21
5.1. Diseinua	21
5.2. Kokapena	21
5.3. Partaideak	21
5.4. Datu-bilketa	22
5.5. Datuen analisisa	23
5.6. Etika	24
6. EMAITZAK	25
6.1. Jolas mota	25
6.2. Harremanak	25
6.3. Espazioa	25
6.4. Denbora	26
6.5. Materiala	26
6.6. Partaideak	26
6.7. Lekua	27
7. ONDORIOAK	28
7.1. Helburuen berrikuspena	28
7.2. Hipotesien berrikuspena	31
7.3. Ondorio gehiago	33
8. MUGAK ETA HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK	36
8.1. Hurrengo batean lanketa bera egin beharko banu...	36

8.2. Lanaren jarraipena egin beharko banu...	36
9. ERREFERENTZIAK	38
10. ERANSKINAK	41
10.1. Jolas tradizionalen adibide orria	41
10.2. Jolas tradizionalak biltzeko fitxa	43
10.3. Emaitzak: taulak eta grafikoak	44
10.4. Jolas tradizionalen zerrenda	49
10.5. Jolas Tradizionalen katalogoko jolasen azalpenak	51

1. SARRERA

Ikerketa lan hau, nire herrian azken hiru belaunaldietan izan diren jolas tradizionalak aztertu, eta izandako aldaketak ezagutzeko asmotan eginikoa da. Bertan, jarraian azalduko ditudan puntuetan jasotzen da eginiko lana.

Marko teorikoan, lan idatzi honetan zehar aipatu eta erabiliko den hiztegiaren azalpen formal bat aurkezten da, egile eta idazle ezagunen hitzetan oinarriturik, besteak beste, Jolasa, Jolas tradizionala edota Praxiologia Motorra bezalako kontzeptuak azaltzen dira.

Hurrengo atalean lanaren oinarri diren helburu zein hipotesiak daude, galdera pizgarri batek gidatuta ikerketari zentzua ematen diotenak. Belaunaldietan zehar jolasek izandako aldaketak, teknologiaren eta bideojokoen agerpena eta materialaren bilakaera bezalako gaien inguruan sakonduz.

Metodologia ikerketaren testuinguruaren azalpena da, lanketa zertan datzan ulertzeko ideien multzoa. Aiako Lardizabal eskolatik abiatu den ikerketa honen datuak ematen dira, partaideen garrantzia adieraziz ezinbestekoak izan baitira datu bilketarako. Bi motatako partaideek lagundu didate lan honetan, batetik eskolako ikasleak, eurek familian bete dituzten fitxa batzuen bitartez lortu baititut hainbat jolas, eta bestalde, elkarrizketatu ditudan zenbait herritar, jolas horien azalpena eta jatorria modu sakonago batean azaldu didatenak. Ikerketan barne eta kanpo logikako hainbat aspektu aztertu ditut, eta Emaizten atalean aspektu horien erantzunak daude nire laginean oinarriturik sortu ditudanak. SPSS aplikazioan datuak aztertu ostean, emaitzen taula zein grafikoak eranskinen hirugarren atalean daude ikusgai.

Jarraian, lanaren hasieran ezarritako helburu eta hipotesi horietara itzuliz, ondorio batzuk jaso ditut bi aspektu horiek berrikusiz. Garaien aldaketa, jolas tradizionalen beharakada edota teknologia eta bideojokoen agerpena bezalako alderdiak uztartu ditut atal horretan. Kontzeptu hauez gain, elkarrizketen bidez jabetu naizen beste hainbat ere agerian jartzen ditut, jolasekin batera erabilitako kankak, edota materialak berrerabiltzearen edo heziketa fisikoaren garrantzia azpimarratuz.

Hobekuntzarako ikuspuntu kritikoa pizturik, lanketa borobiltzen duten aipamenak daude, non berriro lanketa hau egin behar izatekotan edo luzatu behar izatekoan kontuan izateko pare bat iradokizunekin.

Bibliografiaren atalean, ikerketari pisua eta balioa ematen dioten aipuak, eginkizun guzti honetan zehar banatuak daudenak. Amaitzeko eranskinen atala, lanean zehar erabilitako gehigarrien zerrenda.

2. JUSTIFIKAZIOA

Graduko hirugarren mailan nengoela, ikaskide batekin gidatu beharreko saio praktikoko batean jolas tradizionalen gaia hautatu genuen, beste hainbaten artean. Liburu batzuk irakurri eta gainbegiratu nituen lanean genbiltzala, eta txikitako oroimenak etorri zitzaizkidan gogora. Asteetako lanaren ondoren, irakasle paperean jarri ginen eta saio txukun bat osatu genuen. Baina nire buruan jolas tradizionalen inguruko ikuspuntua aldatu egin zen.

Beste modu batean ikusten hasi nintzen jolaste hutsaren ideia, eta etxean eta familian galdetu nuen lehengo jolasen inguruan. Gai interesgarria iruditu zitzaidan, eta ikusirik praktikaldia herriko ikastetxean burutu behar nuela GrALaren gaia zein izan zitekeen berehala erabaki nuen: nire herriko jolas tradizionalak ezagutzea.

Garrantzia gutxi ematen zaion gaia da, baina zeharo garrantzitsua dena. Jolas tradizionalak gure inguruko kultura eta historiarekin lotzen gaituzte, gure aitona-amonen eta gurasoen garaietara hurbildu eta motrizitaterako bidea irekitzen digute txikitatik. Horrenbestez, ezinbestekoa da gure aurrekoek urte luzeetan zehar jaso duten altxor hau zaintzea.

Ikusirik gizartea izaten ari den aldaketa, eta azken urteetan jolas hauek izandako galera, zergatia jakiteko ideiarekin aztertu nahi izan dut nire herrian jolasek izandako bilakaera, niri txikitan sekulako plazerra ematen zidaten jolasak sakonago ezagutzeko. Beraz, herrian praktikaldia burutzeak eta jolasek izandako aldaketaren zantzuak aztertzeak mugitu nau lanketa hau aurrera eramatera.

3. MARKO TEORIKOA

3.1. Jolasa

Jolasa berehala atzematen den kontzeptua da, baina hura definitzea ez da horren erraza. Historian zehar hainbat adituk bere definizioak egin dizkiote jolasari eta hauek dira horietako batzuk:

Jolasa, helduarorako beharrezkoak izango diren funtzioen aurre-ariketa da (Gross, 1902, Baena eta Ruizek aipatua, 2016).

Huizingak (1972) horrela definitu zuen bere *Homo Ludens* liburuan. Ekintza aske bat, bizitza arruntetik kanpo kokatua eta sentitua dena da jolasa, baina, hala eta guztiz ere, jokalaria erabat beregana dezakeena, bere baitan inolako interes materialik izan gabe eta horretan inolako onurarik lortu gabe. Denbora eta espazio jakin batean gauzatzen da, arauen mende dagoen ordena batean garatuz ohizko mundutik nabarmentzea ahalbidetzen duena.

Huizingaren definiziotik eta azalpenetatik jolasari buruzko zenbait ezaugarri atera ditzakegu. Lehenik eta behin, jolasa eguneroko bizitzako laztasunetatik ihes egitea da, atsedena, gure errutinen monotoniaren parentesia. Jolasteko denbora oso laburra izan arren, jarduera horretan inplikatzeko errealitatetik aldentzen gaitu eta arazoak ahazten dizkigu. Bigarrenik, askatasunez egiten dugun jarduera da, gozatzeko grina hutsagatik sortua dena. Hirugarrenik, denbora eta espazio jakin batean gauzatzen da.

Baina denbora-muga bat izateak, Huizingak adierazten duen bezala, ez du esan nahi iheskorra eta mugatua denik. Jokoak gure oroimenean jarraitzen du eta edozein unetan errepikatu daiteke berriro. Gainera, espazio material jakin batean zabaltzen da, eta bertan zenbait arau jartzen dira jokoan. Jolasak berekin dakarren ordena nabarmentzekoa da, jolasik sinpleena ere arau batzuen mende dagoelako, hala ere, ez da beharrekia alde aurretik hauek zehaztea, jolasaren logikaren barnean baitaude. Arau hauek, hazten goazen heinean zorrotzagoak eta ugariagoak izan ohi dira, horregatik esaten da jolasak berekin ordena dakarrela.

Jolasa funtsezkoa da adin guztietan garapen fisiko, intelektual, afektibo, sozial, emozional eta moralerako. Horren bidez, hurrek trebetasunak eta ezagutzak garatzen dituzte. Koordinazioa eta mugimendu fisikoa garatzen ere laguntzen du, eta inguratzen gaituen munduari buruz gehiago ulertzen. Jolasak gaitasun intelektuala ere bultzatzen dezake, norbere buruari buruz gehiago jakiten lagunduz. Gainera, jolasa berdinekiko

elkarrekintzarako funtsezko bitartekoa da, eta, batez ere, bizi-zikloaren une askotan egongo diren, sentimendu, emozio eta desio berriak ezagutzea eragiten du (Herranz, 2013, Gallardo-López eta Gallardok aipatua, 2018).

Bustamantek (2022) ere ildo beretik jarraitzen du jolasaren definizioa. Honen aburuz, jolasa tresna pedagogiko nagusia da, izan ere, haurtzaroa errespetatuz heztea ahalbidetzen du, ikaskuntza gauzatzeko beharrezkoak diren aldagaiak biltzen ditu eta irakaskuntza- eta ikaskuntza-prozesuari onura ugari dakarzkio.

Hainbat modutara sailkatu dira jolasak, aditu bakoitzak Heziketa Fisikoaren inguruko ideia eta uste propioen arabera egin du sailkapen zientifiko hau. Baenak (2011), bestek beste, Piaget, Moyles edo Parlebasek eginiko sailkapenak aipatzen ditu:

Jean Piaget (1959)	Janet Moyles (1990)	Pierre Parlebas (1981)
<ul style="list-style-type: none"> • Jolas sentsomotoareak • Jolas sinbolikoa • Arauen jolasak 	<ul style="list-style-type: none"> • Jolas fisikoak • Jolas intelektualak • Jolas sozioemozionalak 	<ul style="list-style-type: none"> • Instituzionalizatutako kirol jolasak • la-kirol jolasak • Jolas tradizionalak

Jolasa behar bat da, berebiziko garrantzia duena gizakiaren orekan, aldi berean, jarduera, abentura, esperientzia, komunikatzeko eta askatzeko bide izanik. Hezkuntza-prozesu oso bat da, ezinbestekoa haurren garapen fisiko intelektual eta sozialerako (Andrade, 2020). Premiazkoa eta funtsezkoa izatea izan daiteke gizakia munduan dagoenetik oraindano mantendu eta eboluzionatu izanaren ondorio, eta hori dela eta iritsi dira jolas tradizionalak guregana ere.

Aurrekoa Naveak (2020) defendatzen duen baieztapena da. Jolas tradizionalak erabilera arruntekoa, ohikoa eta ohituren errepikapenean oinarritzen dena adierazten dutela dio. Modu horretan, tradiziozko gertaera historikoen, literatura-konposizioen eta abarren transmisioa adieraziz. Oinordetzan jaso diren ohiturak dira, eta ez dira inoiz galdu eman dioten balioagatik. Beraz, jolas tradizional hauek praktikatzan duten pertsonen historia gehiago ezagutzera hurbiltzen gaituzte.

3.2. Jolas Tradizionala: etnomotrizitatea

Jolas tradizionalak praktika ludikoak dira, eta horien arauak, oro har, ahozko transmisioaren bidez ikasi dira. Herri-adierazpenak direnez, hitzaren, behaketaren eta, batez

ere, jolasteko ekintza eragilearen bidez zabaldu eta iraun du hauen ezagutzak. Hain zuzen ere, edozein pertsonaren eskura egoteak, praktika horien ikaskuntza, erabilera eta ohitura kulturalen ondare paregabea dira. Leku bakoitzean, jolas tradizionalak batera, ingurunearekin harreman estua dutela egiaztatzen duten tokiko ezaugarriak izaten dira. Era berean, garai historiko bakoitzean jolas tradizionalak itxura, sinbolo eta esanahi bereziekin agertzen dira (Lavega, 2006).

Jolas tradizionalen inguruan oinarritutako ikuspegian Parlebasek (2001) etnomotrizitatearen kontzeptua azaltzen du. Hau da, motrizitate-praktiken eremua eta izaera, jarduera horiek garatu diren kulturarekin eta gizarte-ingurunearekin duten harremanaren ikuspegitik azaldua. Leku bakoitzean izaera ezberdina izan dute jolas tradizionalak historian zehar, baina sarritan gertatu da lurralde ezberdinetan jolas bera ezagutzearena, izen edo ezaugarri ezberdinekin. Motrizitatea ere gizarte-gertakaria da, egoera-motor oro kultura baten lekuko da (Parlebas, 1988).

Marin-en (2015) hitzetan aldiz, jolas tradizionalak antzinan sortuak dira, gurasoengandik seme-alabengana belaunaldiz belaunaldi transmititu direnak. Joko horiek zaintzea eta hedatzea oso garrantzitsua da gaur egun, beraz, denboraren poderioz ez galtzeaz arduratu beharko ginateke, gure herriaren kulturako zati garrantzitsu baitira, historia eta tradizioei estuki lotuak daudenak.

Tradizioaren eta historiaren bide beretik jarraitzen du Sarmientok (2008) ere. Jolas tradizionalak bata bestearen atzetik datozen belaunaldiekin gurutzatzen dira. Belaunaldi horiek jokoaren inguruko ezaugarri bereziak bizi izan zituzten, eta, haien transmisioan, gure herrien kultura eta historia ulertzeko aukera ematen dute. Hori da, hain zuzen ere, gaur egungo joko tradizionaletan irauten duena, garai bakoitzean joko hori bizi izan zuten biztanleengan marka utzi duten elementu kulturalen konbinazioa.

Beraz, definizio hauek ikusita, esan daiteke, jolas tradizionalak belaunaldiz belaunaldi igaro diren eta guztien eskura dauden motrizitate-praktikak direla, kulturaren ondare direnak artean eta gure historiarekin lotzen gaituztenak.

Historia eta tradizioa ezagutzeaz eta birproduzitzeaz gain, beste hainbat ezaugarri positibo dituzte jolas tradizionalak (Inder, d.g, Lantiguak aipatua, 2007):

- Plazerra eragiten dute partaideen artean.
- Naturalak eta motibagarriak dira, hau da, haurra modu natural batean barneratzen da jolasera, naturalki.
- Bere kabuz eta gogoz eginiko jarduera da haurrentzat.

- Eguneroko bizitzatik aldetzen du haurra jolasak, mundu imaginario batera.
- Sentimendu eta emozioak azalertzeko modu bikaina da.
- Lankidetzaz eta elkarbizitzaz gain aurkaritzako egoerak ere lantzeko sozializazio prozesu bat da, gizartean aurkituko diren egoera ezberdinen isla.

3.2.1. Materialaren garrantzia

Lehen, etxeetan jostailuak egiten zituzten makilekin, harriekin, latekin, sokekin eta hostoekin, besteak beste. Garrantzitsua da adieraztea jolas batzuek ez dutela material espezifikorik behar, eta, hala bada, ingurune hurbilean dauden baliabideetako edozein objektu edo material bererabili daitekeela (Bustos *et al.*, 1999).

Jolas tradizionalak aukera ematen dute pertsona bakoitzak bere jostailua eraikitzeko, eskura duen materiala erabiltzeko bere adimena eta sormena praktikan jarritz. Haurra artisau bihurtuz, trebetasun horren arabera izango da sarritan bere maila jokalaria gisa (Maestro, 2005, Morerak aipatua, 2008).

Lavegak (2006) ere ildo beretik jarraitzen du materialen erabileraren inguruan. Jokatzeko modu tradizionalei esker, protagonistek harreman iraunkorra izan dute egunerokotasunean jolaserako erabilitako materialekin. Jolas-objektu posibleen aurkikuntza, naturatik edo etxeko ingurunetik datozenak, eta jolas-elementu horiek egiteko eta modu pertsonalizatuan eraikitzeko prozesua, aukera aparta da ikasleei beren jolas-objektuen artisau izaten uzteko.

3.2.2. Gaur egungo egoera

Unesco-k (2005) aipatu bezala, joko eta kirol tradizional gehienak galdu egin dira dagoeneko, eta bizirik dirautenek berehala desagertzeko arrisku handia dute, munduko kirol-ondarearen aniztasun aberatsa hartzen ari den estandarizatzeko joera dela eta. Kontuan izanik joko tradizionalak transmititzen dituzten balore garrantzitsuak, hezkuntzaren, kulturaren, komunikazioaren eta osasunaren sustapenaren arloan, eta kiroltasuna eta joko-garbia bultzatzen dutelarik, hauen kontserbazioak berezibiko garrantzia du gizakiaren eta komunitatearen garapen integralean eragin zuzena izanik.

Egunerokotasunean, Sarmiento-ren (2008) hitzek horrela adierazten dutenez, biztanleengan –hiri handietan batez ere– tradizioa desitxuratu egin da, eta soilik Gizarte-Zientziek, Antropologiak eta Historiak ematen dio merezi duen balioa eta aintzatespena baina ikerkuntza asmorako soilik. Globalizazioaren eta komunikabide

masiboen joeren artean, kultura-espazio desberdinetako joko-errepertorio tradizionala baztertuz joan da eta, horrela, belaunaldiz belaunaldi kultura-transmisioa desagertzen ari da.

Horren erantzule izan daiteke, egungo teknologia berriek izandako bilakaera. Lantiguak (2008) dioten bezala, mota guztietako joko elektronikoen belaunaldi zabal batek ehunka etxe inbaditzen ditu, eta pertsonen aisialdi-denbora agortzen laguntzen du, egungo gaztediaren zati garrantzitsu bat jolas tradizioaletatik aldenduz.

Legez kanpoko eta adikziozko substantzia askok ez bezala, Internet ikasle bakoitzaren eskura dago, gailu mugikor bat duen edozein pertsona sar daitekeelako Internetek eskaintzen dituen jolas-aukeren mundura, eta gutxieneko autokontrol eta diziplina bat sortu ez badu, arazo patologiko batean murgildu daiteke ikaslea edo haurra, horrek arazo bat baino gehiago ekartzeko aukera bere etorkizunean handituz (Gutierrez, 2023).

Benedicto *et al.*, (2017) adierazten dute 10 gaztetatik 8k erabiltzen dituztela beren egunerokotasunean bideojokoak, eta hauek gazte askoren aisialdiko espazioa eta denbora hartzen dituzte, motrizitate handiagoa eskatzen duten zereginei tartea murriztuz.

Injuve Gazteria Institutoak (2020) aurkeztuta, Espainiar estatuko etxeen % 91,4 ak Internetera sarbidea du, 2018an baino bost puntu gehiagokoa izanik (%86,4). Horrenbestez, nabarmena da teknologia berriek azken hamarkadetan izandako bilakaera gorakorra izan dela eta etxeko txikienek hauetara iristeko erraztasun handiagoak dituztela orain, duela urte batzuk baino (Pérez *et al.*, 2021).

Gaur egun, pertsona askok bere aisialdian jarduera fisikoa egiteari uzten dio, kirolak, ibilaldiak edo jolas tradizionalak praktikatzean, esaterako. Horren ordez, telebista ikusten, ordenagailua erabiltzen edo bideojokoak jokatzen ematen dute denbora. Kontzeptu hau "sedentarisismo teknologikoa" gisa definitzen da. Gainera, azken urteotan, etxeetan erabiltzen diren gailu teknologikoen kopurua asko handitu da, eta, horren ondorioz, pertsona askok bizimodu sedentarioagoak eta ez oso aktiboak izan dituzte, ondorio negatiboak osasun fisiko eta mentalean izanik (Castro *et al.*, 2017).

Bideojokoaren produkzio-dinamikak berak, egungo agertoki teknologiko-komunikatiboan murgilduta, eguneratzeen eta berrikuntzen etengabeko fluxua errazten du, eta publikoaren interesari eusteko lan egiten du, produktuen bizitza baliagarria luzatuz. Bideojokoa produktu irekia, malgua, aldaketen mende dagoena eta sortzaileen beharren edo ikusleen itzaropenen arabera eboluzionatu dezakeena da (Fernández *et al.*, 2021).

Honek jolas tradizionalei lekua kentzeaz gain, gazteen interesa piztu eta mantentzeko erraztasunak ditu. Urtetik urtera eboluzionatu eta aldatu daitekeen denbora-pasa batetik, behin eta berriz dinamika bera duen beste batzuen tokia hartu duelako egungo gizartean. Arestian aipatu bezala, jolas tradizionala mugatua da alde horretatik, nahiz tokian tokiko aldaerak eta jarduteko modu ezberdinak dituen. Baina aldaketarik ez du eta egonkorra da, aspektu negatibo bat gazteen interesa piztu eta mantentzeko, bideojokoen eguneraketaren aurrean. Hala ere, bideojokoen ezaugarri guztiak ere ez dira haurren kalterako, eta Díezek (2009) ere horrela dio. Bideojokoak material motibagarriak dira ikasleentzat eta potentzial pedagogiko handia dute. Ez dago zalantzarik bideojokoen zati handi batek trebetasun horietako batzuk (begi-esku koordinazioa, espazioaren antolakuntza eta lateralitatea, gaitasun psikomotorrak...) indartuko dituela, baina horiek guztiak, banan-banan hartuta, jokoek eta jolas tradizionalak oro har errazten eta garatzen dituzten berberak dira.

Horretarako, Gutierrez (2023) berak aipatzen duen bezala, garrantzitsua da irakasle eta guraso begiradatik begiratuta, ulertzea bideojokoak ikasleen bizitzan uneoro presente dauden elementu bilakatu direla. Beraz, kontuan izanik eragin positiboa izan dezaketela haur eta nerabeengan, erabilera arduratsuari eta hezkuntza-helburuei dagokienez modu egokian hezita, ezinbestekoa da irakasle-lanetan ikasle eta familiekin horrelako gaiei aurre egitea, belaunaldi gazteenen praktika ludikoak aurrez epaitu edo gaitzetsi baino lehen.

Beraz, bideojokoak ezagutu, eta ikasleen jolasak zertan datzan ulertzeko, Arrugaetak "Bideo-jokoak" izeneko webgunea sortu zuen. Adinez txikiko ikasleek denbora zer jokorekin igarotzen duten azaltzen da bertan, guraso eta irakasleentzat bideratua da, hauek jakin dezaten gazteen denbora librearen zerk betetzen duen eta kontziente izan daitezkeen horren arrisku eta ondorioz (EHUcampusa, 2021).

3.2.3. Hezkuntzaren balioa

Hezkuntzatik jolas tradizional horien kultura-balioak susta daitezke, eta joko horiek kontserbatzeko eta gaur egungoa atzokoarekin lotzen duten dinamikak ulertzeko tresna bihurtuz (Sarmiento, 2008).

Öfelek dio eskolak zeregin garrantzitsua duela kulturaren sorkuntzan eta transmisioan, eta haurrentzat garrantzitsuak diren kultura-alderdiak zaintzen eta irakasten ere lagun dezakeela. Zentzu horretan, jolas tradizionalak haurren familia-kultura eskolarekin lotzeko modu egokia izan daitezke, haurren kulturaren eta eskolaren arteko lotura-puntua izanik, eta eskola-jardunean sare soziokultural garrantzitsu bat garatzea ahalbidetuz (Öfele, 2004, Sarmientok aipatua, 2008).

Lantiguak (2008) dio, ikasleek beren arbasoek jolasten zituzten joko tradizionalak ezagutu eta praktikatzea lagungarria izan dakiekela beren sustrai kulturekin eta komunitatearekin lotura sendoagoa sentitzeko. Horrek eskualdeko balioak indartu, eta aisialdiaren erabilera osasungarria eta arduratsua sustatzen lagun dezakeelako.

Haur edo nerabe batek ere ez luke sentitu behar bere ikastetxean ikasten duena baino gehiago ikasten duela Interneten. Erronka handia da XXI. mendeko eskolarentzat. Horregatik, hezkuntzako profesionalek prest egon behar dute arazoari aurre egiteko eta horren aurrean jarduteko (Gutierrez, 2023).

Ohitura eta portaera sedentarioak zabaltzeak arazo larrietako bat sortzen du gizarte garaikide honetan. Sedentariismoa gure gizartean sendotu den fenomeno da, baita bere ondorioak ere (Moscoso, Sánchez, Martín, eta Pedrajas, 2015). Geroz eta gehiago entzuten den gaia da sedentariismoarena, eta nahiz eta arazoaren konponketa hezkuntzan soilik ez izan, horretan lagundu dezake. Beraz, ohitura osasuntsuak bideratzeko aukera paregabea izan daiteke jolas tradizionalen lanketa, horrez gain gure arbasoen ohitura eta egungo kulturarekin bat egin daitekeelako. Rosa eta del Riok (1999) esan bezala, itxuraz sinpleak diren jarduerak dira jolas tradizionalak, pertzepzio eta motor balio handikoak, eta beharrezkoa da, ikasleen mesedetan aprobetxatzea.

Jolas tradizionalen eta bideojokoen inguruan borobiltzeko, ikusitakoak ikusita, nabarmena da teknologia berriek hezkuntzan duten presentzia eta hauen potentzialtasuna handia dela alderdi pedagogiko batetik ikusita, baina modu egokian landu beharreko elementua da, alderdi negatiboek indarra hartu ez dezaten. Beraz, sedentariismoa eta denbora librearen kudeaketa egoki bat egiteko aukera aproposa izan daitezke jolas tradizionalak, hauek eskaintzen dituzten aukera baliatuz.

3.3. Praxiologia motorra

Praxiologia motorraren sortzaile eta maisu sutua den Pierre Parlebas da azken hamarkadetako erreferente nagusia. Parlebasek motrizitatea "jokaera motorren eremu eta izaera" gisa definitzen du (Parlebas, 2001), eta jokaera motorrak gutako bakoitzak motrizitatez adierazteko daukagun modu berezia adierazi nahi du (Lagardera eta Lavega, 2003).

Praxiologia motorra psikologia, hizkuntzalaritza edota matematika aplikatuetako kontzeptu eta ezagutzen bidez osatua den zientzia diziplina bat da, jarduera motorren ikerketa zientifikoa helburu duena (Hernández eta Rodríguez, 2004). Diziplina hau Jarduera

Fisikoaren eta Kirolaren Zientzien eremuaren funtsezko ardatz egituratua izatera bideratuta dago. Bere baitan hartzen ditu, azterketa-metodoak, hiztegi egokia sortzea eta sailkapen aproposak egitea praktika fisikoen analisiak errazteko eta nola funtzionatzen duten hobeto ulertzeko (Lagardera eta Lavega, 2003).

Heziketa fisikoaren muina jarduera (akzio) motorra dela esaten du Parlebasek, praktikatzaileen jardute zentzuduna, eta hartu beharreko erabakiak eginkizun motorren barne logikei dagozkie. Honen hitzetan, akzioan diharduen banakoa informazioa hartu eta gordetzen duen pertsona da, estrategia motorrak sortu eta gauzatzen dituen (Parlebas, 2016).

3.3.1. Barne logika

Praxiologia motorra paradigma sistemiko-estruktural bat dela diote Lagardera eta Lavega. Praxiologia motorraren oinarriek esan bezala, kirol edo joko oro sistema praxiologiko bat da, hau da, ulertu behar da modu konplexu eta interaktiboan eratu den zerbait dela, eta osotasunean funtzionatzen duenean bakarrik hartzen duela zentzua. Honek esan nahi du, ezaugarrien aldaketaren bat egotekotan, sistemaren dinamika kaltetua izaten dela. Aldi berean, jolas edo kirol mota orok ezaugarri ezberdinak dituzte, besteengatik bereizgarriak direnak edo modu zehatz batean antolatzen direnak. Beraz, estruktura bat dute. Honek, sistemaren osagaiak nola antolatzen eta erlazionatzen diren adierazi nahi du (Lagardera eta Lavega, 2003).

Parlebasen (2016) hitzetan praxiologiaren helburuetako bat egoera motor bakoitzaren barne-logika agerian jartzea da, hau da, bere ezaugarri bereizleak diren multzoarena. Honen ustetan, kirol praktika edo jolas orok bere hiztegi propioa duela, izateko eta jarduteko modu bat, eta horrela definitu genezake barne logika.

Joko baten barne-logikak jokoaren ezaugarri espezifikoak egiten die erreferentzia, eta horiek elkarrekin nola erlazionatzen diren esperientzia bakar bat sortzeko. Erabiltzen diren arauak eta teknikak barne hartzen ditu, baita jolasa garatzen den espazioa eta denbora ere. Gainera, barne-logikak kontuan hartzen du partaidearen gorputzak eta buruak ezaugarri horiekin nola elkarreragiten duten ondorio praktiko batzuk sortzeko. Laburbilduz, barne-logika zati horiek guztiek joko-egoera espezifiko bat sortzeko duten moduari dagokio (Parlebas, 1988).

Jokaera motorren barne-logikaren kontzeptuak kirol-joko jakin batean jokalariek gainerako parte-hartzaileekin, espazioarekin, objektuekin eta denborarekin duten harreman

berezia ulertzea ahalbidetzen du (Hernández eta Rodríguez, 2004). Joko bateko parte-hartzaileek hasieratik onartzen dute beren ekintzak errespetatu behar dituztela, eta esku hartzeko aukerak mugatuak direla aldez aurretik ezarritako arau batzuen bitartez (Lavega, 2007). Arau horiek jokoaren barne-logika jasotzen dute, eta nortasun berbera ematen diote, jokalariek espazioarekin, denborarekin, materialarekin eta gainerako parte-hartzaileekin erlazionatzeko funtzionamendu eredu bat eskainiz (Parlebas, 2001).

Jolas tradizional askok onartzen eta errazten dute beren arauak aldatzea, eta parte-hartzaileek ahalmen sortzailea dutenez, nolabaiteko abantaila ematen die jokoaren barne-logikarekiko. Aldi berean, jolasen barne logikaren garapenak eta tokiko partaideen ezaugarri etnomotorrek talka egiten dute (Parlebas, 2001). Horren adibide da, tokian tokiko joko-jolas ezberdinak gaurdaino iraun izana, leku bakoitzean bere aldaera bereizgarriekin.

Jarduera motorren ezaugarri nagusi diren barne logikaren hiru irizpide daude: ingurunearekiko erlazioak sortutako ziurgabetasuna, kooperaziozko elkarrekintza eta aukaritzazko elkarrekintza (Parlebas, 2016).

Parlebasek (2001) dio ziurgabetasun egoeretan, partaidea den gizabanakoa dela erabakiak hartu eta ekiten duena. Ingurunearekiko harremanetan bi egoera ezberdin aurkitu daitezke. Lehendabizikoa, ingurune egonkor eta ezaguna, partaidearentzat informazioa erraz eskuratzeko moduko eremua, beraz deskodetze-maila oso txikia da ezuste eta inprobisazio maila txikia baita. Ordena mantetzen den egoera honi "etxekotua" esaten zaio. Bigarrena, desordena litzateke, ingurune ezezaguna, "basatia" izendatua. Eremu hauek berritasunera eta ezustekoetara egokitzea eskatzen dute, ingurunearen "irakurketa" egitera (Parlebas, 1988).

Kooperaziozko elkarrekintza egoeretan kideen artean gertatzen den komunikazio motorra gailentzen da eta aurkaritzazko elkarrekintza egoeretan aldiz, aurkarien arteko kontrakomunikazio motorra. Azken bi hauetan oinarritzen den jarduera motorren sailkapena honakoa da (Parlebas, 1988):

1. Arlo psikomotorra: elkarrekintza motorrik gabeko jarduerak dira, subjektuak isolatuta jarduten du beste parte-hartzaile batekin interakziorik izan gabe.
2. Arlo soziomotorra: parte-hartzaileen arteko jarduera motorrak sortzea ezinbestekoa da.
 - a. Kooperazioa edo lankidetzeta.
 - b. Oposizioa edo aurkaritza.
 - c. Kooperazioa-oposizioa edo lankidetzeta-aurkaritza.

Lankidetzeta eta aukaritzeta egoeretan ere ziurgabetasuna dago, baina gainerako parte-hartzaileek jarreratik jasotakoa dena. Jarduera motor bat egiten saiatzen diren parte-hartzaileen ekintzei eta erreakzioei lotuta dago (Parlebas, 2001).

Joko-jolasen sailkapenean Etxebeste-k (2001) aldagai batzuk hartzen ditu kontuan, lau hain zuzen ere. Jokalari baten portaerak bestearengan eragina duenean *harreman soziomotorra* dela esango da, eta elkar eraginik ez bada, *harreman psikomotorra*. Jokalariak lekuaren ezaugarrietara moldatu behar badu, *ziurgabetasun egoera* izango da, aldiz, espazioa ez bada informazio iturri, *eremu ziurra* dela esango da. Denborarekiko harremanean, joko-jolasen bukaerak du zeresana. Jokoaren arauak garailea nor izango den zehazten badute, amaiera zehaztua izango da, hau da, denbora lineala. Aldiz, amaiera zehaztugabea badu, garailerik gabekoa, denbora ziklikoa izango da. Materialaren kasuan berriz, erabilerak zehaztuko du ezaugarri bakoitza, hau da, materiala erabiltzeak ala ez erabiltzeak.

3.3.2. Kanpo logika

Lehenik eta behin, jolas tradizional oro adin desberdinetako pertsonen arteko elkarrizketa da, eta ezaugarri horrek berretsi egiten du praktika horiek ezagutzak eta ohiturak transmititzeko belaunaldien arteko prozesu bati lotu behar zaizkiola. Normalean, jolasten eta besteekin harremanetan jartzen ikasten dugu, gurekin bizi diren adin desberdinetako pertsonen esku-hartzeari esker (Lavega, 2006). Horrela, banakoa bere lurra, ingurua eta kulturarekin elkarlotzen da jolas tradizionalen bitartez.

Pertsona edo gizarte-talde bakoitzak bere erara berrinterpretatu ditzake jarduera motorrak, bere nahien eta motibazioen arabera. Beste modu batean esanda, jarduera motor baten barne-logika kanpo logika batek berrinterpretatu dezake, esanahi sinboliko berriak emateko aukera izanik (Parlebas, 2001).

Alde horretatik, interesgarria izan daiteke jolasaren barne-ikuspegia osatzea, protagonistek eremuei, gainerako parte-hartzaileei, materialei eta denborazko kokapenari buruz dituzten harreman soziokulturalak kanpoko logikan aztertuz. Kasu honetan, jolas baten arauetatik kanpokoa den horretan jartzen da arreta, hau da, sistema soziokulturala osatzen duten harremanen multzotik kanpokoa den horretan (Lavega, 2002).

Kontuan hartzekoa da, kanpo logikak historian zehar jolasei emandako esanahia garaiko errealitatearen isla izan dela. Landa-ingurunekeo gizarteak pertsonen rola eta estatusa bereizten ditu, eta jolas tradizionalak errealitate horren ispilu ona dira. Antzinan,

indarra, indarkeria eta gorputz-ukipenaren bidezko liskarra gizonen jokoetan agertzen ziren, aldiz, lankidetzak, trebetasun estilizatuak eta abestiak emakumeen jokoetan (Lavega, 2002).

Eremuak eta inguruneak bezala, materialen eskuragarritasunak ere tokian-tokiko jolasei itxura ezberdin bat ematen diete gertukoekin alderatuz. Gure arbasoek, bizilekuaren inguruko eremuez baliatzen ziren aisialdirako eta bertan egunerokotasunean erabiltzen zituzten materialak ziren jolaserako baliatzen zituztenak. Honen adibide, aipatzen dituen zaku karrerak, arropako botoi zaharrak yo-yoa egiteko, edota norbere oinetakoak jolaserako. Horrez gain, naturatik jasotako elementuak, harriak, animalia hezurak eta landareak, esaterako, edota berrerabiliak, burdinezko materialak edo botila ontziak ere. Arestian aipatu bezala, material pertsonalizatua partaide bakoitzaren esku lanaren ondorio da.

4. HELBURUAK

4.1. Helburu nagusiak

Proiektu honekin, pertsonalki jolas tradizionalen esparruan sakontzea izan da nire nahia, eta aurrera eraman nahi izan dudana asmoa jarraian azalduko dut. Herri txiki batean bizitzeak nire herria eta jendearekiko lotura estu eta sendoa bat sortu dit txikitatik. Betidanik gustatu zait mahaian garai zaharretako istoriak entzutea eta garai haiek ezagutzea. Entzunak ditut lehen aitona-amona zein gurasoen jolasak eta horietako batzuk ez ditut nik jolasean ezagutu. Beraz, horrek ikusmina sortu izan dit eta inguruan ditudan jolas tradizionalak aztertzea da nire helburua.

1. helburua: ***Aian izan diren jolas tradizionalak jaso eta aztertu.***

Lardizabal eskolako 4., 5., eta 6. mailako ikasleen eskutik, beraien familiako jolasak zeintzuk izan diren jakitea da nire jomuga, ondoren hauek aztertu eta ondorio batzuk ateratzeko.

2. helburua: ***Jolas tradizionalak izandako –eta izan gabeko– aldaketak identifikatu.***

Urteen poderioz jolasek izan dituzten aldaketa eta desgertze edo sortze maila nolakoa izan den ezagutu nahi dut.

3. helburua: ***Jolas tradizionalen alderdian teknologia berrien eragina nolakoa izan den aztertu.***

Entzuna da teknologiak izandako eragina egungo gizartean, eta nola ez, jolas tradizionalak ere beren lekua galdu dute herriko hainbat eremutan. Tradizio-aldaketa

honen zantzuak Aian ere izan ote diren ikusi nahi dut, ikasleek aurkezten dizkidaten jokoei erreparatuta.

4. helburua: ***Aian azken hamarkadetan zehar praktikatu diren jolasen bilduma bat sortu.***

Esker honez, jasotakoa dokumentatu eta jolasen katalogo bat sortzeko xedea dut, alde batetik ikasleek jolas tradizionalen kultura ezagutzeko eta, jadanik galdu diren edo desagertzeaz dauden jolasak jasotzeko.

4.2. Hipotesiak

Zer nolako aldaketa izan dute jolas tradizionalak azken hiru belaunaldietan?

Galdera hau izan da Gradu Amaierako Lan honen lehen pizgarria eta posible izan daitezke baieztapen batzuk ditut, nire lanketaren hipotesiak izango direnak:

1. hipotesia: ***Beharakada izan dute jolas tradizionalak azken urteetan.***
Hainbat arrazoi direla medio, egungo gazteek gutxiago erabiltzen dituzte beraien aitona-amonek baino.
2. hipotesia: ***Teknologia berriek jolaserako moduak aldatu dituzte, jolas tradizionalen erabilera gutxituz.***
Bideojokoen presentziak eragin negatiboa izan du eta egun jolas tradizionalen erabilera gutxiagotu egin da horren ondorioz.
3. hipotesia: ***Materialetan aldaketa egon da hiru belaunaldietan zehar.***
Aitona-amonek erabiltzen zituzten materialak eskuz eginak, berrerabiliak edo naturatik lortuak ziren gehienak, aldiz, gaur egun material horietako asko erosten dira.
4. hipotesia: ***Badira jolasak aitona-amonengandik seme-alabengana igaro ez direnak.***
Aitona-amonek praktikatzen zituzten zenbait jolas ez dira gaun egunean erabiltzen, eta horrezbestez ikasleen ohituretan galdu dira.

5. METODOLOGIA

5.1. Diseinua

Ikerketa kualitatiboa errealitate soziala ulertzeko, pertsonen esperientziak interpretatzeko eta zentzua emateko ikerketa modu bat da (Yosigopublicando, 2023). Errealitatea deskribatzen saiatzen da, nolabaiteko subjektibotasuna onartuz eta zatitzen ez saiatuz, haren konplexutasuna eta dinamismoa indargabetu ez daitezen (Mira *et al.*, 2004). Horretarako, ikerketa orok bi oinarri nagusi izan behar ditu (Martínez, 2006):

1. Helburuak lortzeko beharrezkoak diren datuak jasotzea.
2. Jasotako datuak ulertu, informazioa modu egokian antolatu eta interpretatzea.

Ikerketa kualitatiboa da, non, jolas tradizionalak izan duten bilkaera aztertu nahi dudana. Jarraian azalduko dut testuingurua eta datuak jasotzeko erabilitako bidea zein izan den.

5.2. Kokapena

Jolas tradizionalak eta hauen ikerketa izanik nire proiektuaren muina, Practicum IIIa burutu dudana ikastetxea izan den Aiako Lardizabal izan da nire ikerlekua, jaio eta hezi naizen herriko eskola. Hasieran soilik ikasleak eta euren familietara mugatutako lagina, ikerketak aurrera egin ahala, herrira ere zabaldu dut, lanketa osatuago bat egiteko asmotan. Nire herria izanik, ilusio berezia izan dut aspalditik aintzinako kontuak eta kultura sakonago ezagutzeko, eta aukera paregabe izan da jolasen bitartez honetan sakontzea.

5.3. Partaideak

Ikerketa Kualitatiboan parte hartzera gonbidatutako subjektuak, ez dira zoriz hautatutako pertsonak, beren ezagutza, esperientzia edo ezaugarri profesional edo personalengatik baizik (Mira *et al.*, 2004). Ezinbesteko elementuak izan dira ikerketan partaideak, batetik ikastetxeko ikasleak eta euren familiak, eta bestetik, elkarrizketatu ditudan herritar oro. Beraiei esker lortu ditut lanketa aurrera eramateko datuak, herritarren inguruan gehiago ezagutu dut eta ikasteko aukera paregabea izan dut jolas tradizionalen esparruan.

Lehen Hezkuntzako 4., 5. eta 6. mailako ikasleak hautatu nituen, guztira 81 izanik. Ikasle hauei eskatu nien beraien familiekin hitz egin eta jolas tradizionalak gogora ekartzen hasteko, eta ondoren, jarraian azalduko dudana materiala erabiliz, bakoitzak nahi adina jolas

jarri zizkidan eskuragarri nire lana aurrera eraman ahal izateko. Gehiago sakontzeko asmotan, herriko adineko jendea elkarrizketatzea izan da nire bigarren pausoa, modu honetan nire aurreko bi belaunaldietako jolasteko moduak hobeki ezagutuz. Bide hau jarraituz bildu ditut nire ikerketarako datuak, hau da, Aian jolastu diren jolas tradizionalak.

5.4. Datu-bilketa

Ikerketaren oinarri izango diren jolasak jasotzeko bideak bi izan dira: alde batetik, lehen aipatu bezala, ikastetxeko haur talde bati eskaini nion adibide fitxa (ikus 10.1. eranskina) eta zortzina taula (ikus 10.2. eranskina) bertan jolasak azaltzeko; eta bestetik, herriko adineko zenbait pertsonari eginiko elkarrizketak. Taula hauen bitartez, jolasak jasotzeaz gain beraien ezaugarri eta izen ezberdinak ezagutzeko aukera izan dut, ikasle eta familien ahotsa entzunda.

Elkarrizketak bestalde, egitura eta galdera zehatzik gabekoak izan dira, jolas tradizionalen inguruko solasaldiak. Folgueirasek (2016) aipatu bezala, egituratu gabeko elkarrizketa aldez aurreko gidoirik gabe egiten dena da, berdinen arteko elkarrizketa-ereduari jarraitzen dio. Elkarrizketa sakonean ez dago aurrez finkatutako gidoi bat, baizik eta gai jakin batzuk, elkarrizketatuari planteatzen dakizkiokeenak. Beraz, elkarrizketa aldi berean eraikitzen da elkarrizketatuaren erantzunetatik abiatuta, eta galderak zein erantzunak irekiak dira.

Modu honetan, 110 jolas, joko eta aisialdiko jarduera jaso ditut, bakoitzaren izen, arau eta jarduteko forma ezberdinak ezagutuz. Bi bide ezberdinek egin dizkidaten ekarpenak alderatuz, fitxen kasuan jolas mordoa jaso ditut denbora epe labur batean eta lan esfortzu handirik gabe, baina jolas ohikoenak sarritan errepikatu egin dira. Nire ustez, jarduera interesgarria da ikasleentzat, aitona-amona eta gurasoekin mahai inguruan elkartu eta aspaldiko istorio eta kontuak gogora ekartzea. Familia giroan une eder bat igarotzeaz gain, nire lagina ere asko aberastuko luke ikasle bakoitzak hori egin izan balu. Baina sentsazioa daukat guztiek ez dutela horrela burutu eskatutakoa, eta egiteagatik egin dutela. Hala ere, eskerturik nago beraiekin eskatutako lana, orokorrean modu egokian bete dutelako.

Elkarrizketak aberasgarriagoa izan dira. Adineko jendearekin hizketaldi luzeak izan ditut eta ikerketarentzat datuak jasotzeaz gain, gustura entzun ditut bere horretan kontatu dizkidaten istorioak. Jolasen inguruko azalpen osoagoak jaso ditut eta horien testuingurua ere hobeto ezagutu dut. Lanketa handiagoa eta indibidualagoa da ordea, baina merezi izan

du. Elkarrizketatuak izan direnek, lehengo kontuak oroitzen gaztetu egin direla esan didate eta oso gustura geratzen naiz jendearen esker ona ikusita.

5.5. Datuen analisia

Datuen analisirako erabilitako aplikazioa SPSS izan da. Bertan sartu ditut jaso eta antolatu ditudan datu guztiak eta emaitza anitzak lortu ditut, aurrerago *Emaitzak* atalean aurkeztuko ditudanak. Marko teorikoaren atalean sakondutako barne eta kanpo logikaren esparruko zenbait alderdi aztertuko ditut, jarraian dagoen taulan dauden puntuak hain zuzen ere.

BARNE LOGIKA	Jolas mota	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jokoa 2. Ia jokoa 3. Joko-Jolasa 4. Ia jolasa 5. Jolasa
	Harremanak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psikomotorra 2. Soziomotorra lankidetza 3. Soziomotorra aurkaritza 4. Soziomotorra lankidetza-aurkaritza 5. Harreman psikomotor birtuala 6. Lankidetza birtuala 7. Aurkaritza birtuala 8. Lankidetza-aurkaritza birtuala
	Espazioa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ziurra 2. Ziur gabekoa
	Denbora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lineala 2. Ziklikoa
	Materiala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bai 2. Ez
KANPO LOGIKA	Materialaren jatorria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eskuz egina 2. Berrerabilia 3. Erositakoa 4. Naturatik jasotakoa 5. Materialik ez
	Partaideak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aitona 2. Amona 3. Aita 4. Ama 5. Semea 6. Alaba

	Belaunaldiak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lehen belaunaldia (aitona-amonak) 2. Bigarren belaunaldia (gurasoak) 3. Hirugarren belaunaldia (seme-alabak)
	Lekua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etxea 2. Eskola 3. Kalea 4. Natura 5. Zimitarioa 6. Frontoia 7. Futbol zelaia 8. Moja-etxea
	Norekin jolastu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bakarrik 2. Lagunekin 3. Familiarekin

Barne logikaren esparruan, *Jolas mota* aztertzerako garaian Etxebesteren sailkapenean oinarritu naiz. Etxebestek jolas motak 5 azpi multzotan bereizten ditu, Jokotik hasita Jolaseraino. Horretarako 4 ezaugarri hartzen ditu kontuan: harremanak, espazioa, denbora eta materiala. Beraz, jasotako jolasen barne logika aztertzeko nire bost aldagaiak, jolas mota eta lau ezaugarriak izan dira. Harremanei dagokienez, bi modutan sailkatu ditut, batetik, Parlebasen iritzia jolas motorrei dagokienez, arlo psikomotorra eta arlo soziomotorra bereiztuz. Bestetik, berriz, bideojokoen sailkapena, aurreko kontzeptu berak modu birtualean izanda.

Kanpo logikari dagokionez, jolasen protagonistak eta hauek praktikatzeko eremuak zeintzuk diren aztertzen saiatu naiz. Partaideen kasuan hiru belaunaldi bereiztu ditut: lehenengo belaunaldian aitona-amonak; bigarreanean, gurasoak; eta hirugarren belaunaldian, seme-alabak, eta belaunaldi bakoitzean genero bereizketa egin dut (aitona-aita-semea/amona-ama-alaba). Modu honetan garaien poderioz belaunaldietan zehar izandako aldaketak zeintzuk izan diren ondoriozta dezaket. Bestalde, jolas hauen eremuari dagokionez zerrenda luzea da, herriko hainbat leku biltzen direlako, esate baterako, eskola (Heziketa Fisikoko saioak, jolas garaiak, eta abar), zimitarioa (eliza atariko arkupea edota moja-etxea (garai batean mojak bizi ziren lekua).

5.6. Etika

Alderdi honetan, bi aipamen egingo ditut: batetik ikerketa lan honetan parte hartu duten kideen anonimotasuna bermatuko dudala, elkarrizketatuak izan diren zein praktikaldian lagundu didaten ikasleen izen-abizenak aipatu gabe. Bestetik berriz,

eskainitako laguntzaren, denboraren eta informazioaren ordainetan, ikerketaren parte izan diren kolaboratzaile guztiek katalogoaren ale bana izango dute eskuragarri, ikasleentzat ikastetxean utzita –Heziketa Fisikoko saioetan erabili dezaten– eta elkarrizketatu bakoitzari berea emanda.

6. EMAITZAK

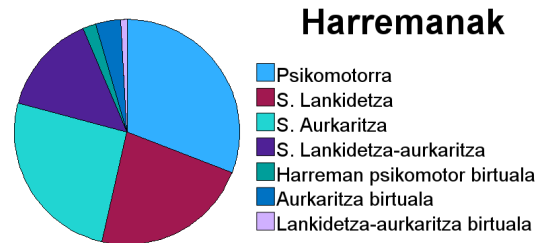
Jarraian, jasotako datu kualitatiboen inguruko aldagaien azterketaren ostean eginiko emaitza orokor eta esanguratsuenak plazaratuko ditut. Horretarako, erabilitako taula eta grafikoak Eranskinen 3. atalean daude ikusgai (ikus 10.3. Emaitzak: taulak eta grafikoak).

6.1. Jolas mota

Lehen aldagai honetan Etxebesteren sailkapenean oinarritutako bereizketa ageri da. 110 jolasetatik, ia hamarren bat da berezko *Jokoa* (%9,1) eta beste horrenbeste *la jolasa* (%10). Datuen erdia *la joko* gisa izendatzen da (%50), heren bat baino gutxiago dira *Joko-Jolasak* (%30,9), eta osotasunean berezko *Jolasa* denik ez dago bakar bat ere.

6.2. Harremanak

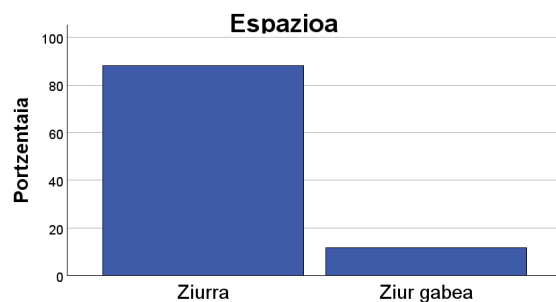
Harremanen kasuan, Parlebasen sailkapena kontuan harturik, arlo psikomotorreko jolasak 34 dira (%30,9), eta soziomotorrak aldiz 69 (%62,7). Falta den %6,3a harreman birtualeko jolasek osatzen dute, psikomotorrak %1,8 eta soziomotorrak %4,5 izanik. Arlo soziomotorra Lankidetzak (%22,7), Aurkaritzak (%25,5) eta Lankidetzeta-aurkaritzak osatua da (%14,5).



2. irudia: Harremanak [Grafiko zirkularra]

6.3. Espazioa

Ziurgabetasunak baldintzatzen du espazioa, eta jasotako jolasetatik 97 (%88,2) espazio ziur batean praktikatuak dira. Gainerakoak (%11,8) eremuak aurkezten duen ziurgabetasunaren menpe daude.



3. irudia: Espazioa [Barra grafikoa]

6.4. Denbora

4. TAULA: DENBORA

	Maiztasuna	Ehunekoak
Lineala	63	57,3
Ziklikoa	47	42,7
Guztira	110	100,0

Honetan balantza berdinduago dago, bi aukeren arteko ezberdintasun txikiagoarekin. Denbora lineala (%57,3) gailentzen da jolasetan, hau da, jolas horiek aurretik ezarritako amaiera bat dute, markagailuaren, denboraren edota abarren menpe egon daitekeena, beraz garaile bat dago. Bestalde, denbora ziklikoaren (%42,7) kasuan partaideen esku dago jolasaren iraupena, hau da, ez dago garailerik.

6.5. Materiala

Jolasen gehiengoak eskatzen du bere jardunerako tresnen erabilera, 110etik 88k hain zuzen ere (%80). Beste jolasetan ez da beharrezkoa (%20). Material horren jatorria askotarikoa izan daiteke, eta material bera lortzeko ere modu ezberdinak aurkitu daitezke. Honen adibide da Materialen jatorriaren taula. Materialik behar ez den jolasen kopurua aipatu berri dudana bera da, 110etik 22, eta beharrezkoa den kasuetan lau aukera daude: eskuz egindako materialak (%7,7), material berrerabiliak (%34,6), erosiak izan diren materialak (%31,5) eta naturatik lortzen direnak (%9,2).

5. TAULA: MATERIALA

	Ehunekoak	Maiztasuna
Bai	88	80,0
Ez	22	20,0
Guztira	110	100,0

6. TAULA: MATERIALAREN JATORRIA

		Respuestas	
		N	Ehunekoak
Materialaren jatorria ¹	Eskuz egina	10	7,7%
	Berrerabilia	45	34,6%
	Erositakoa	41	31,5%
	Naturatik jasotakoa	12	9,2%
	Materialik ez	22	16,9%
Guztira		130	100,0%

1. Lagin osoa

6.6. Partaideak

Atal honetan ikerketaren lagina nahiko parekatua izan dela ikus daiteke, partaide bakoitzak praktikaturako jolasen ehunekoak berdintsua izan delako. Aitona (%15) eta Amonak (%12,9) lehen belaunaldia osatu dute, eta soilik bi partaide hauen jolasen kopurua 11 da (%10). Aita (%21,7) eta Ama (%22) bigarren belaunaldia osatu dute, eta soilik bi partaide hauen jolasen kopurua 12 da (%10,9). azkenik, Semeak (%15,2) eta Alabak (%13,2) hirugarren belaunaldia osatu dute, eta soilik bi

7. IRUDIA: PARTAIDEAK

		Erantzunak	
		N	Ehunekoak
Partaideak ^a	Aitona	51	15,0%
	Amona	44	12,9%
	Aita	74	21,7%
	Ama	75	22,0%
	Semea	52	15,2%
	Alaba	45	13,2%
Guztira		341	100,0%

a. Grupo

partaide hauen jolasen kopurua 16 da (%14,5).

Bestalde, hiru belaunaldietan praktikatu diren jokoan maiztasuna laurdena da gutxi gorabehera (%25,5), beste jolas batzuk lehen eta bigarren belaunaldiek soilik praktikatu dituzte (%26,4), eta badira bigarren eta hirugarren belaunaldiek praktikaturikoak ere (%12,7). Ez dago kasurik lehen belaunaldian eta hirugarrenean praktikatua izan denik.

Partaideen arteko harremanak, Parlebasen barne logikatik at daudenak, ere badira. Kasu honetan zehazten da partaideak norekin jolasten diren, eta horretarako hiru ezaugarrien arteko nahasketan egin dira: bakarrik jolastea (%3,6), lagunekin soilik jardutea (%51,7) eta familiarteko senideekin soilik aritzea (%2,7). Horrez gain, bakarrik edo lagunekin edo familiarekin praktikatu daitezkeen jolasak ere badira (%3,6). Bakarrik edo lagunekin jolastu daitezkeen jolasen ehunekoa handiagoa da (%23,6), eta bakarrik edo familian jarduteko jolasen maiztasuna 1 da (%0,1). Azkenik, lagunekin edo familian aritu daitezkeenek jolasak daude (%12,7).

6.7. Lekua

Eremu ezberdinetan praktikatu daitezke jolasak eta ikerketa honetan herrian dauden hainbat eremu izendatu ditut: etxea (%19), eskola (%14,6), kalea (%36,5), natura (%19,7), zimitarioa (%5,1), frontoia (%2,2), futbol zelaia (%2,2) eta moja-etxea (%0,7).

9. TAULA: Lekua

		N	Maiztasuna
Lekua ^a	Etxea	26	19,0%
	Eskola	20	14,6%
	Kalea	50	36,5%
	Natura	27	19,7%
	Zimitarioa	7	5,1%
	Frontoia	3	2,2%
	Futbol zelaia	3	2,2%
	Monja etxea	1	0,7%
Guztira		137	100,0%

a. Lagin osoa

7. ONDORIOAK

7.1. Helburuen berrikuspena

1. helburua: Aian izan diren jolas tradizionalak jaso eta aztertu.

Herriko jolas ezberdinen bilketarako bidea aurretik azaldu dudana izan da, eta helburua bete dudala esango nuke. Ez ditut azken hamarkadetan jolastu izan diren jolas guztiak jaso, zenbait oztopo izan ditudalako eta ia ezinezkoa delako guztiak jasotzea, baina jolas anitzak ditut esku artean eta lagin zabala osatzen dute. Bigarren zeregina aztertzea izan da, interesgarriak iruditzen zaizkidan ikuspuntuaren inguruan. Azterketa amaigabea da baina jaso nahi nuena badaukadala uste dut.

2. helburua: Jolas tradizionalek izandako –eta izan gabeko– aldaketak identifikatu.

Begi bistaz gain, hainbat aldaketa atzeman ditut eta datuei esker baieztapenak direla ohartu naiz. Jarraian, aldaketa horietako batzuk jarriko ditut agerian:

1. Genero ezberdintasunak lehen belaunladian

Adineko jendearen istorioak entzunda azaldu zidaten lehen bereizketa handiagoa zela gizon eta emakueen artean, eta jolaserako garaian ere errepikatzen zen kontua zela. Gaizki ikusia zegoen neska-mutilak batera jolastea, eta janzkerak ere horretara mugatzen zituen emakumeak jolas batzuetan. Horietako zenbaitek esan didaten gisan, urte luzez erabili behar izan zituzten gonak, eta galtzarik ezin izaten zuten jantzi, gaizki ikusia zegoelako hori ere. Jolaserako garaian neskak alde batetik ibili ohi ziren normalean, eta mutilak bestetik. Beraz, jokoak ere horrela sailkatu ohi ziren.

Emakume batek azaldu zidan, herrian frontoia eraiki aurretik zimitarioa zela jolastoki ohikoetako bat, elizako atari-aurrea. Bertan jolastu ohi zirela neska-mutilak, baina talde bakoitza bazter batean –normalean zatirik eroso eta handiena mutilek erabilia–. 1968. urtean frontoia eraiki zenean, mutilak izan ziren bertako jaun eta jabe. Beraiek soilik erabiltzen omen zuten, baina eguraldi euritsua zenean busti egiten zen, eta mutilak berriro zimitariora itzultzen ziren. Orduan, “beraiena” zen zatia berreskuratzen zuten, eta egoera honek liskarrak sortzen zituen elkarren artean.

Datuetan ere, lehen belaunaldia beste biek alderatuz gero, partaideak edo mutillak edo neskak dira, kasu gutxiagotan biak. Lehen belaunaldian 38 kasuetan da bi generoen

jolasa eta 28 kasutan bietako batena. Bigarrenean, 15 jolas dira bietako batenak eta 80 bi generoak agertzen direnak. Hirugarrenean ere, 17 jolasetan bereizten da generoa, eta 35etan ez. Argi ikus daiteke, bigarren belaunalditik aurrera generoen arteko jolasen bereizketan nabarmen murriztu dela.

2. Lekuen erabilpena

Herriaren hazkundearen ondorioz, azken urte luzeetan toki berriak jaio dira Aian, esaterako igerilekua, parkeak, frontoia edota futbol zelaia. Eremu berriak eraiki dira eta kasu batzuetan aurretik zeudenek erabilgarritasuna galdu dute, beste batzuen presentzia haziz. Honek jolastokien aldaketa bat ere eragin du, bertako haurrek aukera gehiago izan dutelako jolaserako. Sarritan erabiliak izan diren eremuak hutsik gelditu dira, eta ezer ez zegoen toki batetik jaio dira espazio berriak. Bide bera jarraituz, jolasak ere aldatuz joan dira urtez urte, eta horren adibide ikerketa honetan jasotako datuak.

Hauek diote lehen eta bigarren belaunaldietan, adibidez, kaniketan ibiltzea modan zegoen jolas bat zela, baina hirugarren belaunaldiak ez du katea jarraitu. Era berean, zimitarioaren erabilera ere murriztuz joan da, kaniketan jolasteko lekurik aproposena izanik. Beraz, sortu zaidan galdera da, *zergatik galdu da ohitura kaniketan zimitarioan ibiltzeko?* Bi erantzun posible ditut:

- A. Eremua erabiltzeari utzi delako galdu da jolasa.
- B. Kaniketan jolasten ez delako baztertu da eremua.

Agian bigarren erantzuna da zuzena, eta jolas eta eremu berriak egoteak aldaketa handiagoa eragin du azken bi belaunaldien artean. Etxea eremu duten jolasak gehiago dira hirugarren belaunaldian (22/27/29), kalean jolasten direnak aldiz bigarren belunaldian izan zuten arrakastarik handiena (11/84/48), frontoia eta futbol zelaia bezalako eremuek erabilera handitu dute, eta moja-etxea aldiz erabilera urri bat izatetik ez izatera igaro da. Batez ere, natura izan da beherakada handiena jasan duena azken belaunaldian (37/38/10).

3. Urteetan matentzearen arrazoa

Badira belaunaldietan zehar mantendu diren jolas batzuk, arrazoi berezi batzuk dituztenak. Haur guztien ametsa da handia izatea, eta horretarako ohikoena da helduek egiten dituzten ekintzak errepikatzea. Horrenbestez, *Andereñota*, *Amaketa*, *Dendariketa* eta

Sukaldeta bezalako jolasak denboran zehar mantendu egin dira, helduak izateko irrika ez delako inoiz galdu.

Bestalde, Aian jaiek tradizio handia dute eta abuztuan ospatu ohi dira herriko festak. Beraz, festa giroan egin ohi diren jolasek ere euren babeslekua badute Aiara uda iristean. San Donato eta San Lorentzo santuen festetan ia urterokoak dira, *Irin-ureta*, *Sagarra zintzilik jatea*, *Toka*, *Zaku saltoa*, *Arrautza karrera* eta abarrak. Udako udalekuetan ere sarri errepikatzen dira hurrekin.

Azkenik urtaroak eta garaian garaikoa. Neguan *Elurretan* jolastea ohikoa den bezala, udaberrian *Lore pultserak* egitea edota *Txalburuak harrapatzea* eta udazkenean *Perretxikuak biltzea* izaten da garaiko jarduna. Baina badirudi mundua jasaten ari den aldeketak direla eta ohiturak aldatzen ari garela.

3. helburua: Jolas tradizionalen alderdian teknologia berrien eragina nolako izan den aztertu.

Teknologia berrien inguruko ikerketa sakonik ez dut burutu, baina nire laginean oinarrituta esan dezaket bideojokoek haurren aisiaren zati bat bereganatu dutela. Teknologia berriak arlo guztietan berrikuntza izan diren garai honetan jolas tradizionalak ere aldaketak izan dituzte fenomeno honengatik.

Lehen bi belaunaldietan ez da bideojokorik ageri haurren jolasetan, eta hirugarrenean nabarmentzen da berrikuntza hori. Ezin dut zehaztu teknologia berriak izan direnik jolas tradizionalen erabilera murriztearen eragile nagusiak, baina prozesu horretan agertzen direla esan dezaket, nire ikerketan, behintzat, bai. Jolasak gizartearen isla izanik, agian lehengo gizatean alderdi fisikoak garrantzia handiagoa izateak, eta egungo gizartean teknologiak duen indarrak baldintzatu du jolasen bilakaera hau: nolako gizartea, halako jolasa. Beraz, gizarteak berak inplizituki eskatzen duenaren parekoa izan daiteke garaiko gazteen aisialdiko jardueren multzoa.

Haurren jolasteko moduak aldatu egin dira belaunaldiz belaunaldi, eta datuek horrela erakusten dute. Azpimarragarria da jasotako emaitzetatik soilik hirugarren belaunaldiak praktikaturako jolasen ia erdia bideojokoak izatea (7/16).

Esan bezala, zehatz-mehatz nire ikerketa ez da baieztapen honetan zentratu, beraz, gaiaren inguruko iritzi sakonik ez daukadanez, hirugarren helburu hau ez dut bere

osotasunean bete, baina bilakaera honen arrazoietakoa bat teknologia berrien zabalkuntza izan daitekeelakoan nago.

4. helburua: Aian azken hamarkadetan zehar praktikatu diren jolasen bilduma bat sortu.

Jaso eta aztertu ostean, eranskinetan eskuragarri dago Aian azken hiru belaunaldietan ezagutu diren zenbait jolasen liburuxka. Ez ditu jolas guztiak biltzen, baina hainbat jolas daude herriko errealitatearen isla direnak.

Nire ikerketa lan honen helburu zirrargarriena hau izan da, hainbeste lagundu didaten ikasle eta herriko jendeari, beraien denboraren truke beraiena dena eta izan dena itzultzea. Ilusio handia egiten dit, etorkizunean gehiago sakondu eta luzatzeko lanketa den hau herriari erakustea. Eskala txikian, baina helburua lortu dut.

7.2. Hipotesien berrikuspena

1. hipotesia: Beherakada izan dute jolas tradizionalak azken urteetan.

Arestian aipatu bezala, nire laginean partaide bakoitzaren jolasak biltzen dituen portzentaia nahiko parekatua izan da (%13,2-22 artean). Datu honekin ezin da neurtu jolas bakoitzaren erabilera zenbateko den belaunaldi bakoitzean, baina hasiera batean erakusten du kopuru aldetik berdintsu dabilzala partaide guztiak. Aldiz, hirugarren belaunaldian beste bietan ez dagoen aspektu bat ageri da: teknologiaren eragina. Jolas tradizionalen artean, badira batzuk berriak direnak eta teknologia berriei estuki lotuak daudenak. Soilik hirugarren belaunaldiaren jolasak hartu ezkeror, lagin osoaren %14,5a dela ikus dezakegu, eta 16 joko horietatik 7 bideojokoak dira, hau da, seme-alaben jolasen kopuruaren ia erdia. Beraz, bideojokoak alde batera utziz, hirugarren belaunaldiarenak soilik diren jolasetan beherakada hori nabari da.

Aipatu dudana bezala, datu honek ez du ordu kopurua neurtzen, baina kontuan hartzeko aspektu bat da kopuru aldetik bideojokoek jolas tradizionalen artean lekua hartzen ari direlako.

Elkarrizketetatik jaso dut, batez ere lehen belaunaldian, jolasteko denbora gutxi izan ohi zela. Baserrietako eta auzoetako jendeak etxean lanerako laguntza, anai arreba txikiagoen zaintza eta beste hainbat zeregin izan ohi zituztela jolasean aritu aurretik. Eskola

garaia izan ohi zen auzoko eta inguruko beste gazteekin elkartzeko unerik aproposena eta baita eskolaz kanpoko zenbait momentu ere. Beraz, egungo ikasleek duten jolasteko ordu kopururik ez zen izango lehen agian, baina beraien aisialdiko denborarik gehiena jolas tradizionalak hartu ohi zuten.

Esan daiteke beraz, orokorrean jolas tradizionalak egungo gazteen aisialdian presentzia eta lekua galdu dutela beraien aitona-amonen aisiarekin alderatuz.

2. hipotesia: Teknologia berriek jolaserako moduak aldatu dituzte, jolas tradizionalen erabilera gutxituz.

Hirugarren helburuan zehaztu dudan bezala, egindako ikerketatik ezin dezaket hipotesi hau baieztatu. Hiru belaunaldi biziraun duten jolasak nahiko anitzak dira harreman aldetik, aukera ezberdinak izanik. Datuek erakusten duten bezala, lehen eta bigarren belaunaldiak arlo psikomotorrari eta arlo soziomotorrari dagozkionez nahiko parekatuak dira, emaitzak ia berberak izanik. Hirugarren belaunaldian dago ezberdintasuna. Arlo psikomotorra lehen bi belaunaldietan modu fisikoan lantzen zen bezala, hirugarren belaunaldiak modu birtualean lantzeko joera du.

Aldaketa bat egon dela nabaria da beraz, baina aldaketa horren eragilea zein den oraindik ez dakit. Garaien eta ohituren aldaketak eragin zuzena izango du noski, baina nire hipotesi hau pisuzko arrazoiekin ezin dut baieztatu.

3. hipotesia: Materialetan aldaketa egon da hiru belaunaldietan zehar.

Jolaserako tresnak hiru belaunaldietan izan dira erabiliak, baina ezaugarri edo jatorri ezberdinak izan dituzte. Datuek adierazten duten bezala bost jolasetatik lauk (%80) dute materiala jolasaren barne logikako alderdi gisa.

Eskuz egindako materialak hiru belaunaldietan zehar berdintsu mantendu dira, baina elkarrizketatuek esandakoari erreparatuz, haurren materialean lehen eskuz egindako jostailuen kopurua handiagoa zen. Berrerabilitakoari dagokionez, beherakada nabarmena izan da 3. belaunaldian beste biek alderatuz (1. bel.=48, 2. bel.= 66,3. bel.=32). Erositako materialei aurkako efektua gertatu zaie, bigarren belaunaldian lehendabizikoan baino gehiago izan dira erosiak, eta hirugarrenean bigarrenean baino gehiago, hau da, erositako materialen maiztasuna hazi egin da garaiek aurrera egin ahala (1. bel.=23, 2. bel.=41, 3.

bel.=48). Honen erantzule izan daiteke herrian eremu berriak eraiki izana, erosteko ere ekonomikoki belaunaldi batetik bestera familietan hobekuntzak eman izana, eta materialaren aukera eta eskaintzaren areagotzea. Naturatik jasotako materialen kasuan ia erdira jaitsi da hirugarren belaunaldian (1. bel.=16, 2. bel.=16, 3. bel.=9) eta, era berean, haurren eta naturaren arteko erlazioa ere gutxitu egin da aisialdiaren aspektuan.

Beraz, esan daiteke nire lagina kontuan izanik, hipotesia baieztatzen dela, eta materialetan aldaketak izan direla azken mendean. Elkarrizketatuek esan didaten gisan, beraien familian eta inguruan ere ikusi dute aldaketa. Baloirik ez zuten ezagutzen lehen belaunaldian eta ezta bizikletarik ere, bigarrenean, aldiz, bai. Gaur egun, gailu elektronikoek hartu dute presentzia. Beraz, jolasteko moduak bezalaxe materiala eta jostailuak ere eguneratzen doaz.

4. hipotesia: Badira jolasak aitona-amonengandik seme-alabengana igaro ez direnak.

Garaien aldaketak eragina izan du hainbat aspektutan, eta arestian aipatu bezala, jolas tradizionalen esparruan ere bai. Jasotako jolasen laurdenak (28), gutxi gorabehera, hiru belaunaldietan mantentzea lortu du, hala ere, beste hainbeste (29) badira, lehen eta bigarren belaunaldietan praktikatu direnak, baina hirugarren belaunaldiak ezagutzen ez dituenak. Beraz, esan dezakegu bigarren belaunadi aldaketan jolasen laurdena baino zerbait gehixeago (%26,4) galdu dela edo praktikatzeari utzi zaiola.

Bestalde, 16 jolas badira hirugarren belaunaldiak soilik praktikatu dituenak (%14,5), beraz, aurretik ezagutu ez diren jolasak azaldu edo sortu dira. Kezkagarria izan daiteke jolas tradizionalen aspektuan, 16 jolas horietatik 7 bideojokoak izatea, honek haurren arteko harremanen arloan duen eragina erreparatuz gero.

Datu hauekin hipotesia baieztatzen da, badira jolasak aitona-amonengandik seme-alabengana igaro ez direnak.

7.3. Ondorio gehiago

- Kalean jolastearen garrantzia nabaria da, datuek erakusten duten bezala jolasen ehuneko ia 40a kalean ikasiak eta praktikatuak dira. Aire librean jarduteaz gain ikasketa mordoa eskaintzen du kaleko elkarreraginak, eta urteetan aurrera egin ahala galtzen eta gutxiagotzen ari den ohitura da.

- Aia herri zabala da, eremuz Gipuzkoako herri handienetariko bat ia. 11 auzo ditu eta herriko kaskoaz gain baserri ugari daude. Elkarrizketetan ohartu naiz, ezberdina izan dela kaskoko eta auzoetako jolaserako modua. Ezberdintasun nabaria herri baten barruan ere auzoetatik kaskora, jolasteko modu eta partaideei dagokienez. Gaur egun komunikazio bideak hobetu egin dira eta ez da horrenbesteko aldaketarik nabari, lehen auzoetako eskolak zirenak orain herriko eskolan bateratu dira.
- Era berean, lehen jolasek eta kantek lotura handia zuten, ia jolas bakoitzak bere kantua izanik. Euskara debekatua zegoen garaian gazteleraz izan ohi ziren abesti gehienak lehen belaunaldian. Bigarren belaunaldiak aldiz euskarazko kanta gehiago ezagutu ditu, baina baita beraien gurasoek irakatsitako gaztelerazko kantak ere. Gaur egon ordea asko galdu da bien arteko lotura, eta haurrek ez dituzte beraien guraso eta aitona-amonen abesti asko ezagutzen.
- Adineko jendearen kontuak adituta ohartu naiz berrerabiltzea zein garrantzitsua den. Ekonomikoki baliabide asko ez zeuden garaian imaginazioa eta eskuak erabiliz, material askori bigarren bizitza bat eman diete gure arbasoek. Pote edo lata bat jolas ugariaren ezaigarrietako bat izan da gure aitona-amonen eta gurasoen aisialdu garaian. Lata edo pote batek Punteria jolasak, Pote-potea, Kotxeei lotzea eta antzerako jolasak ahalbidetu ditu. Eta poteak bezala beste hainbat tresnek ere bai. Bi hitzetan esanda: berrerabiltzearen garrantzia.
- Eskolan eginiko jolasak hazi egin dira azken bi belaunaldietan datuek adierazten duten bezala, eta agian Heziketa Fisikoaren aurrerapena eta hobekuntzaren ondorio izan daiteke aldaketa hau. Ikasleen kultura motorra handituz, eurek beraien kabuz aisialdian jarduteko aukerak zabaltzen zaizkie osasun mental eta fisikoan hobekuntzak izanik. Beraz, jolas tradizionalen lanketa interesgarria izan daiteke, herriaren identitatea eta hezkuntza fisikoa elkarlotuz ikasten jarraitzeko.

Kontziente izanik teknologia berriek jolasteko moduan eragina izan dutela, eta horrez gain, ekarri dituzten onura guztiez baliatuz, hauei etekina atera eta Heziketa Fisikoaren mundutik erronka bat daukagu gure arbasoei irribarra eta poza sortzen zieten jolas eta jostailu tradizionalak gure hurrengo belaunaldiei erakusteko, balore kulturala eta soziala hedatuz, eta motrizitatea landuz gure identitatea mantentzeko.

Ortiz eta Álvarezek (2016) dioten esaldi batekin amaituko ditut nire ondorioak:

“A través del juego aprendemos a ser personas y a adquirir muchas de las habilidades sociales, cognitivas y físicas que necesitamos para enfrentarnos a la vida.”

Bakoitzak bere nortasuna eraikitzeko ezinbesteko tresna dira jolasak, beraz, ez ditzagun gure arbasoenak galdu, eta sortu ditzagun berriak guk eta gure ondorengoek ingurukoekin harremanak indartu ditzagun eta zoriontsu –eta jolasten– bizi gaitezen.

Plazer bat izan da nire herriko jolasen inguruko ikerketa hau burutzea, esperientzia zeharo positiboa eta aberasgarria. Eskerrak eman nahi dizkiet Gradu Amaierako Lan honetan zuzenean edo zeharka lagundu didaten pertsona guztiei, haien laguntza ezinbestekoa izan baita.

8. MUGAK ETA HOBEKUNTZA PROPOSAMENAK

Mugarik nagusia, elkarrizketak egiterakoan adineko jendeak jolasak gogoratzeko garaian izandako zailtasuna da, kasu batzuetan, jolas baten araudi guztia ez zuten gogoan, edo izenburua soilik gogoratzen zuten. Badira kasuak bi pertsona ezberdinek jolas ezberdinak izen berarekin azaldu dizkidatenak. Baina *Juegos Infantiles en Vasconia* liburua eskura izan dut kasu horietan, eta arazo horiek argitzea lortu dugu.

8.1. Hurrengo batean lanketa bera egin beharko banu...

Elkarrizketei garrantzia handiagoa emango nieke, arestian aipatutakoagatik. Nik neuk adineko jendearen eta helduen lehengo istorioak entzuteak asko motibatu nau lanketa hau burutzerako garaian, nire herriaren historia ezagutu dudalako eta jolasak aurkeztu dizkidatenekin zorretan geratu naizelako. Horretarako, ETNIKER proiektuak jolas tradizionalen inguruan egindako elkarrizketetako galderak hartuko nituzte oinarri gisa, gero nire helburura moldatu eta hitzaldiak grabatuz lanketa osatuagoa bat egiteko. Beraz, lagina handitu eta elkarrizketen alderdia hobetzea izango litzateke nire proposamen nagusia, ikerketa esparrua zabalduz datu sakonago edo anitzagoak izango nituzkeelako ondorio pisutsuagoak ateratzeko.

Bestalde, egin ditudan fitxei zuku gehiago ateratzen saiatuko nintzateke, modu egokiago batean landuz baliagarriak izan ez diren puntuak. Adibidez, fitxako jolasen sailkapena eta jolasak ikasitako lekuak ez ditut gero ikerketan sartu, beraz, egokiagoa litzateke aurretik helburuak eta nahiak ongi zehaztea. Gainera, eskolako haurrei fitxak emateaz gain beste herritar batzuei ere banatuko nizkieke, elkarrizketen bitartez ohartu naizelako, badela herrian seme-alabarik ez duen jendea, baina lehengo garaiak oso ongi oroitzen dituenak.

8.2. Lanaren jarraipena egin beharko banu...

Egindako lana hartuta herritar ezberdinei aurkeztuko nieke, jendearen iritziak, hobekuntza proposamenak eta aldaketak entzuteko. Horretarako, interesgarria litzateke herriko aldizkarian azaltzea egin dudana, jendea gonbidatuz ikerketa lan hau handitzera.

Herriko eskolan hasi den lanketa izanik, proposamen bat ere egingo nuke jolas tradizionalen bitartez heziketa fisikoaren garrantzia azpimarratzeko. Honetarako bi ideia bururatu zaizkit.

-
- Jasotako jolas trazidionalak oinarri hartuta, herrian jolasean eta aisialdi jardueretan izandako aldaketak ezagutzeko, sekuentzia didaktiko bat sortu eta aurrera eramatea. Hiru belaunaldietan izandako aldaketa kulturalak transmitituz jolasen bitartez.
 - Behin ikerketa lagina handitu eta jolasen katalogoa osatuta, jolasen azalpenaz gain eta eskolako haurren baimenarekin, jolas bakoitza jolastuz azalpen bideoak grabatuko genituzke. Katalogoa irakurtzen ari den pertsona horrek azalpen bisual bat izan dezan joko bakoitzaren inguruan.

9. ERREFERENTZIAK

- Baena, A. (2011). Utilización del Juego en la clase de Educación Física. *El juego en EF*. <http://hdl.handle.net/10201/22065>
- Baena, A. eta Ruiz, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86. http://emasf2.webcindario.com/EmasF_38.pdf
- Benedicto, J., Echaves, A., Jurado, T., Ramos, M., eta Tejerina, B. (2017). Informe Juventud 2016. *Instituto de la Juventud*. <https://www.injuve.es/>
- Bustamante, L. (2022). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA, Revista Internacional Para La Calidad Educativa*. <https://doi.org/10.55040/educa.v3i1.53>
- Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., López, J., Maestro, F., Martínez, F., Maseda, J., Muriel, J., Ruiz, M., Sánchez, J., Valle, R., Velásquez, C. eta Zoroza, A. (1999). *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela*. Pila Teleña.
- Castro, M., Linares, M., Sanromán, S. eta Pérez, A.J. (2017). Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes. *Sportis SCI*. <https://dx.doi.org/10.17979/sportis.2017.3.2.1746>
- Díez, E. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*, 14, 35-52. <http://dx.doi.org/10.14198/fem.2009.14.03>
- Etxebeste, J. (2001ko azaroa). *Aisiaren bi euskal kontzeptu: joko eta jolasa*. [Txostena]. Eusko Ikaskuntzaren XV. kongresua. Azaroak 28-30, (277-282). Donostia. <https://www.eusko-ikaskuntza.eus/PDFAnlt/congresos/15/02770282.pdf>
- Fernández, A.R., Hellín, P.A. eta Castillo, A. (2021). *Eventos en la industria de los videojuegos. El caso Fortnite*. *Zer*, 26(51), 35-53. <https://doi.org/10.1387/zer.23062>
- Folgueiras, P. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista. *Deposit Digital*. <http://hdl.handle.net/2445/99003>
- Gallardo-López, J. A. eta Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos>
- Gutiérrez, D.M. (2023). *Consumo de juegos online y su impacto en el rendimiento escolar e interacción social en estudiantes del sexto grado de primaria de la IE*

- Salesianos Don Bosco de Castalia*, 2021. Universidad Nacional de Piura. Perú.
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/4347/CEPIN-GUT-ROD-2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, J. eta Rodríguez, J.P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. INDE.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Lantigua, J. (2007). El deterioro de los juegos tradicionales. *EFDeportes*, 106.
<https://efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Lavega, P. (2002). *Juegos tradicionales y educación: aprender a relacionarse, relacionarse para aprender*. Encuentro Internacional sobre los Juegos. Nantes.
- Lavega, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social*, 33, 54-72.
<https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/download/165535/373786>
- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. *Revista Conexões*, 5(1) <https://doi.org/10.20396/conex.v5i1.8637977>
- Marín, G. (2015). Juegos populares y tradicionales. *Publicaciones didácticas*, 65, 147-152. https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_065_dic.pdf
- Martínez M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista De Investigación En Psicología*, 9(1), 123–146. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>
- Mira, J.J., Lorenzo, S., Pérez, V., Aranaz, J.M., eta Vitaller, J. (2004). La investigación cualitativa: una alternativa también válida. La investigación cualitativa: una alternativa también válida. *Atención Primaria*, 34(4), 161–165.
<https://doi.org/10.1157/13065823>
- Morera, M. (2008). Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales. *Revista MHSalud*, 5(1). <https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>
- Moscoso, D., Sánchez, R., Martín, M., eta Pedrajas, N. (2015). ¿Qué significa ser activo en una sociedad sedentaria? Paradojas de los estilos de vida y el ocio en la juventud española. *EMPIRIA*, (30), 77-108.
<https://doi.org/10.5944/empiria.30.2015.13886>
- Navea, L. (2020). El Impacto de las Nuevas Tecnologías en los Juegos Tradicionales. (Gradu Amaierako Lana) La Laguna Unibertsitatea.
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20120>
- Ortiz, J. eta Álvarez, P. (2016). Una mirada a los juegos y juguetes del ayer. Encuentro intergeneracional entre abuelos/as y nietos/as para la recuperación del

- patrimonio educativo. *Revista Muesca*, 15, 145-166.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/67214/Una%20mirada%20a%20los%20juegos%20y%20juguetes%20del%20ayer.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de la Sociología del Deporte*. Junta de Andalucía.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de la praxiología motriz*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2016). *Heziketa fisiko moderno baterako ikuspuntuak*. UPV/EHU.
- Pérez, M.T., Simón, P., Clavería, S., García-Albacete, G., López, A. eta Torre, M. (2021). Informe Juventud 2021. *Instituto de la Juventud*. <https://www.injuve.es/>
- Rosa, J.J. eta de Río, M. (1999). *Terminología de Educación Física y su Didáctica*. Universidad de León.
- Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física Y Deporte*, 27(1), 115–122.
<https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>
- Unesco (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales. *Unesdoc*, 172.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342_spa.locale=es
- Yosigopublicando (2023ko otsailak 24). *Metodología de la Investigación Cualitativa, con Juan José Boté*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bAk17YtDRpA>

10. ERANSKINAK

10.1. Jolas tradizionalen adibide orria

AIAKO JOLAS TRADIZIONALEN BILDUMA

Kaixo! Ibai Azpiroz nauzue, Lehen Hezkuntza graduko 4. mailako ikaslea, eta zuen seme-alabekin batera ari naiz nire praktikaldia burutzen. Gradu Amaierako Lana aurrera eramateko zuen laguntza behar dut, hiru belaunaldi ezberdinetako jolas tradizionalak bildu eta aztertu nahi ditudalako. Behar duzuen denbora hartuta, aitona-amona, guraso eta seme-alaben gazte garaiko jolasak azaltzea eskatuko nizueke, jolas bakoitza taula batean aurkezturik. Ahalik eta gehien bildu nahi nituzke, ondoren katalogo bat egiteko, gure herrian izan diren jolas tradizionalen bilduma bat sortuz. Beraz, saiatu gutxienez belaunaldi bakoitzeko jolas bana aurkezten, garaiak nola aldatu diren, zein jolas mantendu edo galdu diren eta jaio diren berriak zeintzuk izan diren ikusteko.

Familia giroan egiteko lanketa polita izan daiteke, garai ezberdinak alderatuz eta iraganera itzuliz kasu batzuetan. Gainera, geroz eta jolas gehiago jaso, orduan eta aberatsagoa izango da ikerketa lana, horrenbestez, behar adina xehetasun jarri jolasak azaltzerako garaian.

Jarraian beteta dagoen taula adibide gisa nik eginikoa da, bertan azalduko dizuet gutxi gorabehera ilara bakoitzean zer jarri, eta zalantzarik egotekotan nire helbide elektronikoa eskuragarri duzue. Gainera, eskolara gerturatu ezker zuei laguntzeko prest egongo naiz.

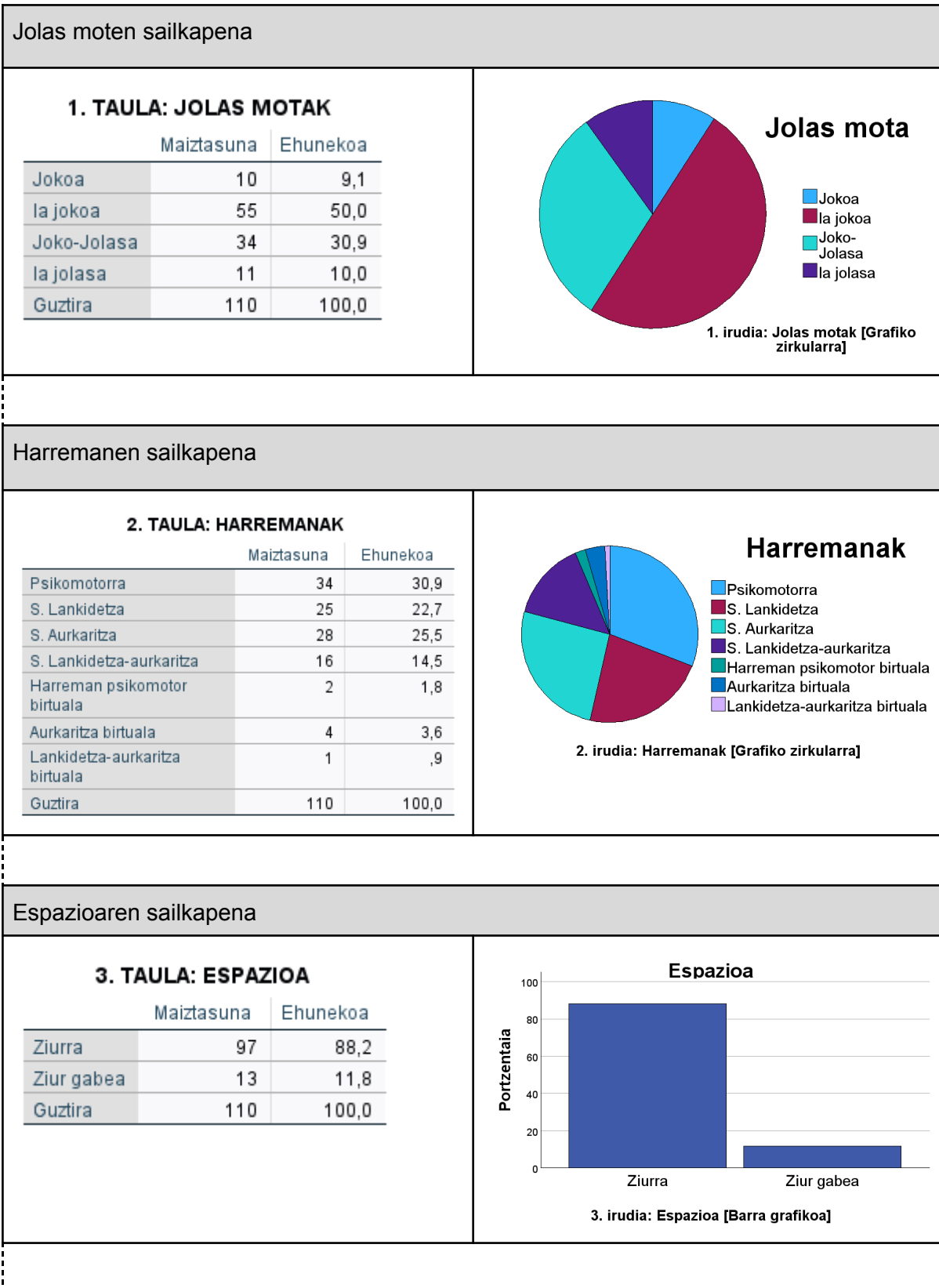
Besterik gabe, eskerrik asko zuen laguntzagatik.

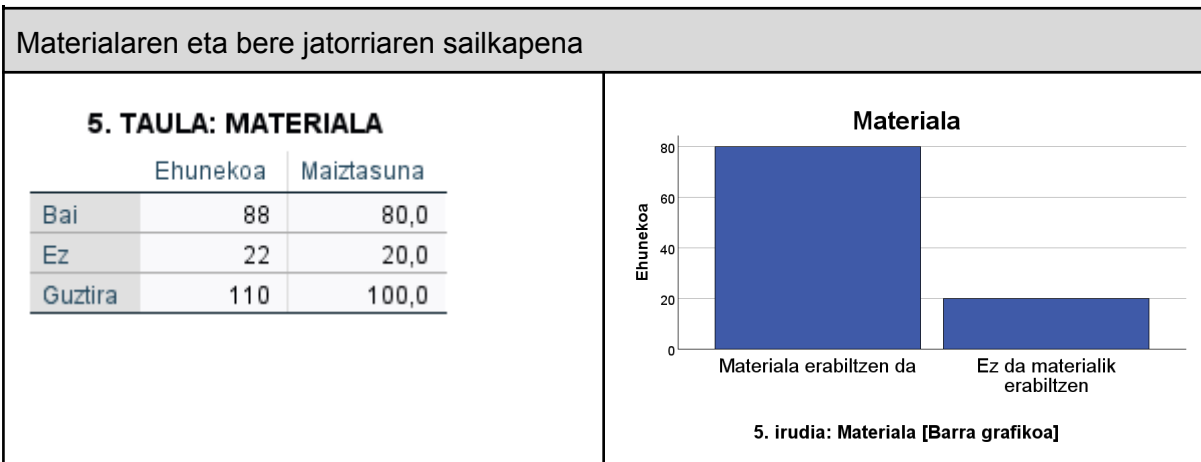
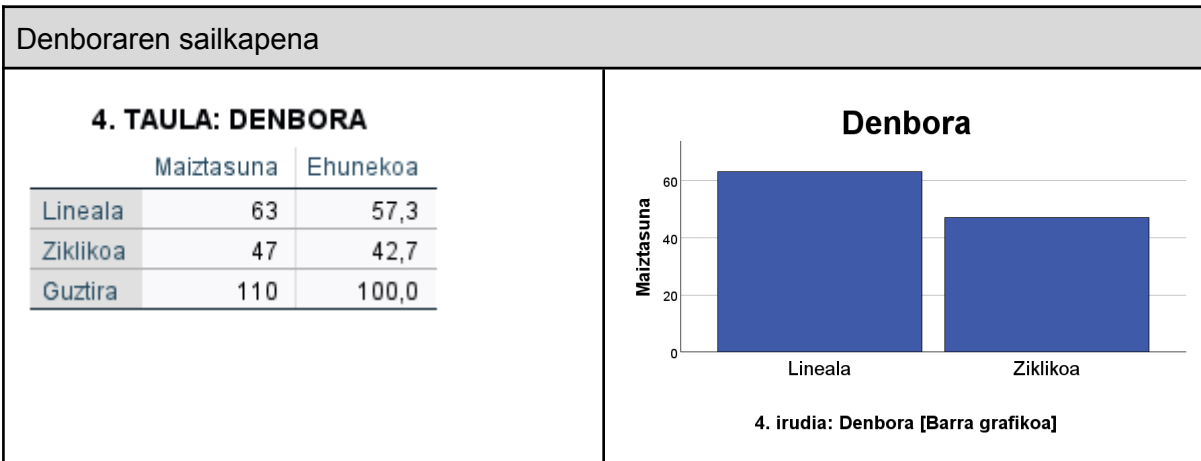
Izena:	Jolasaren izena jarri. <i>Adb.: Pote-potea</i>		
Zer motatako jolasa da?	<input checked="" type="checkbox"/> Joko-jolasa <input type="checkbox"/> Kirol-jolasa	<input type="checkbox"/> Bideo-jolasa <input type="checkbox"/> Mahai-jolasa	<input type="checkbox"/> Beste bat (Beste mota batekoa izatekotan idatzi hemen)
Nork jolasten du? (Posible da erantzun bat baino gehiago izatea, kasu horietan bete beharrezkoak diren laukiak)	<input checked="" type="checkbox"/> Aitona <input checked="" type="checkbox"/> Amona	<input checked="" type="checkbox"/> Aita <input checked="" type="checkbox"/> Ama	<input checked="" type="checkbox"/> Semea <input checked="" type="checkbox"/> Alaba
Non jolasten da? (Beste nonbait jolasten bada adierazi)	<input type="checkbox"/> Etxean <input type="checkbox"/> Eskolan	<input checked="" type="checkbox"/> Kanean <input type="checkbox"/> Parkean	<input type="checkbox"/> Naturan <input type="checkbox"/> Beste nonbait
Norekin?	<input type="checkbox"/> Bakarrik	<input type="checkbox"/> Familiarekin	<input checked="" type="checkbox"/> Lagunekin
Non ikasi duzu?	<input type="checkbox"/> Etxean <input checked="" type="checkbox"/> Eskolan	<input checked="" type="checkbox"/> Kanean <input type="checkbox"/> Beste nonbait	Non? (Beste nonbait ikasi baduzu idatzi hemen)
Materialik erabiltzen da?	<input checked="" type="checkbox"/> Bai <input type="checkbox"/> Ez	Zein? - Botila edo lata. - -	<input type="checkbox"/> Eskuz egin <input checked="" type="checkbox"/> Berrerabilia <input type="checkbox"/> Erositakoa <input type="checkbox"/> Naturatik jaso
Jolasaren azalpena: (Modu labur eta ulergarrian azaldu jolasa)	<i>Plazaren erdian botila/lata bat kokatuko da eta partaide bat izan ezik (zaindaria) beste guztiak ezkutatu egingo dira horietako batek botilari ostikada bat ematean. Zaindaria gainerako guztiak aurkitu beharko ditu eta botilari/latara iristean "POTE-POTE (izena)" esan egin ahal izateko. Iheslariren batek botilari berri ostikada eman ezker, ordura arte eginak aske egongo dira, berri ezkutatu. Partaide guztiak egitean lehendabizi eginikoa izango da zaindari berria.</i>		

10.2. Jolas tradizionalak biltzeko fitxa

Izena:			
Zer motatako jolasa da?	<input type="checkbox"/> Joko-jolasa <input type="checkbox"/> Kirol-jolasa	<input type="checkbox"/> Bideo-jolasa <input type="checkbox"/> Mahai-jolasa	<input type="checkbox"/> Beste bat
Nork jolasten du?	<input type="checkbox"/> Aitonak <input type="checkbox"/> Amonak	<input type="checkbox"/> Aitak <input type="checkbox"/> Amak	<input type="checkbox"/> Semeak <input type="checkbox"/> Alabak
Non jolasten da?	<input type="checkbox"/> Etxean <input type="checkbox"/> Eskolan	<input type="checkbox"/> Kanean <input type="checkbox"/> Parkean	<input type="checkbox"/> Naturan <input type="checkbox"/> Beste nonbait
Norekin?	<input type="checkbox"/> Bakarrik	<input type="checkbox"/> Familiarekin	<input type="checkbox"/> Lagunekin
Non ikasi duzu?	<input type="checkbox"/> Etxean <input type="checkbox"/> Eskolan	<input type="checkbox"/> Kanean <input type="checkbox"/> Beste nonbait	Non?
Materialik erabiltzen da?	<input type="checkbox"/> Bai <input type="checkbox"/> Ez	Zein? - - -	<input type="checkbox"/> Eskuz egina <input type="checkbox"/> Berrerabilia <input type="checkbox"/> Erositakoa <input type="checkbox"/> Naturatik jaso
Jolasaren azalpena:			

10.3. Emaitzak: taulak eta grafikoak





6. TAULA: MATERIALAREN JATORRIA

		Respuestas	
		N	Ehunekoak
Materialaren jatorria ¹	Eskuz egina	10	7,7%
	Berrerabilia	45	34,6%
	Erositakoa	41	31,5%
	Naturatik jasotakoa	12	9,2%
	Materialik ez	22	16,9%
Guztira		130	100,0%

1. Lagin osoa

Partaideen sailkapena

7. IRUDIA: PARTAIDEAK

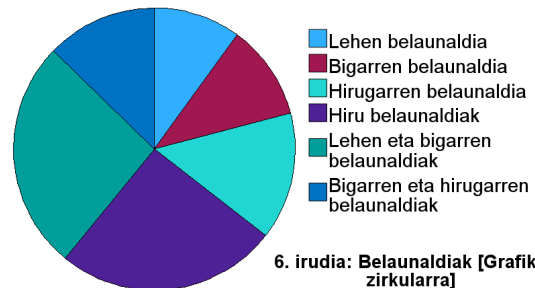
		Erantzunak	
		N	Ehunekoa
Partaideak ^a	Aitona	51	15,0%
	Amona	44	12,9%
	Aita	74	21,7%
	Ama	75	22,0%
	Semea	52	15,2%
	Alaba	45	13,2%
Guztira		341	100,0%

a. Grupo

8. TAULA: BELAUNALDIK

	Maiztasuna	Ehunekoa
Lehen belaunaldia	11	10,0
Bigarren belaunaldia	12	10,9
Hirugarren belaunaldia	16	14,5
Hiru belaunaldiak	28	25,5
Lehen eta bigarren belaunaldiak	29	26,4
Bigarren eta hirugarren belaunaldiak	14	12,7
Guztira	110	100,0

Belaunaldiak



Jolaslekuen sailkapena

9. TAULA: Lekua

		N	Maiztasuna
Lekua ^a	Etxea	26	19,0%
	Eskola	20	14,6%
	Kalea	50	36,5%
	Natura	27	19,7%
	Zimitarioa	7	5,1%
	Frontoia	3	2,2%
	Futbol zelaia	3	2,2%
	Monja etxea	1	0,7%
Guztira		137	100,0%

a. Lagin osoa

10. TAULA: NOREKIN JOLASTU		
	Maiztasuna	Ehunekoak
Bakarrik	4	3,6
Lagunekin	57	51,8
Familiarekin	3	2,7
Bakarrik edo lagunekin edo familian	4	3,6
Bakarrik edo lagunekin	26	23,6
Bakarrik edo familian	1	,9
Lagunekin edo familian	14	12,7
Guztira	110	100,0

7. irudia: Jolaskideak [Grafiko zirkularra]

- Bakarrik
- Lagunekin
- Familiarekin
- Bakarrik edo lagunekin edo familian
- Bakarrik edo lagunekin
- Bakarrik edo familian
- Lagunekin edo familian

11. TAULA: HARREMANAK X BELAUNALDIAK								
		Belaunaldiak						
		Lehen belaunaldia	Bigarren belaunaldia	Hirugarren belaunaldia	Hiru belaunaldiak	Lehen eta bigarren belaunaldiak	Bigarren eta hirugarren belaunaldiak	Guztira
Harremanak	Psikomotorra	5	5	0	5	16	3	34
	S. Lankidetzatza	3	3	0	9	7	3	25
	S. Aurkaritza	1	3	6	11	5	2	28
	S. Lankidetzatza-aurkaritza	2	1	3	3	1	6	16
	Harreman psikomotor birtuala	0	0	2	0	0	0	2
	Aurkaritza birtuala	0	0	4	0	0	0	4
	Lankidetzatza-aurkaritza birtuala	0	0	1	0	0	0	1
Guztira		11	12	16	28	29	14	110

12. TAULA: MATERIALA X BELAUNALDIAK								
		Belaunaldiak						
		Lehen belaunaldia	Bigarren belaunaldia	Hirugarren belaunaldia	Hiru belaunaldiak	Lehen eta bigarren belaunaldiak	Bigarren eta hirugarren belaunaldiak	Guztira
Materiala	Bai	9	9	15	23	22	10	88
	Ez	2	3	1	5	7	4	22
Guztira		11	12	16	28	29	14	110

Partaideak x Materialaren jatorria

		Eskuz egina	Berrerabilia	Erositakoa	Naturatik jasotakoa	Materialik ez	Guztira
Partaideak	Aitona	5	24	11	8	12	51
	Amona	5	20	12	8	9	44
	Aita	7	32	20	8	19	74
	Ama	7	34	21	8	19	75
	Semea	4	14	29	4	10	52
	Alaba	6	18	19	5	10	45
Guztira		10	45	41	12	22	110

Partaideak x Lekua										
14. TAULA: PARTAIDEAK X LEKUA										
		Lekua ^a								Guztira
		Ebea	Eskola	Kalea	Natura	Zimitarioa	Frontoia	Futbol zelaia	Monja ebea	
Partaideak ^a	Aitona	9	5	24	21	4	2	0	0	49
	Amona	13	6	20	16	3	0	0	1	43
	Aita	13	12	40	20	6	3	0	0	72
	Ama	14	16	44	18	5	3	0	0	74
	Semea	17	14	22	5	3	3	3	0	52
	Alaba	12	18	26	5	3	1	0	0	45
Guztira		26	20	50	27	7	3	3	1	107

a. Lagin osoa

10.4. Jolas tradizionalen zerrenda

- 1, 2, 3, 4 karabin karaba / kalaba / karabin pon-pan
- 3 marran
- Al corro de las patatas
- Amaketa
- Amona zaharra
- Among us
- Andereñota
- Anton pirulero
- Arrantza (amuarraina, aingira)
- Arrastaka (hanketatik tiraka)
- Arrautza karrera
- Arre kon-kon
- Asoketa (Eremu borobila edo laukia)
- Asto-astoka
- Baloi boteka
- Banderaren jolasa
- Belarretan bueltaka
- Bomba
- Brawl stars
- Clash Royale
- Dendariketa
- Dolar, inke 498.orr
- Domino
- Eltze haustea
- Elurretan
- Erdi-erdizka, erdiko txerria
- Esku beisbola, pala beisbola
- Fifa
- Fortnite
- Gerezi jatea, gerezi lapurreta
- Gerra (Arkuk eta fletxak)
- Goma (bik goma eutsi besteak salto, bakarrik bi sillakin)
- Gurdian
- Hari jolasak
- Harrapaketa, atxeneketra
- Hotz-beroka
- Ikusi makusi, Veo veo
- Irin-uretan
- Itsu-itsuka
- Izkutaketeta, gordeketa, tximilikuarteta, kukumikota, kuxkumikuta
- Jenga dorrea
- Jostailuzko kotxe karrera
- Kaleraketa, fueraketa (esku pilota, pala)
- Kaniketan (modu ezberdinak)
- Karakolak harrapatu, barraskilo bila (kanta)
- Karretila
- Karron ibili
- Kate luzea
- Kilkerak harrapatu
- Klasifik
- Kolore-kolore, izen-izen
- Kortaniketa
- Koxkarikoxketa
- Kromota
- Kulunpiyua 1 (zumarra zuhaitza)
- Kulunpiyua 2
- Latak jotzen
- Latak lotzen
- Lore pultserak
- Makilak orekan
- Mario Bros
- Masustak bildu
- Minecraft
- Musa
- Oka
- Ontziraketa
- Oreka mantenduz
- Pa, Pan
- Panpineta
- Partxisa
- Patinak
- Perretxiku bila
- Poliziak eta lapurra
- Pote-pote, bote-bote
- Poxpolina (haritzaren frutarekin ziba antzekoa)
- Punttua
- Ruleta (futbola)
- Sagarra zintzilik jan
- Santua jotzen
- Seiko urrea

-
- Sendabelarreta, kamamileta
 - Soka saltoa
 - Sokatira
 - Stop
 - Sukaldeta
 - Tabak, apunek, tortoloxak, sakapunak,txarpa
 - Teatrok egiten, Antzerkia
 - Tiratxinasa, tiragoma
 - Toka
 - Txabolak egiten, basea egiten
 - Txalburuak harrapatu
 - Txapa lasterketak (txirringolarien aurpegiak)
 - Txapaketan
 - Txintxirrinka, harri
 - Txirringola, txirrina
 - Txirrista 1
 - Txirrista 2
 - Txistularita (albarikokian hezurra, artuan hostua edo zurtoina, kañabera makila)
 - Txori habien bila
 - Txorro morro piko tallo ke
 - Uno
 - Xagu txiki
 - Yoyo
 - Zaku saltoa
 - Zapi-zapi
 - Zelai errea, brilet
 - Ziba
 - Zinta karrera
 - Zubiri-zubiri, Pase
 - Zumbabiko

10.5. Jolas Tradizionalen katalogoko jolasen azalpenak

***JOLAS
TRADIZIONALEN
KATALOGOA***

AIA, GIPUZKOA

Ibai Azpiroz Arruti

Gradu Amaierako Lana
2022/2023 ikasturtea

1, 2, 3, 4 karabin karaba / 1, 2, 3, 4 kalaba / 1, 2, 3, 4 karabin pon-pan

Partaideak: 2-3 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat paretari begira jartzen da eta beste guztiak handik distantzia jakin batera. Paretean dagoenak "Bat, bi, hiru, lau kalaba" kantatzen duen bitartean besteak paretera gerturatu behar dute. Mugimenduan harrapatua ez izatea da garrantzitsua. Kantatzen duena isildu eta buelta ematerako geldirik egon behar dute besteek, mugimenduan harrapatzen duena atzera itzuliko da eta berriz hasi. Paretera azkena iristen denak galtzen du jokia.

3 marran

Partaideak: 2 lagun.

Materiala: Lehen, egindakoa (paper/kartoi/harri gainean marraztutako laukia eta material txiki desberdinak fitxa gisa) eta orain, erositakoa.

Azalpena: Garai bateko modalitateari jarraituz, lauki bat marrazten da paper/kartoi/harri gainean. Lauki hau zatitzen da lautan eta hauetako bakoitza beste bitan, erpinak lotuz. Egindako marrak elkartzen diren puntuetan 3 pieza ilaran jartzean datza jolasa. Partaide bakoitzak 3 fitxa izaten ditu, bestearenetikiko desberdinak eta txandatur mugitzen dute pieza. Bere 3 fitxak ilaran jartzen lehenengoak irabaziko du jokia. Egungo modalitatean formatu desberdinak ikus ditzakegu, baina guztiek daukate helburu bera. Gainera, jokoaren bariazioak ere iritsi zaizkigu, adibidez, 3 pieza ilaran jarri beharrean 4 jartzea (**4 marran**).

Al corro de las patatas

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Elkarri eskua emanda korroa osatzen da partaideen artean. Abestia kantatzen den bitartean korroa bueltaka eta dantzatzuz jardungo da. Abestiaren bukaerak dioenarekin bat eginez, lurrean eseriko dira partaideak. Kideak altxatzean berriz hasi daiteke jolasten, aspertu arte.

*Al corro de las patatas
Comeremos ensalada*

*Como comen los señores
Naranjitas y limones
Alupe! Alupe!
Sentadita me quede!*

Amaketa

Partaideak: 1 edo gehiago. Nesken jolasa gehiago izan da, baina mutilek ere parte hartu zezaketen.

Materiala: Panpinak, ontziak, naturan bilatutako loreak, hostoak, harriak... Eskura edukitako materiala, antzezlanara osatzen lagunduko duena.

Azalpena: Imitazio joko bat da, ama batek egiten dituen ekintzak antzeztean oinarritzen dena. Hala ere, denboran zehar amek egiten dituzten ekintzetan bilakaera bat egon denez, jolas honetako ekintza ohikoenak ere aldatuz joan direla esan genezake, garai bakoitzeko testuingurura egokituz. Iraganean amaketan jolasterakoan, kozinatzen, panpinak zaintzen... jarduten zuten partaideek, mozorrotuta batzuetan.

Amona zaharra

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Kartak.

Azalpena: Partaide guztien artean banatzen dira 40 kartak, eta bateko urreaz izan ezik beste hiruak erdira botatzen dira.. Banan bana hasten dira, karta bat bata besteari hartzen, eskutik dagoena hasita. Eskutik egotea, karta banatzailearen eskuinean egoteari esaten zaio. Zenbaki bereko lau kartak partaide batek izatean, mahai gainera botatzen ditu. Bateko urrearekin, hau da, amona zaharrarekin geratzen dena da galtzailea.

Among us

Partaideak: 4-10 bitartean.

Materiala: Ordenagailua edo mugikorra.

Azalpena: Bideojoko bat da, non jokalariek espazio-ontzi bateko tripulatzaile-papera hartzen duten. Horietako batzuk, iruzurtiak dira, eta besteei sabotajea egiten eta kanporatzen saiatzen dira, identifikatuak izan gabe.

Tripulatzailentzako jokoaren helburu nagusia espazio-ontzian zereginak osatzea da, behar bezala funtzionatuz mantentzeko. Bitartean, iruzurtiak oharkabean pasatzen saiatzen dira eta tripulatzailak hiltzen dituzte. Tripulatzailereren batek, hildako beste partaide bat aurkitzen badu, edota mahaian dagoen botoi bat sakatuta, bilkura bat deitzen du. Orduan, larrialdiko bilerak egiten dira, eta jokalariek susmoak azaldu eta botoa eman dezakete jokalaria bat ontzitik kanporatzeko. Jokalariak elkarren artean komunikatu daitezke testu-txaten edo ahotsaren bidez. Jokoak aurrera jarraitzen du iruzurgile guztiak identifikatu arte edo iruzurgileek ontziaren kontrola hartzeko behar adina tripulatzaille ezabatu arte.

Among Us ezaguna da bere dinamika sozialagatik eta iruzurgileak deskubritzeko taldean lan egiteko beharragatik. Iruzurgileak zein diren engainatzeko eta ondorioztatzeko gaitasuna funtsezkoa da jokoan arrakasta izateko.

Andereñota

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Koaderno, arkatza/boligrafoa, paret... Eskura edukitako materiala, antzezlanaren osatzen lagunduko duena.

Azalpena: Imitazio joko bat da, andereño batek egiten dituen ekintzak antzeztean oinarritzen dena. Jolasteko partaideetako batek andereñoaren rola hartzen du eta gainontzekoek ikasleena.

Anton pirulero

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Imitazio joko bat da. Partaideek borobil bat osatzen dute, eta kide batek joko gidatzen du. Hau keinuak egiten hasten da, abesti baten laguntzaz, adibidez, hatz batekin sudurra ukitu, eskuarekin burua kolpatu, edo ogibide ezberdinak imitatu. Edozein momentutan keinu hori aldatu dezake, eta gainerakoek jarraitu egin beharko diote. Aldaketaz ohartzen ez denari prenda bat jartzen zaio eta kaleratua geratzen da. Jokoaren amaieran prenda betearazten dira, esaterako, norbaitu musu ematea, etxe bateko atea jotzea, norbaitengana joan eta zerbait esatea... Borobilean kaleratu gabe gelditu dena, hurrengo jolasaldian gidaria izango da.

*Anton, Anton,
Anton pirulero
Cada cual, cada cual,
Atienda su juego
Y el que no lo atiende
Pagará, pagará,
Pagará una prenda*

Arrantza

Partaideak:

Materiala: Eskuz egindakoa nahiz erositakoa. Aingirak harrapatzeko 4 cm-ko diametroa eta 40 cm-ko luzera duen makila baten puntan 4 iltze sartzen zituzten. Hari punta zorroztu eta sardeska baten antzeko erabilera emanaz, aingirak arrantzatzen zituzten (arrain labainkorra baita). Amuarrainak arrantzatzeko erositako kainabera, makila eta pitarekin egindakoa edo pita eta amua erabiltzen zituzten.

Azalpena: Arrantza, nahiz eta jolasa ez izan, gure arbasoen aisialdiko jarduera ohikoa izan da. Inguruko erreketara oinez joanik egunak argitzerako, kainabera edo “sardexka” erabiliz amuarrainak edo aingirak harrapatzean datza.

Amuarrainen kasuan, aurretik zizareak bildu behar izaten dira, ondoren kainaberaren amuan jarrita arrainen janari izango direnak. Beraz, erreka-bazterretatik joanda kainabera urteara bota eta pazientzia behar izaten da amuarrainak noiz helduko zain egoteko.

Aingiren kasuan berriz, erreka sartu behar izaten da, bertan dauden harriak altxatu eta sardexkarekin aingirak harrapatzeko. Aingirak labainak izaten dira, eta eskuekin heltzea lan zaila da. Jasotzerako orduan ere plastiko poltsetan egin daiteke, zakuetan egitekotan buztanarekin zulatu eta ihes egiten dutelako. Kasu horietan buztana moztea gomendatzen da.

Arrastaka

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Aldapa dagoen toki batean (kalean, zelaian) lurtean etzanda jartzen da kide bat eta besteek hanketatik tira eginez arrastaka eramaten dute, aldapa behera. Helmugara

iristean (aldapa bukatzean) partaideak txandatzen dira: arrastaka jaitsi denak tira egingo du eta tiraka ibili dena arrastaka jaitsiko da.

Arrautza karrera

Partaideak: 6 edo gehiago.

.

Materiala: Koilarak eta arrautzak.

Azalpena: Festa giroan egiten den jolasa. Ibilbide bat markatzen da, abiapuntu marra batekin eta helmuga batekin. Partaide bakoitzak koilara bat hartzen du ahoan, eta arrautza bat koilaran. Kide guztiak abiapuntuan jarrita, hasteko seinalea entzuten dutenean hasten da lasterketa: zein helmugara iritsi lehenago arrautza koilaran duela. Bidean arrautza galtzen duena kaleratua geratzen da. Erreleboka ere jardun daiteke, aurretik kopuru bereko taldeak osatu eta bide bera egiten. Talde bakoitzeko partaide bana aterako da, eta ibilbideari bira bat ematean arrautza hurrengoari pasako dio. Aurrez zehatutako bira kopurua osatzen lehena izango da garaile.

Arre kon-kon

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat beste baten bizkar gainean jarrita joan-etorriak egitean datza. Jolas honek aukera desberdinak eskaintzen ditu: lasterketa moduan antolatu daiteke edo gozamenerako jarduera soila izan. Azken modalitate honetan abesti bat gehitu izan ohi zaio.

*Arre borriquito
Vamos a Belén
Que mañana es fiesta
Y al otro también*

*Arre borriquito
Arre burro, arre
Vamos más deprisa
Que llegamos tarde*

Asoketa

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Klariona.

Azalpena: Klariona batekin lurrean borobil edo lauki bat marrazten da, edo lurrean zehar dauden irudiak baliatzen dira horretarako. Espazio hori iheslarien etxea izango da, beraz, harrapatzaileak ezin izango du hor barrura sartu, baina iheslariak etxetik kanpora irteteko aukera daukate. Partaide kopuruaren arabera, harrapatzaile bat edo gehiago hautatzen dira. Harrapatzaileek, esan bezala, ezin dute eremu horretan sartu, baina kanpotik iheslariak harrapatu ditzakete. Harrapatzaileak norbait harrapatzen badu rola aldatuko dira.

Asto-astoka

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Astoarena egiten du batek, gerria makurtu eta eskuak belaunetaraino edo orkatiletaraino jaitsiz. Haren gainetik salto egiten dute besteek, salto egin ahala astoaren postura hartuz. Jolasak aurrez ezarritako amaierarik ez du, partaideak aspertu edo nekatzean amaitzen da.

Baloi boteka

Partaideak: Bakarka.

Materiala: Baloia.

Azalpena: Baloiari lurrean botea eragiten zaio, jarraian edo etenik gabe zenabt egiten diren zenbatuz. Abesti batez lagundu daiteke. Ekintza alda daiteke, baloiari botea hanka baten eta bestearen azpitik eraginez. Lurrean botea eragin orde paretean jolas daiteke, baloia jaurti eta bueltan jaso, edo airera jaurti eta bueltan jaso, jaso aurretik txalo eginez, etab.

*Bota, bota la pelota
uno, dos y tres,
bota, bota la pelota
una y otra vez.*

Banderaren jolasa

Partaideak: 6-20 bitartean.

Materiala: 2 bandera (jertseak izan daitezke).

Azalpena: Partaideak eta zelaia bi zatitan banatzen dira, talde bakoitzak zelaiaren erdi bana hartuz. Talde bakoitzak bandera bat dauka, bere zelaiaren muturrean kokatutakoa, eta mutur horretara aurkako taldea soilik sartu diateke. Helburua aurkako taldearen bandera norbere zelaira ekartzea da. Besteen zelaian egotean harrapatua izateko arriskua dago, kasu horretan, tokian geldirik geratuz. Salbatzeko taldekide batek ukitzea ezinbestekoa da. Bandera bat baino gehiagorekin ere jolastu daiteke, jokoaren dinamika azkartuz.

Belarretan bueltaka

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Bakarka edo lagun artean gozatzeko, maldadun zelaian etzanda jarri eta bueltaka goitik behera jeisten da. Atzera gora igo eta berriz berdin, aspertu edota mareatu arte.

Bomba

Partaideak: 4 baino gehiago.

Materiala: Baloia edo urez beteriko globoa.

Azalpena: Partaide bat lehergailua izango da, eta gainerakoak bere inguruan zutik jarriko dira borobil bat osatuz. Lehergailuak 30 segunduko atzera kontu bat zenbatuko du, 20 segundura iristean "Aviso", 10era iristean "Peligro" eta amaitzean "BONBA" ohitukatu. Zenbatu bitartean, gainerako partaideak ordulariaren orratzen norabidean baloia pasatzen joango dira, eta bomba lehertzean baloia duena lurrean eserita jarriko da. Hurrengo

txandan, eseri denaren aurrekoak gainetik salto egin beharko du hurrengoari baloia pasatzeko, eta ondoren bere tokira itzuli. Bonba lehertzen den bakoitzeko partaide berri bat eseriko da lurrean, jokoaren zailtasuna pixkanaka haziz, eta zutik azkena geratzen dena izango da hurrengo txandan bonbaren atzera kontua zenbatzeko arduraduna.

Globoen kasuan, udan egiteko jolasa izango da hau, partaideek bustitzeko arriskua dutelako. Baloia bezala, bonbaren atzera kontua hastean, elkarren artean pasako dute urez beteriko globoa. Partaideren bati lurrera erotzen bazaio, hau ere eseri egin beharko da, eta beste globo bat bete beharko da urez. Baloiarekin erabilitako pauso berak erabiliko dira globoarekin ere.

Brawl stars

Partaideak: 1-3 bitartean.

Materiala: Mugikorra edo tableta.

Azalpena: Borrokako bideojoko bat da, non jokalariek 3v3 edo bakarka jokatzen duten modu ezberdinetan. Helburu nagusia da etsaiak garaitzea eta harribitxiak edo izarrak biltzea gudu-zelaian.

Jokalari bakoitzak *Brawler* bat kontrolatzen du, trebetasun eta eraso bereizgarriak dituen pertsonaia. *Brawler* aukera zabala dago eskuragarri, bakoitza bere joko eta estrategia estilo propioarekin. Jokoan aurrera egin ahala, hainbat trebetasunekin *Brawler* berriak desblokeatu eta hobetu daitezke.

Jokoak hainbat joko modu eskaintzen ditu:

- *Gem Grab* non taldeek harribitxiak biltzeko eta irabazteko denbora nahikoa mantentzeko lehiatzen duten.
- *Showdown*, benetako borroka modu bat non jokalariek borrokatzen duten bakarra zutik geratzen den arte.
- *Brawl Ball*, futbolaren antzeko modu bat non jokalariek taldean lan egin behar duten golak sartzeko.

Joko moduez gain, *Brawl Stars*ek ekitaldi bereziak, erronkak eta progresio sistema bat eskaintzen ditu, maila igotzeko, trebetasun berriak desblokeatzeko eta sariak lortzeko.

Clash Royale

Partaideak: 1 edo 2.

Materiala: Mugikorra edo tableta.

Azalpena: Jokalariak elkarren aurkako dueluetan jokatzen dute, Clash of Clans joko ezaguneko pertsonaiaetan oinarritutako kartak erabiliz.

Clash Royaleren helburu nagusia aurkariaren dorreak suntsitzea da norberak berak defendatzen dituen bitartean. Jokalari bakoitzak karta-pilo bat du, bi erditan banatutako gudu-zelaian hedatzen diren unitate eta sorginkeriekin. Kartak elixirra erabiliz jokatzen dira, eta elixirra denborarekin birstortzen da.

Batailan zehar, jokalariak erabaki estrategikoak hartu behar dituzte beren kartak noiz eta non zabaldu jakiteko, eraso egiteko eta eraginkortasunez defendatzeko. Unitateez gain, sorginkeriak ere erabil daitezke etsaien tropak kaltetu edo ahultzeko.

Jokoak hainbat liga ditu, jokalariak maila igo ahala desblokeatu ditzaketenak. Aurrera egin ahala, karta berriak, urrea eta beste baliabide batzuk dituzten kutxak lor daitezke, norbere unitateak eta karta sortak hobetzeko. Ekitaldi bereziak eta sari gehigarriak eskaintzen dituzten erronkak ere badaude.

Clash Royalek itxura lehiakorra du, sailkapenekin eta torneoekin, non jokalariak elkarren aurka joka dezaketen. Klan batekin bat egin dezakezu jolasteko eta beste jokalari batzuekin komunikatzeko, kartak trukatzeko eta klanetako gerretan parte hartzeko.

Dendariketa

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ontziak, naturan bilatutako loreak, hostoak, harriak, makilak... Eskura edukitako materiala, antzezlanara osatzen lagunduko duena.

Azalpena: Imitazio joko bat da, batzuk dendari papera egiten dute eta besteek erosleena.

Dolar / Inke

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Objektu puntaduna: makila zorrotza, labana, iltzea edo bihurkina.

Azalpena: Lur gainean jolasten da, bihurkina lurrean sartu behar baita. Jokua hasteko marra bat egiten da lurrean eta partaide guztiek beren bihurkina botatzen dute lurrera, marratik ahalik eta hurbilen sartzen saiatuz. Gertuen sartzen duenak hasiko du jokua.

Laukizuzen bat marrazten da lurrean bertikalki eta 6 laukitan banatzen da zenbakituta. Laukiz lauki joan behar da saltoka, letik 6ra, bakoitzean bihurkina jaurti eta lurrean sartuz. Osatutakoan atzera salto eginez itzuli eta hasierako marratik laukizuzenaz kanpo sartu behar da bihurkina gaikaldetik. Haraino joan, handik berriz jaurti eta lauki bat bereganatuko du partaideak. Hara joan, "DOLAR" kantatu eta dolarraren ikurra markatuko du laukian bihurkinarekin. Horrek esan nahi du lauki hori partaide horrena dela eta horren gaineko arauak jarri ditzakela: esaterako, lauki horretatik pasatzean ezingo dute zapaldu beste partaideek, edo hanka baten gainean pasa beharko dute, edo begiak itxita jaurti beharko dute bihurkina.

Seikoa osatutakoan, 2tik 6rainoko ibilbide berria hasten da, gero 3tik 6rako... Horrela lauki guztiak bereganatzen dituenak irabaziko du. Bihurkina sartzekoan hutsegitean edo arau hausteren bat egitean partaidearen txanda etorriko da.

Domino

Partaideak: 2-4 bitartean.

Materiala: Fitxadun jokua, eskuz egina edo erositakoa.

Azalpena: Mahai jokoa da, 28 fitxaz osatua (gehiagokoak ere badiren arren). Fitxak bi erdi ageri ditu, marra batez banatuta, eta erdi bakoitzak zenbaki bat du, letik 6ra bitartekoa, puntutxo bidez markatuta. Fitxak partaideen artean banatzen dira eta hauek mahai gainean jartzen joan behar da, zenbaki bakoitza berdinarekin lotuz.

Eltze haustea / Eltze apustua

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Soka, makilak, lurrezko eltzetxoak, gozokiak, jostailuak, txanponak, irina, ura, lurra, zerrautsa, hondarra, papera...

Azalpena: Soka luze batean aurrez prestatutako eltzetxoak zintzilikatzen dira, altura batean jaso eta bi ertzetatik lotu. Partaideei makila bana ematen zaie eskura eta begiak zapi batekin estali. Begiak estalita, ikusten ez dutela, makila kolpez eltzetxoa jo eta puskatu behar dute, barruko oparia jasotzeko: txanpon batzuk izan daitezke edo hirina eta ura burutik behera. Bakoitzak kolpe kopuru jakin bat izan ohi du saiatzeko: 1, 2, 3... Sokaren alde bat fijo dela bestea lagun batek ibili dezake gora eta behera, jokua zailtzeko. Festa giroan egiten den jokua da.

Elurretan

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Elurra, plastikoa edo trineoa eta panpina egiteko apaingarriak.

Azalpena: Neguan, elurra egiten duenean, hainbat jostaketa ezagutu da honen inguruan: elurrezko panpina egin eta apaintzea, plastiko zati bat ipurdi azpian jarri eta haren gainean aldapan irristan jaistea, elur bolak egin eta elkarri jautiz jolastea...

Erdi-erdizka / Erdiko txerria

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Baloia.

Azalpena: Partaide guztien artean borobil bat osatzen dute, eta hauen kopuruaren arabera erdian baloia lapurtzen saiatuko diren beste jokalaria bat edo batzuk jarriko dira. Borobila osatzen dutenak elkarren artean hankarekin paseak egiten ari diren bitartean, erdikoek baloaren jabetza lortu beharko dute. Jokalari bakoitzak egin ditzakeen toke kopurua hasi aurretik erabakiko da. Paseak egiten ari direnek, aurrez ezarritako pase kopuru bat egitea lortzen badute, baloia gelditu eta txalo zaparra bat eskeiniko diete erdikoek. Jokalari batek toke kopurua pasatzen badu, pase txar bat egiten badu edota erdikoek baloia ostutzen badute, lekuak trukatu dituzte, erdian zegoena kanpora atera, eta borobilean zegoena barrura sartuz.

Esku beisbola / Pala beisbola

Partaideak: 8-20 bitartean.

Materiala: Esku pilota, tenis pilota eta palak.

Azalpena: Beisbolaren arau antzekoak dituen jolasa da, eta bi talderen artean jokatzen da. Jokoaren helburua kontrako taldeak baino korrikaldi gehiago egitea da. Kolpatzerako orduan, batea erabili beharrean eskua edo pala erabiltzen dira.

Jokoa bi zatitan banatzen da: erasokoa eta defentsakoa.

Erasoko zatian, taldeko jokalaria bat astintzen edo kolpatzen ari da eta aurkako taldeko jautitzaileak jautitako pilota jotzen saiatzen da. Bateatzailearen helburua pilota zelaira bidaltzea eta lasterketa bat idazteko baseetan zehar korrika egitea da. Bateatzaileak pilota

jotzen badu eta baseetako batera kanporatua izan gabe iristea lortzen badu, hurrengoaren txanda izango da. Bost baseetatik igaro eta berriro hasierako tokira itzultzen den joklari bakoitzeko taldeak korrikaldi bat gehiago izango du.

Defentsako taldeko jaurtizaileak kolpatzailearengana jaurtitzen du pilota, eta zelaiko jokalariek pilota harrapatzen eta korrikalariak kanporatzen saiatzen dira. Zelaiko jokalariek airean harrapatu dezakete pilota, kolpatzailea kanporatzeko ("out" bat), pilota base batera jaurtitzeko korrikalari bat bertara iritsi baino lehen, edo korrikalari bat pilotarekin jotzeko, oinarri batean ez dagoenean. Talde batek hiru outs lortzen baditu, erasoko zatia amaitu egiten da eta taldeek rolak aldatzen dituzte.

FIFA

Partaideak: I-II bitartean.

Materiala: Bideokontsola edo mugikorra.

Azalpena: FIFA futbol simulazioko bideojokoen frankizia ezaguna da, EA Sportsek garatua. Jokoaren helburua futbolaren esperientzia birsortzea da, jokalariei taldeak kontrolatzeko eta jokatzeko modu desberdinetan lehiatzeko aukera emanez.

Jokoak mundu osoko talde, liga eta joklari errealean aukera zabala eskaintzen du. Bakoitzak beretalde gogokoena hautatu dezake, bai klubean mailan, bai selekzio nazionalen mailan, eta adimen artifizialak edo lineako beste joklari batzuek kontrolatutako beste talde batzuei aurre egin.

FIFAk jokatzeko hainbat modu aurkezten ditu:

- Modurik sinpleenean, fisikoki edo modu birtualean dauden lagun eta ezezagunen aurka jokatu daiteke edozein talde hautatuta.
- "Modo carrera-k" aukera ematen du talde bat hainbat denboralditan kudeatu eta kontrolatzeko, fitxaketak, taktikak eta entrenamenduak bezalako erabakiak hartuz arrakasta lortzeko. Halaber, banakako edo lineako lagunarteko partidak joki daitezke beste joklari batzuen aurka, edo nazioarteko txapelketa eta lehiaketetan parte hartu daiteke..
- "Ultimate Team" moduan bakoitzak bere ametsetako taldea osatu dezake. Oinarriko ekipo batekin hasten da eta txanpon birtualak irabazten dira partidak jokatzean eta erronkak osatzean. Txanpon horiek jokalariek eta bestelako elementuak dituzten karta-paketeak erosteko erabili daitezke, norbere taldea hobetzeko.

Fortnite

Partaideak: 1-4 bitartean.

Materiala: Bideokontsola edo mugikorra.

Azalpena: Online jolasten de bideojoko bat da Fortnite. Bakarka, binaka edo 4ko taldetan jardun daiteke. 100 jokalaria uharte batean lehiatzen dira, eta bertan borrokatu behar dute bizirik dirauen azkena izateko. Jokalariak autobus hegalaria batetik salto egiten dute eta mapan non lurreratu aukeratzen dute.

Jokalariak lurreratu ondoren, armak, baliabideak eta bestelako objektuak bilatu behar dituzte inguruko eraikin eta eremuetan. Baliabide horiek defentsa-egiturak eraikitzeke erabiltzen dira, borroketan abantaila taktikoa lortzeko, hala nola hormak, solairuak eta arrapalak..

Jokoak aurrera egin ahala, jokalariek elkarren aurka borrokatzen dute ekaitza saihesten duten bitartean. Ekaitza pixkanaka ixten da eta jokalariak joko-eremu seguru batera mugitzera behartzen ditu. Helburua zutik dagoen azken jokalaria edo taldea izatea da.

Gerezi jatea / Gerezi lapurreta

Partaideak: Bakarrik edo lagunekin.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Gereziondoak fruituz beteta daudenean, gerezi jatera joan ohi ziren gure aurrekoak inguruko lursailetara. Zuhaitzetik bertatik gereziak jatearen gozamina zen helburu, baina honekin batera arrisku puntuaren erakargarritasuna ere bai: paretaren bat igo beharra, hesiren bat pasa, zuhaitzera igo, errietaren bat entzun eta ihesi korrika irten beharra... Lursailak eta zuhaitzek beren jabea izan zezaketenik pentsatu ere egin gabe, nahiz jakin inork ikusiz gero errieta jaso zitekeela.

Gerra / Indiyok eta Bakerok

Partaideak: 4-20 bitartean.

Materiala: Eskuz egindakoak edo erositakoak izan daitezke. Eskuz egiteko materialak: urritz makilak eta soka.

Azalpena: Bi taldetan banatzen dira partaideak, batzuk indioak izango dira eta besteak bakerokak. Batzuk besteak bilatu eta hil edo kaleratu egin behar dituzte, garaile ateratzeko.

Partaide batek bere arkuarekin fletxa jaurti eta beste taldekoa ukitzen badu akabatu egiten du, hori hilda edo kaleratua izango da. Horrela, beste taldeko kideak hil edo kaleratu, eta garaile aterako da talde bat edo bestea. Arkuak eta fletxak eskuz egitea bera izan ohi zen jolas edo entretenimendu.

Goma-jolasa

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Goma elastiko luzea, bi puntak korapilatuta.

Azalpena: Bi partaidek goma hartzen dute hanketan (zabalduta) eta hirugarrenak goma horretan salto eta mugimendu ezberdinak egiten ditu: goma gainetik pasa, hankarekin hartu eta bildu, berriz askatu, goma gainetik salto egin... Mugimenduak bukatzean, goma mailaz igotzen joaten da: bikietara, belaunetara, ipurdi parera, gerrira, besapera, lepora eta azkenik besoak altxa eta goraino, zailtasuna areagotzen dijoalarik. Posizio bakoitzean mugimenduak osatu behar dira. Bakarren bat gaizki egiten bada, saltoan ari dena goma eustera pasatzen da eta goman dagoena saltatzera, horrela txandatzten dira partaideak.

Jolas honek aukera asko ematen du: 2 partaide bakarrik izanez gero, goma alde batetik zerbaiti lotzen zaio, aulki bati esaterako eta bakarrik izanez gero berriz, bi aulkitan lotu daiteke goma. Askotan kantaren batekin laguntzen dira mugimenduak. Adibidez:

*Patiná, patiná
patinaba una niña en París.
Tropezó, resbaló
y a la orilla del río cayó.
Como pre, como pre,
como premio le vamos a dar
un vestí, un vestí,
un vestido para patinar.*

*Veo a Starsky, veo a Hutch,
son los detectives de la gran ciudad,
uno es guapo, el otro es más,
¡Vamos a la playa con Starsky y Hutch!*

Gurdian

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Gurdia.

Azalpena: Partaide bat gurdiaren ardatzaren puntan esertzen da, hankak zintzilik dituela. Beste partaideak atzetik jeitsi egiten dute gurdia gorputzaren indarrak punta altxa dadin edo gainean esertzen dira eta beren kargaz ardatzaren punta jasotzen dute. Horrela, gurdiaren punta aurrera eta atzera, gora eta behera ibiltzen dira. Egungo kulunken antza du eta herri txikietako edo baserri inguruetako haurrek izaten zuten gurdian ibiltzeko aukera.

Hari jolasak

Partaideak: 2 lagun.

Materiala: Haria, metro batekoa gutxi gora behera, bi puntak korapilatuta.

Azalpena: Partaide batek eskuetan hartzen du haria. Lau behatzen inguruan biltzen da hasieran, behatz lodiak kanpoan utzita, laukizuzen simple bat sortuz. Beste partaideak bere behatzekin hartzen dio eskuetatik haria, forma ezberdin bat sortuz, haria askatu edo korapilatu gabe. Horrela, batak besteari haria hartuz forma ezberdinak sortzen dira, gero eta zailagoak. Forma hauetako bakoitzak izen bat hartzen zuen. Etnikerren *Juegos Infantiles en Vasconia*¹ liburuan hainbat izen eta zehaztasun jasotzen dira, herri ezberdinetan jasotakoak, baina nire lanaren eremuan ez dut zehaztasunik jasotzerik izan. Forma bakoitzak erakusten du, hortatik abiatuta ze beste forma sortu daitekeen.

¹ Juegos Infantiles en Vasconia, (1993). Instituto Labayru.

Harrapaketa / Atxeneketa

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat aukeratzen da besteak harrapatzeko, eta hauek ihes egingo dute harrapa ez ditzaten. Egiten edo harrapatzen ari denak bat harrapatzen duenean "harrapatuta" edo "eginda" esaten du, eta egin duen hori bihurtuko da harrapatzaile.

Hotz-beroka

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ezkutatzeko erabiliko den objektua.

Azalpena: Bi lagunek jolasten dutenean, bat izaten da objektua ezkututzen duena eta besteak bilatu egin beharko du. Bilatzen ari dena gordetako objektura gerturatzen denean “bero” esango du ezkutatu duenak, eta aldentzen denean, berriz, “hotz”. Horrela, bilaketan lagunduko dio. Objektuarekiko gertutasun maila desberdinak adierazteko espresio gehiago erabiltzen dira, adibidez, “epela”, “erretzen” edo “izozten”. Partaideak bi baino gehiago direnean, horietako bat objektua gordetzen duena izango da, eta gainerakoak, bilatzen dutenak. Modu honek zailtasun erantsi bat dauka, partaide gehiago direnez, bilatzen ari direnek ez dute jakingo pistak nori zuzenduta dauden.

Ikusi makusi / Veo-veo

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide batek begi bistan daukan objektu batean pentsatzen du eta gainerakoek zein objektu den asmatu behar dute. Horretarako, pista bat ematen du: izenaren aurrengo letra. Jolas honek aurrez definitutako sarrera bat izan ohi du, hizkuntzaren arabera desberdina dena eta abestuz edo errezitatuz egiten dena.

- *Ikusi makusi.*
- *Zer ikusi?*
- *Ikusten det, ikusten det, gauza bat*
A-kin hasten dena

- *Veo veo*
- *¿Qué ves?*
- *Una cosita*
- *¿Qué cosita es?*
- *Una cosita que empieza por la A*

Irin-uretan

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Palankanak edo ontziak, ura, irina eta txanponak edo goxokiak.

Azalpena: Festa giroan egiten den jolasa da. Ontzi bat irinez betetzen da, bestea urez, eta bietara balio ezberdineko txanponak botatzen dira. Partaideek eskuak atzean dituztela eta

ahoa erabiliz, urez betetako ontzian txanponak harrapatzen hasiko dira, eta ondoren, irinez betetaketik pasa beharko dute. Bakoitzak jasotzen dituen txanponak norberarentzat izango dira.

Itsu-itsuka / A la gallinita ciega

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Zapi bat.

Azalpena: Partaide bati begiak estaltzen zaizkio zapi batekin eta bizpahiru bira ematen zaizkio, desorientatzeko asmoarekin. Honek beste kideak bilatu beharko ditu, haiek gerturatu eta zirikatzen duten bitartean. Norbait harrapatzea lortzen duenean, nor den asmatu beharko du, zentzumenak erabiliz. Asmatzen badu, bi horien artean rola aldatuko dira.

Izkutaketeta / Gordeketa / Tximilikuarteta / Kukumikota / Kuxkumikuta

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat paretari begira begiak itxita jartzen da, eta 100 arte zenbatzen duen bitartean gainerakoak ezkutatu egiten dira. Zenbaketa amaitzen duenean kideak bilatzen hasiko da, eta hauek egin ahala "partaidearen izena + tximilikuarte" esan ostean, paretean bilduko dira. Harrapatzaileak paretara kontrolpean eduki beharko du, jada harrapatu dituen kideak libratzera etor daitekeelako beste kideren bat. Hala gertatzen bada, lehengo partaide berak jarraituko du zenbatzen eta egiten, eta denak egitea edo kaleratzea lortzen badu berriz, aurrena kaleratutakoa pasako da zenbatu eta egitera.

Jenga dorrea

Partaideak: 1-8 bitartean.

Materiala: Neurri bereko egurrezko 54 bloke.

Azalpena: Bloke guztiak erabilia dorre bat osatu beharko da. Bloke hauek, hiruak kokatuko dira bata besteari gainean, eta aurrekoaren norabide ezberdin batean. Jokalari bakoitzak nahi duen mailatik bloke bat kendu beharko du, bi hatz bakarrik erabiliz eta dorrea erori ez dadin saiatur. Ondoren, pieza gainean jarri beharko du maila berriak osatzeko. Jokoaren helburua ahalik eta pieza gehien kentzea da, dorre erori gabe.

Jostailuzko kotxe karrera

Partaideak: 2 partaide.

Materiala: 2 auto, bakoitza bere mandoarekin, eta ibilbidea.

Azalpena: Ibildibea osatzen duten plakekin ibilbidea osatzen da lehendabizi. Aukera anitzak eskaintzen ditu zirkuitoa nahi den modura ezartzeko. Bi kotxeak bakoitza bere bideetan jartzen dira eta mandoarekin abiadura kontrolatzen da. Ondo neurtu behar izaten da, abiadura handiegia bada bidetik irteten baita. Bira gehien egiten duen autoak irabazten du.

Kaleraketa / Kalezka / Fueraketa

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Palak eta pilotak.

Azalpena: Pilotarekin eskuz edo palaz jolastu daiteke. Partaide guztiak batera frontoiratzen dira. Batek ateratzen du sakea eta besteek eraman egin behar dute, txapapera bota edo frontoi eremutik atera gabe. Norbaitek hutsegiten badu, kaleratu eta eremutik ateratzen da. Azkenera arte geratzen dena izango da garaile.

Kaniketan (modu ezberdinak)

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Kanikak.

Azalpena: Kaniketan ibiltzeko leku egokia daukagu gure herrian: zimitarioa. Lurrean jolasten da, eta han harri losak izatean, marrak eta zuloak ditugu bertan, beharrezkoak direnak jolaserako, beraz, kaniketako toki egokia izan da beti.

Partaide bakoitzak bere kanika gustokoena aukeratzen du eta harekin jokutzen du. Kanika lurrean jartzen da eta behatzez jotzen da (behatz lodia eta hurrengoa edo hurrengoa trabatu eta askatu) Hasteko, zulo bat aukeratzen da eta hara botatzen dute bere kanika guztiek. Kanika zuloan sartzea lortzen duena, edo gehien gerturatzen dena hasten da eta besteek ordenean txanda jarraitzen dute.

Marra berdinetik abiatuz, zuloan sartu behar du lehenengo norberak bere kanika, txandako kolpe bat emanez. Lehenengotik lortzen duenak jarraitu egiten du. Ondoren hiru

mugimendu egin behar dira, bakoitzak bere izena du: “Chiva”, zurearekin beste baten kanika jo; “Buen pie”, bigarren aldiz jo, baina oraingoan norbere hanka kabitzeko adineko tartea eman ez bi kanikei (neurtu eta ziurtatu egin behar da); “Tute”, berriz jo bestearen kanika, ahal dela zulora inguratuz. Azkenik, zulora sartu behar da kanika, kolpe batez. Dena lortzen duenak irabazten du. Besteen kanikak eskuratu ditzake sari gisa irabazleak, aurretik hala adostuz gero. Kanika trukea ere ohikoa izan da umeen artean, bata bestea baina gustokoago izateagatik, politagoa edo hobea denaren ustea izateagatik.

Beste modu batzuk ere jaso dira ikerketa lanean:

1. Hondarretan egindako apustua.
2. Hondarretan pista bat egin eta kanika lasterketa.
3. Kanikak borobiletik ateratzea.
4. Marra batean jarritako kanikak mugitzea.

Karakolak harrapatu / Barraskilo bila

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Udako euri zaparraden ondoren karakolak beren izkutalekutik mugitzen direla aprobetxatuz, karakolak billatzea jarduera emtrentenigarria da. Askotan, karakola eskutan hartu eta hari begira denbora pasatzea da jarduera. Abesti bat kantatuz, burua eta adarrak oskoletik nola ateratzen dituen ikusi, ondoren behatzekin ukitu eta nola osterara gordetzen dituen ikustea. Horretarako abesten zaio.

*Caracol, miricol,
saca los cuernos
y vete al sol.*

Beste modu batetara jolas daiteke, lagun artean, karakol lasterketak eginez. Abiapuntu marra bat eta helmuga marra bat markatzen dira lurrean edo koska baten gainean, bakoitzak barraskilo bat hartzen du eta hasierako marran jarrita, aurrera egin dezan animatzen du norberak berea. Aurrera bidean okertuz gero, hartu eta zuzen jarri daiteke barraskiloa. Barraskiloak motelak direnez, helmugara heldu ez arren, gehien aurrera egiten duenak irabazten du, eta aldi berean haren jabeak.

Karretila

Partaideak: 2 edo gehiago, bikoteka.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Bikoteko partaide bat lurrian etzaten da, eskuen gainean jartzen da eta hanketatik heldu eta jasotzen du beste partaideak. Lurrekoak eskuekin emandako pausoz egiten du aurrera eta atzekoak atzetik bultzaka eramaten du. Horrela, bat karretila izango da eta bestea eramaten duena. Adostutako ibilbide bat egin ostean, partaideak lekuz aldatuko dira edo rola aldatuko dute.

Lagun artea osatuz gero edo partaide gehiago izanez gero, lasterketak eginez jolas daiteke, bikoteka, zein lehenago iritsi adostutako helmuga batera. Kasu honetan argi ibili behar da eta pisuz arinena den partaide edo bizkorrena dena karretilaren lekuan jarri eta indartsuena berriz, karretila eramaten.

Karron ibili

Partaideak: 1 edo 2, txandaka.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Aiako herrian ohikoa zen garai batean baserrietatik jendea astoz edota karroekin etortzea kalera erosketak egitera. Orduan kaleko haurrek aprobetxatzen zuten jendeari galdetzeko “eramango nauzu karroan?”, eta baiezkoa jasoz gero karroan edo inoiz, asto gaineko kartolatan igo eta eramaten zintuzten bide zati batean, gero jeitsi, “eskerrik asko” esan, agurtu eta oinez itzultzeko. Umeentzako jarduera dibertigarria zen.

Kate luzea

Partaideak: 4 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat aukeratzen da besteak harrapatzeko; hauek ihes egingo dute harrapa ez ditzaten. Egiten edo harrapatzen ari denak bat harrapatzen duenean “harrapatuta” edo “eginda” esaten du, eskutik heltzen dio eta hurrengoaren bila joaten dira. Horrela, beste partaideak harrapatuak direnean, katean eskutik lotzen dira eta harrapaketan jarraitzen dute katean. Bi muturretakoak, eskua libre dutenak izango dira falta direnak harrapatu ditzaketanak, baina katea luzatu ahala mugitzeko zailtasuna

eransten zaio jokoari. Azkenekoa harrapatzean amaitzen da jokoa, eta hori izango da hurrengo txandan egiten.

Kilkerrak harrapatu / Kilkerrretara

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Kristalezko potea edo lata. Iltzea eta mailua, zuloak egiteko (arnasbide bezela). Adaxka bat. Ogi mamia ardotan bustita.

Azalpena: Udaberri eta udarako jarduera da. Kilkerraren kantu hots bereziari jarraiki, nondik datorren ikusiz, haren gordelekura gerturatu eta isil isilik zai egon behar izaten da harrapatu bitartean. Lurrean egindako zuloan izaten du kilkerrak gordelekua eta handik irten zai egon behar izaten da. Kilkerra gordeleketik atera ahal izateko adaxkaren bat erabili daiteke, zulotik zirikatu eta irtenarazteko. Ardotan bustitako ogi mamia ere eraman daiteke, gordelekuko zuloaren ondoan jarri eta kilkerra erakartzeko. Behin harrapatutakoan, ondo kantatzen duena baldin bada, etxera eraman eta leiho koskan jartzen da kilker kaiola batean, bere kantu hotsa entzuteko. Letxuga orria ematen zaio jateko, eta ardotan bustitako ogi mamia, hobeto kanta dezan.

Klasifik

Partaideak: 4 edo gehiago.

Materiala: Baloia.

Azalpena: Futbol zelaian ate bat erabiltzen da, partaideetariko bat atezain jarritz. Gainerakoak bakarka jokatzen dute elkarren aurka. Ateazainak baloia jokoan jartzen du eta jokalarien helburua gola sartzea da, hurrengo mailara igarotzeko. Gola sartzerakoan, hurrengo txandaren zain geratzen da bat, eta golik sartu gabe azkena geratu dena kanporatua izango da. Azken bi partaideak finala bi goletara jokatzen dute. Garaileak hautatzen du hurrengo saioan nor izango den atezaina.

Kolore-kolore / Izen-izen

Partaideak: 3-10 bitartean.

Materiala: Baloi bigun bat.

Azalpena: Partaide bakoitzari kolore bat ezarriko zaio –izenen kasuan bakoitzak bere izena erabiliko du-. Baloia eskuetan duenak “KOLORE-KOLORE + (kolore bat)” oihukatuko du, eta kolore horri dagokion pertsona izango da baloia hartzeko arduraduna. Baloia hartzean bi aukera izango ditu:

1. Berriro beste kolore bat esan eta baloia zerura botatzea.
2. “STOP” esan. hiru pauso egin eta beste bati baloia jaurtitzea.

Bigarren kasuan, “STOP” esatean gainerako partaideek dauden lekuan geratu beharko dute. Baloiak norbait jotzen badu kaleratua izango da. Jokoa geratzen den azkena izango da garailea.

Kortaniketa

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Harrapatzaile bat izendatuko da, eta leku bat zehaztuko da harrapatzailearena izango dena. Hormaren kontra jarriko da harrapatzailea eta gainerakoak ezkutatu egingo dira. Harrapatzaileak norbait ikusten badu, hasierako leku horretara itzuliko da eta pertsona horren izena oihukatuko du. Orduan, iheslaria eginda egongo da. Harrapatzailea lekutik mugitzen bada eta iheslari batek lekua hartzen badu, rolak aldatuko dira. Harrapatzailearen helburua, inork lekua kendu aurretik iheslari guztiak egitea izango da.

Koxkarikoxketa

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat aukeratzen da besteak egin edo harrapatzeko, eta beste horiek inguruan sakabanatzen dira korrika. Jostalekuak altuera ezberdineko lekuak dauden eremua behar du izan, koskak behar baitira harrapatzailearengandik salbu jartzeko. Hau da, harrapatzaileak koskatan igo gabekoa bakarrik harrapatu ahal izango du, hara igotako salbu egongo baita. Aian zimitarioa eta plaza dira joko honetarako leku egokiak. Harrapatutakoak jokotik kanpo geratzen dira. Denak egindakoan harrapatzailea aldatuko da.

Kromota

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Kromoak.

Azalpena: Mahai gainean, koska gainean edo lurrean kromoak jartzen dira behera begira. Partaide bakarra izanez gero, bakarrik jolas daiteke kromoak altxatzen, behera begira daudela esku-kolpez buelta eman eta jasotzen. Batzutan, kromoak izan daitezke bikoteka berdinak, orduan, bikoteak osatzen izan daiteke jarduera. Partaide gehiagorekin berdin jolasten da, zerbait lortzen ez denean txanda pasatuz. Kromo gehiago altxarazten dituenak edo bikote gehien egiten dituenak irabaziko du.

Kulunpiyua 1

Partaideak: 1 edo 2 kide.

Materiala: Zumarra zuhaitza.

Azalpena: Bi pertsonen artean, zumarra zuhaitzaren adar bat ahalik eta gehien luzatzean datza, ondoren horietako batek adarra utzi eta bestea adarrarekin batera airen joateko. Bakarrik ere egin daiteke baina indar gutxiago egin ohi da.

Kulunpiyua 2

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Soka luzea.

Azalpena: Soka luze bat hartuta, zuhaitzera igo eta adar batean lotzean datza, ondoren zuhaitzetik jaitsita kulunka bat osatuz.

Latak jotzen

Partaideak: Bakarrik edo lagunekin.

Materiala: Poteak eta harriak, edo tiragomas eta takoak.

Azalpena: Punteria jolasa da. Pote bat edo gehiago jartzen dira ilaran lurrean edo koska gainean, distantzia batera, eta harriekin edo tiragoma eta paparezko takoekin poteak

jotzen asmatu behar da. Partaide bat baino gehiago izanez gero, txandaka egiten da. Pote gehien jotzen asmatzen duenak irabaziko du.

Latak lotzen

Partaideak: Bakarrik edo lagunekin.

Materiala: Potea eta soka edo haria.

Azalpena: Inuxente egunez egin izan da, inuxentekeri bezala, parre algarak eragiteko eta ondo pasatzeko. Herriko autobus edo ibilgailuei azpian lotzen zitzaien, tubo eskapean edo ahal zen lekuan, geldirik zeudenean. Gero abiatutakoan, potea lurrean arrastaka eraman eta pote hotsa ateratzen zuten. Bitartean, broma egileak izkutatuta zaintzen zuten ibilgailuaren irteera, eta gidaria konturatu, ibilgailua geratu eta errietan hasiz gero, korrika ihesi jotzen zuten.

Lore pultserak

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Loreak, jostorratza edo zotz mehea eta belarra edo haria.

Azalpena: Udaberrian eta udan zelaiak loratzen direnean, atsegina da margarita edo bitxilore bila irtetea. Loreak bildu, belarretan eseri edota plazara hurbildu eta pultserak egiten disfrutatzen zuten garai batean, batez ere neskek. Bitxiloreei txortena edo zurtoina kentzen zaie eta lore buruak bakarrik uzten dira, hauei jostorratz edo txotx batekin zuloa egiten zaie erdian eta gero banan bana harian edo belar mehe batean sartzen dira, pultserak edo lepokoak osatu arte.

Makilak orekan

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Urritz makilak edo eskoba.

Azalpena: Urritz makila zuzen bat edo eskoba bat hartzen da eskuaren erdian, hau zabalik dela, edo behatzaren puntan bestela, eta hura orekan zeinek denbora luzeagoan mantzean datza. Norberaren gozamenerako eta lehiarako balio du.

Mario Bros

Partaideak: Kide 1.

Materiala: Bideokontsola.

Azalpena: Bakarka jarduteko bidejoko bat da. Jokoaren protagonista Mario da, peto urdina eta txapela gorria dituen iturgin italiarra. Luigi izeneko beste pertsonaia bat ere badago, Marioren anaia dena. Elkarrekin hainbat abenturatan murgiltzen dira Peach printzesa Bowser gaiztotik erreskatatzeko.

Jokoa hainbat mailatan garatzen da, bakoitza bere plataforma-diseinu propioarekin. Mariok plataforma horien gainetik salto egin behar du, etsaiak saihestuz eta oztopoak gaindituz, hurrengo mailara iristeko. Jolasean zehar Mariok gaitasun berezi batzuk lortzen ditu, bidean aurrera egin hala, esaterako suzko bolak jaurtitzea, erraldoia izatea edo aurkariak izoztea. Denbora batera bere hasierako egoerara itzultzen da, eta 8 maila edo mundu gainditu ostean Peach printzesa erreskatatu beharko du.

Masustak bildu

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ontzia edo zorroa.

Azalpena: Udan egin ohi diren jardueren artean daukagu masusta biltzea. Irtenaldiak egin daitezke lagun artean fruituak bildu eta gozatzera, bildu ahala janez edota ondoren herriko plazan elkartu eta haiekin meriendatuz. Masusta biltzeak berekin ditu arantza zitzadak jasotzeko edo fruitura heldu ezinik larrartera erortzeko arriskua; honek zailago eta arriskutsuago egiten du lana, umeen saria lortzeko gogoia pizten duelarik.

Minecraft

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Bideokontsola.

Azalpena: Mundu ireki bat similatzen duen eraikuntzako bideojoko bat da.

jokalariak bioma ezberdinez osatutako mundu batean kokatzen dira, hala nola baso, mendi, basamortu eta ozeanoetan. Mundua kuboz osatuta dago eta hedadura birtualki mugagabea du.

Minecrafterek bi joko mota nagusi eskaintzen ditu: Biziraupena eta Sormena.

- Bizirauteko moduan, jokalariek baliabide naturalak bildu behar dituzte, hala nola egurra, harria eta mineralak, bizirauteko beharrezkoak diren babeslekuak, tresnak eta objektuak eraikitzeko. Munstroak bezalako arriskuei ere aurre egin behar diete, eta norbere osasuna eta elikadura zaindu.
- Sormen moduan, jokalariek mugarik gabe eskura ditzakete jokoaren baliabide eta objektu guztiak. Egitura ikaragarriak, hiri osoak eta paisaia irudimentsuak eraiki ditzakete, biziraupenaz kezkatu gabe. Era berean, mundua nahi bezala esploratu dezakete eta sormena proiektu pertsonalak egiteko erabil dezakete.

Jokalari askok elkarren artean jokatzeko aukera ematen du, non jokalariek elkarri eragin diezaioketen eta mundu berean beste batzuekin lankidetzan jardun dezaketen. Elkarrekin eraiki, komertziatu, minijoko pertsonalizatuetan parte hartu eta mundua beste jokalaria batzuekin esploratu dezakete.

Musa

Partaideak: 4 partaide.

Materiala: Kartak.

Azalpena: Musean 4 jokalaria aritzen dira, bi bikotetan banatuta. Bikote bakoitza aurrez aurre esertzen da. Kartak nahastu eta 4 karta banatzen zaizkio jokalaria bakoitzari, banan-banan, erloju-orratzen aurkako noranzkoan.

[4 erregetara] Erregeek, zaldunek eta txotek 10 puntu balio dute, eta gainerako kartek baikoatzen balioa.

[8 erregetara] Erregeek, zaldunek eta txotek 10 puntu balio dute, eta gainerako kartek baikoatzen balioa. Kasu honetan, 3koek erregeen balio bera dute, eta 2koek lekoena.

Lau pauso hartzen dira kontuan: handia, txikia, parea eta joko-puntua. Apustuak egiten dira, bakoitzak dituen karten arabera puntuak jokatuz. Modu ezberdinetara jokatu daiteke, 4x20, 3x30. Bikote bakoitzean batek hamarrekoak jasoko ditu eta besteak puntuak, 5 punturekin hamarreko bat osatuz.

Jokalari bakoitzak, bere 4 kartekin, jokaldi hauek osatu ahal izango ditu:

- Handia: Kartak ahalik eta altuenak izatea da, ordenaren arabera.
- Txikia: Aurrekoaren alderantzizko jokaldia da, kartak ahalik eta txikienak izatean datzana.
- Pareak: Bi karta berdin edo gehiago edukitzea da.

- Parea: 2 karta berdin baino ez badaude.
- Meriak: 3 karta berdin daudenean.
- Dupleak: 2 bikote izatean datza.
- Jokoa: Eskuaren lau karten balioaren batura 31 edo gehiago denean jokatzen da, 31 jokorik onena izanik, 32rekin jarraituz eta honetatik 40ra salto eginez, 37, 36, 35, 34 eta 33ra jaitsiz, hau da okerrena. Jokorik onena duenak irabazten du. Inork jokorik ez badu, hau da, jokalaria bakoitzaren eskuko lau karten balioaren batura 31 baino txikiagoa bada, puntu onena nork duen ikustera jokatuko da. Punturik onena 30 da.

Kartak nahasten dituenak, bere ezkerretara dagoenari mozteko eskainiko dio, eta ondoren eskuinetik (eskua) banan-banan 4 karta banatuko dizkio bakoitzari. Lau kartak banatu ondoren, jokalaria bakoitzak, bere jokaldiaren aukerak aztertuko ditu. "Eskutik" dagoen jokalaria jokoa hasiko du, dauzkan kartekin jokatu nahi badu "Ez dago musik" esango du, eta hobetu nahi baditu "Mus" esango du. Gauza bera egingo dute gainerako kideek ere. Lauetatik batek musa mozten badu hasiko da jokaldia.

Joko partziala jokaldi guztiak jokatzen direnean amaitzen da. Horren amaieran, jokalaria guztiak beren kartak erakusteko betebeharra dute, ukatutako pare eta jokoei buruzko zalantzarik egon ez dadin, eta enbido-uzteak kobratuko dituzte. Joko oso bat amaitzen da, beharrezkoak diren joko partzialen ondoren, bikoteraren batek guztira 20/40 tanto edo 4/8 hamarreko lortzen dituenean. Joko oso bat ere amaitzen du, tanteorik egin beharrik gabe, jokalaria batek "ordago" bat onartzen duenean, jokalaria guztiak beren kartak erakutsiz nork irabazten duen ikusteko.

Oka

Partaideak: 2-6 bitartean.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide guztiak korroan jartzen dira, besoak zabaldua eta eskuak ondokoaren gainetik bat eta azpitik bestea dituztela: bakoitzak bere eskubiko eskua ondokoaren ezkerrearen gainean. Jolasa abestiarekin egiten da, partaide bat kantatzen hasten da eta eskubiko eskuarekin beste aldeko partaidearen eskua jotzen edo txalotzen du, harek ondokoa eta horrela, kantuaren erritmoa jarraituz guztiak. Abestiaren bukaerarekin batera txaloa jasotzen duenak aukera bat izango du kaleratua izan aurretik: ondokoaren eskuan jotzea, honek bere eskua erretiratzeko eskubidea duelarik; eskua harrapatzen badio kaleratzetik libratuko da eta harrapatua izan dena kaleratuko da, eta harrapatzen ez badio berriz, bera kaleratuko da. Jokoa bi lagun bakarrik gelditzen direnean, alkarri eskuetatik heldu eta gora eta behera biratuz abestuko dute. Abestia bukatzean, eskuak behean dituenak gainekoak kolpatu beharko ditu, honek erretiratu ditzakelarik. Ez badu

harrapatzen, posizioak aldatuko dituzte eta bestea saiatuko da. Horrela, bietako batek bestearen eskuak jotzea lortu arte; horrek irabaziko du jokia.

*Al juego de la oca
del cua, cua, cua,
levanta, levanta el ala
y esconde, esconde, esconde
el pre-mi-o.*

Ontziraketa

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ontzia eta harriak.

Azalpena: Punteria jokia da. Marra bat egiten da lurrean, ontzi bat jartzen da handik distantzia batera eta objekturen bat, esaterako harria, han sartzen saiatu eta asmatu behar da. Partaide bakarra izanez gero, zenbat sartzen dituen kontatzen da. Bat baino gehiago izanez gero, zeinek gehiago sartu lehiatzen da. Toka jokoaren antzekoa da.

Oreka mantenduz

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Oin bat bestearen jarrain jarriz lerro zuzen baten gainean oreka mantenduz ibiltzen da. Lagun bat baino gehiago izanez gero, lehiatu egin liteke, zein lehenago iritsi aurrez adostutako helmuga batera. Oina handiagoa duenak gehiago aurreratzen du baina azkarrago mugitzen denak, oreka galdu gabe, aurea hartu diezairoke. Jolasa zailago egin daiteke, esate baterako altuera batean, koska baten gainean egiten bada. Edonola, oreka galtzen duenak hasieratik abiatu beharko du berriz.

Pa / Pan

Partaideak: 6-20 bitartean.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaideak bi taldetan banatzen dira. Etxe pareta bat aukeratzen da eta talde bat han geratzen da, pareta ondoan edo hura ukituz. Bestea kalean sakabanatzen eta izkutatzen da. Batzuk besteak egin behar dituzte, “Pa + lagunaren izena” esanez. Paretekoek pareta ukituta edukiz edo paretaz kanpo irtenda egin ditzakete beste taldekoak, baina pareta ukitzen ari diren bitartean soilik egongo dira salbu; alegia, ezkutatuak paretaz kanpo ikusten badituzte “Pa + lagunaren izena” esanda egin ditzakete. Eginda daudenak jokotik kaleratu eta paretetik gertu eseriko dira. Bi taldetatik zein edo zeintzuk geratzen diren azkenera arte, haiek irabaziko dute jokoak.

Panpineta

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Panpinak.

Azalpena: Panpinak, egitazko umeak bailiran zaindu, jantzi, jaten eman, paseatu, loarrarazi, haiei hitz egin, kantatu, etab. egiten, imintzioka jolasten da. Nesken jolasa izana da, batez ere. Erositakoen aurretik, trapuzko panpinak umeei amak eginak izan ohi ziren.

Partxisa

Partaideak: 2, 3 edo 4 partaide.

Materiala: Partxis tableroa, dado eta fitxekin.

Azalpena: Partxiseko tableroa lau koloretako ibilbideak ditu: horia, gorri, berdea eta urdina. Partaide bakoitzak kolore bana hartzen du eta bere etxean, abiapuntuan kokatzen da. Dadoa jaurti eta zenbakiak atera behar dira, konta ahala aurrera egiteko. Denak batera bota eta zenbaki haundiena ateratzen duena hasiko da, eta gero txandan botako dute beste partaideek, erlojuaren orratzen norazkoan. Lehenik eta behin 5koa atera behar da etxetik irtetzeko, eta gero aurrera egin, tokatutako zenbakia adina kasilla aurrera eginez, helmugaraino iritsi arte. Bidean, beste partaideren baten laukira heltzea gertatuz gero, hori jan egiten da eta bere etxera bidali. Etxeratutakoak berriz hasieratik hasi beharko du eta etxeratu duenak 20 lauki aurreratu ditzake bapatean. Fitxa bat helmugaratzeak ere 10 lauki aurrera egiteko aukera ematen du. Fitxa guztiak helmugaratzen dituenak irabaziko du.

Patinak

Partaideak: I edo gehiago.

Materiala: Patinak.

Azalpena: Gurpildun patinen ganean ibiltzen ikasi behar da lehenengo, plaza edo frontoia bezalako lurzoru lauan, erori batzuk ateraz, oreka mantentzen ikasi arte. Haien ganean joaten trebatzea ibiliz lortzen da. Garai batean ume guztiek ez zituzten patinak izaten, gutxi batzuk baizik, eta ez zituztenek begiratzuz ikasi behar izaten zuten, eta norbaitek utziz gero, orduan saiatu. Lehengo patinak lau gurpil zituzten, bi aurrean eta bi atzean, burnizko base bati erantsita eta base hori oinetakoari lotzen zitzaion. Geroago gurpildun botak agertu ziren, eta azkenik lau gurpil lerroan zituztenak.

Perretxiku bila

Partaideak: I edo gehiago.

Materiala: Otarra edo zorroa, makila eta labana bat.

Azalpena: Aia bezalako landa inguruneko herrietan, perretxiku bila irtetzea ohizkoa izan da umetatik, batez ere mutilentzat. Aire librean denbora pasako jarduera atsegina izateaz gain, ikasteko balio duena da. Umeek guraso edo aitona-amonei galdetzen diete nora joan behar duten perretxiku bila, non aurki daitezkeen, nola ezagutu onak direnak... eta haiek pixkanaka emandako argibideekin ikasten dute perretxiku tokiak bilatzen, perretxikuak belar edota hosto artean aurkitzen, noiz bildu behar diren jakin eta jateko onak diren edo ez. Perretxiku asko jangarriak ez direnez eta toxikoak direnez, ezagunak direnak bakarrik bildu behar direla ikasten da, askotan, etxerakoan aitari edo aitonari erakutsita.

Poliziak eta lapurrak

Partaideak: 6-20 bitartean.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaideak bi taldetan banatzen dira, horretarako kanta honetaz baliatuz:

*Sandía, melón, sandía, melón
tú serás un buen ladrón.*

*Melón, sandía, melón, sandía
tú serás un buen policía.*

Lehendabizi, jokatu den eremuaren mugak ezartzen dira, partaide kopurua eta lekuaren araberakoak izango direnak. Poliziak direnak horma baten aurka zenbatuko dute lapurrek ihes egin bitartean, eta helburua izango da lapur guztiak harrapatzea, ondoren rol aldaketa izateko. Lapur bat harrapatzean, objektu bati helduta jarriko da, beste lapur baten salbatzeko esperoan. Hurrena harrapatua dena, lehendabiziko horri eskutik emanda jarriko da, eta modu honetan harrapatuta dauden lapur guztiak kate bat osatuko dute. Esan bezala, beste lapur batek ukitzean, edo polizia bat ukitzean aske izango dira berriro.

Pote-pote / Bote-bote

Partaideak: 4 edo gehiago.

Materiala: Pote edo lata bat.

Azalpena: Herriko plazan jolasten da. Partaide bat aukeratzen da, egiten geratuko dena. Potea plaza erdian lurrean jartzen da eta beste partaide batek ostikoz jo eta ahal duen urrutien botatzen du. Egiten ari dena potearen bila joan eta bere lekura itzultzen duen bitartean beste guztiak izkutatu egin behar dute. Norbaitek gordetzeko denborarik izan ez badu eta bistan geratzen bada, potezaleak “pote-pote + lagunaren izena” esaten du potea lurrean kolpatuz, eta kide hori eginda edo kaleratuta geratuko da. Potezalea aldendu daiteke bere lekutik besteen bila, baina norbait ikustean potea dagoen tokira itzuli behar du “pote-pote + lagunaren izena” kantatzera. Beste partaideren bat potera iristen bada egilea baino azkarrago, ostikoz jo dezake berriz potea eta eginda daudenak libratu. Orduan berriz hasten da joko hasieratik. Partaide guztiak egitea lortzen badu berriz, hurrengo jokaldian beste bat izango da egiten, adibidez, lehenengo kaleratua.

Poxpolina

Partaideak: Bakarka.

Materiala: Pinaburua eta makilatxo bat.

Azalpena: Pinaburua zibaren gisan biraka jarri behar da. Horretarako goikaldean makilatxoa jartzen zaio, eta bertatik eraginda eskuz mugitzen den ziba naturala sortzen da.

Punttua

Partaideak: 2tik 4ra bitartean.

Materiala: Kartak.

Azalpena: Karta jokoa da. Partaide batek kartak nahastu eta hiruna karta banatzen dizkie partaide guztiei eta gainontzekoak mahai erdian uzten ditu, eskura. Bi lagun behar dira gutxienez, lau izan daiteke zenbaki egokia eta gehiagorekin posible da baina karta gutxiagona tokatzen dira. Zeinek puntuazio haundiagoa lortu kartatan, hark irabazten du partida. Karta jokoa 1etik 9rako balioa dutenak daude eta gero, txota, zalduna eta erregea puntu bakarra balio dutenak. Banatu eta eskutik dagoenak karta bat botatzen du, ondoren partaide bakoitzak bana, eta handiena botatzen duenak jasotzen ditu denak. Hirutik bi kartarekin geratzen da orduan bakoitza eta mahai gaineko karta multzotik beste bana hartzen dute, hauek bukatu arte. Azkenik, eskuetakoak bukatu arte jarraitzen da botatzen beti handiena botatukoak jasotzen duela. Bukaeran bakoitzak jaso dituen karten puntuazioa zenbatu behar du. Puntuazio handiena duenak irabazten du.

Ruleta

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Baloia.

Azalpena: Aldez aurretik jokalaria bakoitzak edukiko duen bizitza kopurua zehazten da, 5 adibidez, eta atazainak bat gehiago izan ohi du bera delako lehena. Gainerakoak ilaran jartzen dira, eta lehendabizikoak baloia jaurtitzen du. Gola sartzen badu, atezainari bizitza bat kentzen zaio, eta atezain izaten jarraitzen du. Golik sartzen ez badu aldiz, bera jartzen da atezain eta ilaran hurrenak jaurtitzen du baloia. Bizitzarik gabe geratu ahala kaleratu egiten dira partaideak, eta azkena geratzen dena da garailea.

Sagarra zintzilik jan

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Soka bat, lokarriak eta sagarrak.

Azalpena: Festa giroan egiten den jokoa da. Soka bat botatzen da aldenik alde eta bi ertzetan lotu, altuera jakin batean. Zenbat partaide, hainbeste sagar zintzilikatzen dira

sokan lokarriekin, txortenetik lotuta. Partaide bakoitza sagar baten aurrean jartzen da eta sagarrari zintzilik dagoela hozka eginez, hau jatea lortu behar du. Ezin ditu eskuak ezertarako erabili, bizkar atzean eduki behar ditu. Sagarra jatea lortzen duenak irabaziko du.

Santua jotzen

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Baloia.

Azalpena: Aian bada zimitario edo eliza atariko teilatupean santu haundi bat, egurrezkoa: San Esteban. Baloia ostikoz jo behetik gorantz eta santua jotzera jolastu ohi ziren garai bateko umeak. Taldean izanez gero, nork gehiagotan jo, hark irabazten zuen jokoak. Kontuz ibili behar zen baloia santuaren ondoan kateatuta ez gelditzeko, baloi bila hara igotzeko modurik ez baitzegoen. Joko honetan, ontziratzean, potea jotzen eta tokan bezala, punteria trebatzea zen helburua.

Seiko urrea

Partaideak: 2tik 4ra bitartean.

Materiala: Kartak.

Azalpena: Partaide batek kartak nahastu eta banatzen ditu partaide guztien artean. Lau baina gehiago ere izan ditezke partaideak baina karta gutxiagonekin tokatuko zaie. Seiko urretik abiatzen partida, karta hau duena hasiko da mahai gainean jarriz, eta erlojuaren orratzen norabidean jarraituko dute beste partaideek, txandaka. Seiko guztiak jarri behar dira mahai gainean eta hauetatik gorantzko eta beherantzko norabidean dagozkion karta guztiak. Norbaitek jartzekorik ez badauka hurrengoari pasako zaio txanda. Eskuetan dituen karta guztiak kolokatzen lehenak irabaziko du partida.

Sendabelarreta / Kamamileta

Partaideak: Familian.

Materiala: Poltsa edo otarra.

Azalpena: Belarrak biltzera edo kamamila biltzera irtetzen da udan, aire librean paseatuz. Norberak etxean belarrak hartzeko edo erabiltzeko ohitura baldin badu, loraldi garaian paseo bat emanez gurasoekin irten ohi ginen hauek biltzera, guztien artean biltzea

errexagoa baita, aire librean gozatzeko aukera ematen zuen eta gazteenek ikastekoa: belarrak ezagutzen, loraldiak, zertarako erabiltzen ziren, noiz bildu...

Soka saltoa

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Soka.

Azalpena: Norbera bakarrik dagoenean, soka saltoan ohizkoa da saltoak zenbatuz egitea, trabatu gabe, zenbat salto egin, mantsoago kantatuz edo azkarrago.

Lagun artearen kasuan, sokak luzeagoa behar du izan. Bi partaide aukeratzen dira sokari mutur banatatik eragiteko, eta soka mugimenduan daukatenean, beste partaideek txandaka salto egiten dute, hainbat modutara, kantuekin lagunduz. Saltoan hutsegiten duena, batzuetan sokari eragitera pasatzen da, hala adostuz gero, edo kaleratu.

*Al cocherito, leré
me dijo anoche, leré
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré
no quiero coche, leré
que me mareo, lere.*

*El nombre de María
que cinco letras tiene:*

*la M
la A
la R
la I
la A,
MARÍA.*

Abesti honekin, "leré" kantatutako guztietan sokari tiratu eta goian bira eman arazten zaio, bitartean saltoka ari denak makurtu egin behar du eta gero saltatzen jarraitu. Eta bukaeran, "MARIA" esaterakoan, azkar eragin behar zaio eta saltoak ere azkarrago egin behar dira.

*Ama ta alaba,
joan ziren elizara,
topatu zuten
frantses bat,
galdetu zioten
zer ordu zan:
ordubata,
ordubik,
hirurak,
laurak,
bostak,
seirak,
zazpirak,
ta zortzirik
...*

Abesti hau aproposa da partaide asko direnean abesteko, erritmo berdinean eragin eta partaideak sartu eta irtetzen direla: alde batetik bata besteearen segidan, huts egin gabe sartu, salto egin eta beste aldera irten, soka eragilearen atzetik pasa eta berriz ilaran jarri sartzeko.

*Al pasar la barca
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Arriba la barca,
una, dos y tres,
una, dos y tres,
una, dos y tres.*

Kantu honekin sokari behean eragiten zaio, bira eman arazi gabe. Partaideek sokaren gainetik egiten dute salto. "Arriba la barca" esaterakoan ordea, soka jaso eta azkar azkar bira arazten da eta partaideek ritmoa aldatu behar dute huts egin gabe. Bukaerakoa parte azkarra eta errepikatzen dena da eta normalena da huts egitea.

Sokatira

Partaideak: 4 edo gehiago.

Materiala: Soka.

Azalpena: Festa giroan egiten den jokoa da gehienetan. Partaideak bi talde berdinetan banatzen dira eta sokaren alde banatan jartzen, honi helduz. Epaille lana egingo duen partaide bat ere komeni da, erdian jarriko dena sokari eutsiz zinta bat jarriko zaio sokari eta parean, lurrean marra bat; hori izango da abiapuntua. Ezker eskubitara, adostutako distantzia batera marrak egiten dira baita ere. Marra horietako bat, alde batera edo besterako norabidean gainditzekoan bukatuko da jokoa edo apustua, alde hartakoak izango dira indartsuenak eta garaile.

Stop / Estatuata / Armayota

Partaideak: 5 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat aukeratzen da harrapatzaile edo egile bezala eta beste guztiak korrika irteten dira ihesi. Toki irekian eta bistan behar du izan, gorde gabe, plazan edo frontoian. Harrapatzailea gerturatutakoan "STOP" esateko aukera izango dute besteek eta estatua bat bezela geldirik gelditu, hankak zabalik dituztela. Hartara, ezingo du harrapatu egileak, baina geldirik egon beharko beste partaide bat hanka azpitik pasatzen zaion arte, orduan korrika jarraitu ahal izango du. Partaide guztiak armario edo estatua bihurtzen badira, jokoa bukatu egingo da eta berriz hasiko da egilea aldatuta (lehenengo harrapatu dena, adibidez).

Sukaldeta

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Sukaldea, ontziak, harriak, hostoak, loreak, txotxak...

Azalpena: Kozinatzearen imintzio jokoa da. Lanak banatzen dira: prestatzeko jakien bila joaten dira batzuk (harriak, hostoak, loreak, txotxak), jakiak ontzietan antolatu eta kozinatzeko itxura egiten dute beste batzuk eta janaria jateko itxura beste batzuk. Antzezlanak egiten dira jostaketa hauetan, rol ezberdinak hartuz: ama, aita, umeak...

Tabak / Apunek / Tortoloxak / Sakapunak / Txarpa

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Tabak (arkumearen hankeko hezur bat) eta batzuetan kanika bat.

Azalpena: Abilezi jokoa edo jolasa da. Mahai gainean, harri gainean edo lurrean jolasten da. Taba, apunea, tortoloxa... izen ezberdinak hartzen ditu herri ezberdinetan. Arkumeak hankean duen hezur bat da, garbitu eta leuntzen dena, nahi izanez gero, margotu eta jolasteko gorde daiteke. Tabak lau alde ezberdin ditu (bi zabal eta bi estu, bi leunagoak eta bi erliebedunak), alde horietako bakoitzak izen bat hartzen du: “Pune”, “Saque”, “Culo” eta “Carne”. Jokalari bakoitzak taba kopuru berdina izaten du: 6 izan ohi dira, 8 edo 12. Jokua nork hasten duen erabakitzeke tabak jaurtitzen dira airera, halako aldetara zeinek gehiago atera adosten da eta hura da hasten dena.

Hezurak posizio guztietan edo alde guztietatik ezartzean datza jokoa. Hasteko, norberak bereak nahastu eta mahai gainera jaurtitzen ditu, aurretik tabaren aldeetako bat aukeratuta. Beste taba bat (kolore ezberdinekoa izan daiteke) edo batzuetan kanika bat airera botatzen da eta eskuetan bueltan hartu aurretik, alde egokitik gelditu den taba jasotzen da. Gainerakoak ere alde egokitik kokatzen joan behar da eta jasotzen joan, kanika airera jaurtitzen denetan. Helburua da posizio berdineko taba guztiak jasotzea, horrela alde bat osatzeko. Horrela jarraitzen da alde guztiak egitea lortu arte. Kanika airera jaurtitzen da mahai gainean dituzun taba kopuruaren arabera; zenbat taba hainbeste jaurtialdi. Salbuespen bat dago: interesatzen den alderik ez bada agertzen jaurtialdian, beste behin aireratu daiteke kanika, taba bat nahi den posizioan jartzeko. Kanika hondoa jo gabe hartzen ez bada edota tabak nahi den aldetik jartzen ez badira, galdu egiten da jokoa eta besteek jarraitzen dute. Alde guztiak osatzea da azken helburua. Irabazleak beste partaideen tabak eraman ditzake (hala adostuz gero), edo besterik gabe irabazle izan.

Teatrok egiten / Antzerkia

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Mozorroak, oihalak, apaingarriak...

Azalpena: Gai bat eta pertsonaia batzuk aukeratzeko dira, eta antzezlanak entsaiatu, jostaketa modura. Mozorrotu edo pertsonaien itxura hartzen da antzezlanak aberasteko. Eskolan ere egin izan dira eta inoiz jendaurrean erakutsi ere bai, ikusleak izanik.

Tiratxinas / Tiragoma

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Zuhaitz adaxka, guraize edo labana, goma zatia eta paper zatiak, takoak egiteko.

Azalpena: Tiragoma egitetik abiatuz, hainbat jostaketa egin daiteke honekin. Zuhaitz adaxka bat bilatu behar da bitan banatzen dena: txardangoa. Neurria moztu eta prestatu, adarrari azala kenduz. Punta banatan zuloa egin eta goma zati bat lotzen zaio, eta horrela tiragoma edo tiratxinasa lortzen da. Gero, paper zatiak egiten dira, hauei tolestura txikiak eman, estu-estu bildu eta takoak egiten dira, erditik tolestu, bi behatzekin heldu goma inguratuz, atzera tira eta askatzen da. Behin tiragoma eginda eta tako mordoxka prest, punteria jolasak egin daitezke: potea jotzera, txorien atzetik, zeinek urrutien bota...

Toka

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Toka eta fitxak.

Azalpena: Festa giroan egin ohi den jokoa da, lehiaketa moduan antolatu ohi dena. Tokak egurrezko zutikako kajo bat du, aurrean burdinezko xafla lodi bat duena. Burdinezko fitxak edo piezak urrutitik bota (metro batzutako distantzia markatzen da) eta erdiko xaflan jo behar da. Burdin hotsak garbi adierazten du noiz asmatu den zuzeneko lekuan, eta kontaktan laguntzen du. Gehien jotzen duenak irabazten du jokoa.

Txabolak egiten / Basea egiten

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Eraikitzeko gaiak: egur oholak, harriak, zuhaitz adarrak, hostoak...

Azalpena: Herri inguruko txokoren bat bilatzen da, non lagunak elkartzeko toki prestatuko den, txabola antzera. Jolas honekin sormena asko lantzen da, materiala non bilatu, eskuratu, nola egin pentsatu eta egiten. Talde lanean aritzea eskatzen du. Gero, eraikitako txabola edo txokoa jolasteko toki sekretu gisa erabili ohi da, eta horrek erakargarritasuna eransten dio.

Txalburuak harrapatu

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Pote bat.

Azalpena: Herriko hainbat erreka bazter edota lixiba putzuetan eskua uretan sartu eta txalburuak harrapatzean datza. Txalburuak leunak direnez, eskuetatik irrist egin eta ihes

egiten dute eta zaila egiten da harrapatzea. Batzuk harrapatzea lortu ezker, kristalezko pote batean uretan jartzen dira eta haiei begira egon ondoren, askatu egin ohi dira ostera.

Txapa lasterketak

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Txapak.

Azalpena: Edari botilen txapak jaso eta karrerak egiten dira txapekin. Lurrean edo koska baten gainean jarri behar da bakoitza bere txaparekin, marra batetik abiatu eta behatz kolpez txandaka aurreratuz, zein lehenago helmugara iritsi. Urte batzuetan, txapek txirrindularien argazkiak ekartzen zituzten barrutik eta horrek lasterketari zentzu handiagoa ematen zion, txapek txirrindulariaren izena hartzen baitzuten.

Txapaketan

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Pilota.

Azalpena: Kaleraketan ibiltzea bezalakoa da baina aldaera batekin. Partaide bakoitzak banaka jokatu du frontoian, kale egitekotan txanda horretan kanporatua izanik. Aldiz, partaide batek txapa jotzen badu pilotarekin, gainerakoak txapa ukitzera joan beharko dira, eta azkena ukitzen duena kaleratu egingo da. Txanda irabazten duenak bizitza bat izango du hurrengoan.

Txintxirinka / Harritxabaleta / Txingoa

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Harri bat.

Azalpena: Lurrean 8 lauki edo laukizuzen marrazten dira modu honetan: behetik gora 1, 2 eta 3, gainean bata bestearen ondoan 4 eta 5, hauen gainean 6, eta azkenik bata bestearen ondoan 7 eta 8. Aian zimitarioan egin izan da jolas hau, lurreko harri losak aprobetxatuz, zenbakitu beste lanik gabe. Hanka baten gainean saltoka mugitu behar da laukiz lauki, 4-5 laukietan bi hanken gainean egiten da salto eta 7-8 laukietan ere bai; hemen beste salto batez buelta erdi hartu behar da itzultzeko.

Hasteko, harria jaurtitzen da eskuz lehenengo laukira eta hanka bat edo biren gainean laukiz lauki egiten da ibilbidea. Bueltakoan, hanka baten gainean saltoka harria lehenengo

laukitik atera behar da, hau ostikoz joaz. Ondoren berriz harria jaurtitzen da lehenengo laukira eta berriz abiatzen da. Oraingoan, gorakoan harria I laukitik 2ra mugitu beharko da hankaz eta beheara bueltan 2tik atera beharko da ostikoz, nahi izanez gero kolpe batez kanpora edo bestela, kolpe batez I laukira eta beste kolpe batez kanpora. Hurrengo bueltan 3 laukira eraman beharko da harria, eta horrela lauki guztiak egin arte. Partaide bat baino gehiago jolasten ari badira, batek hutsegitean txandatu da bestea. Hutsegitea izan daiteke harria bota behar den lekura ez botatzea, hau marra gainean geratzea edo oreka galdu eta hankak laukietan egoki ez jartzea. Berriz txanda tokatzean, hutsegitea egindako lekuan hartuko du partaide bakoitzak joko. Harria lauki guztietatik ekartzen duena izango da garaile.

Txirringola / Txirrina

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Burdinezko uztaia eta makila.

Azalpena: Txirringola burdinezko uztaia da, zutik jarri eta makila edo kerten batekin mugitzen da. Makilak punta kakoduna edo U formakoa izaten du, uztaia eusteko, eta honekin biraraziz eramaten da uztaia, erortzen utzi gabe. Partaide bat baino gehiago izanik, joko ondorengo da: nork denbora luzeagoan erori gabe eraman. Materialaren arabera, uztaia bakarra izanez gero, partaideak txandatu egingo dira. Uztaiak mugitzerakoan egiten duen soinuak ematen dio izena jokoari.

Txirrista 1

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Lurra edota ura.

Azalpena: Txirristan jolasteko inguruneak eskeintzen dituen baldintza edo ezaugarriak aprobetxatu izan dira parkeetako txirristak ezagutu aurretik. Landa eta baserri inguruneak umeak txirristan ibiltzen ziren maldadun zelaietan, hauek euriak bustitzen zituenean, eta lurrezko aldapetan lokaztuta zeudenean. Lurrean ura bota ere egiten zuten, lokaztu zedin. Gero, abiadura hartu eta hanken gainean irristan goitik beheara jaisten ziren.

Txirrista 2

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Kaleetan ziren aldapetan ipurdiaren gainean jarri eta irristan goitik behera jaisten jolastean datza. Lurrean etzanda jarri eta besteek hanketatik tira eta arrastaka eramaten ere bai, sarritan erropak puskatzeraino iritsi arte.

Txistularita

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Albarikoke hezurak, arto landarearen hostoak, kañabera makilak...

Azalpena: Albarikoke hezurra hartu eta harri latz baten gainean igurtziz txuloa egiten zaio zaio puntan. Zuloa ezpainetara hurbildu eta hau itxi gabe, barrura haize eman edo txistu jo eta soinua egitea lortu behar da, horretarako asko entrenatuz. Lagun artean izanez gero, zeinek txistu hots politagoa atera edo zeinek luzeagoa jo ibil daiteke.

Berdin arto hostoarekin. Hau bildu egiten, txurro forma emanaz. Alde batetik haize ematen zaio eta soinua egiten du.

Eta baita kañabera makilekin ere. Hau moztu egiten da neurri batean eta zulotxoak egiten zaizkio, txistuaren edo txirularen antzera, eta muturretik haize emanaz egiten du soinua.

Txori habien bila

Partaideak: 2-3 lagun.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Udaberrian, txoriak umatzen hasten direnean, basora irtenaldiak egiten dira, txorien habiak bilatzera. Talde txikian eta isilka komeni da egitea. Habiak bilatu eta zaindu egiten dira, behin eta berriro itzuliz, arrautzaldi, umealdia... prozesu guztia zaintzeko. Zein txori mota den, non eta nola egiten duen habia ikasten da.

Txorro morro piko tallo ke

Partaideak: 5 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Partaide bat aukeratzen da epaile lana egin dezan eta kopuru berdineko bi taldetan banatzen dira besteak. Epailea koska gainean esertzen da, eta lehenengoak makurtu eta haren magalean burua jartzen du; atzetik, honen hanka artean burua sartu eta hanketatik indarrez helduta jartzen da hurrengo partaidea. Horrela bata bestearen atzetik. Beste taldeko partaideek, banan bana korrika etorri eta salto egiten dute gainera:

lehenengoak oso aurrera joan behar du, atzeko denak kabitu daitezzen. Posizio honetan, lehen salto egindakoak eskuko bost behatzetatik bat aukeratu behar du eta epaileari erakutsi, eta makurtuta dagoen lehenak zein behatz den asmatu beharko du. “Txorro, morro, piko, tallo, ke?” galdera egiten du goikoak eta horietako bat esan eta asmatu behar du behekoak. “Txorro, morro, piko, tallo, ke” behatzei dagozkien izenak dira, loditik txikira. Behekoak zein behatz den asmatzen badu, hurrengo jokaldian posizioak aldatzen dira, goikoak behera eta behekoak saltora.

Arauen artean honakoak daude: makurtuta daudenean pisua jaso ezin badute eta erortzen badira, jokua berriz hasten da hasieratik, berriz beraiek makurtuz; goikoren bat erortzen bada, hankekin lurra ukitzen badu edo azpiko kidean hankak biltzen baditu, goikoak pasako dira makurtzera eta behekoak saltora. Arau hauek denak betetzen direla ziurtatzeko eta jokua zuzentzeko dago epailea.

UNO

Partaideak: 2-10 bitartean.

Materiala: UNOko kartak.

Azalpena: Partaide bakoitzari 7 karta banatzen zaizkio, gainerako kartak erdian uzten dira, eta lehendabizikoari buelta ematen zaio. Kartak banatu dituenaren ezkerretara dagoena hasten da jokatzeko, eta erlojuaren orratzen norabidea mantentzen da. Helburua kartarik gabe geratzea da, erdian dagoen kartaren zenbaki, kolore edo ikur bera duen kartak botata. Norberak botatzeko modukoa den kartarik ez badu, erdiko pilatik karta bat hartu behar du, botatzeko modukoa bada bota eta bestela hurrengoaren txanda izanik.

Karta berezi batzuk ere badira:

- Atzera buelta: jokoaren norabidea aldatzen du.
 - Txanda pasa: hurrengo jokalaria karta botatzeko txanda galtzen du.
 - +2: hurrengo jokalaria erditik 2 karta hartzera behartzen du, eta txanda pasatzen zaio.
 - +4: hurrengo jokalaria erditik 4 karta hartzera behartzen du, txanda pasatzen zaio eta erdiko kartaren kolorea aldatu dezake.
 - Kolore aldaketa: erdiko kartaren kolorea aldatzen du.
- Azken bi karta hauek komodinak dira eta edozein momentutan bota daitezke.

Karta batekin geratu aurretik, jokalaria horrek “UNO” oihukatu beharko du. Ohartzen ez bada eta beste batek esaten badu, erditik bi karta hartzera behartua dago. Kartarik gabe geratzen den aurreneko pertsonak irabaziko du.

Xagu txiki

Partaideak: 3 edo gehiago.

Materiala: Zapi bat.

Azalpena: Partaide bat, sagua, zutik geratzen da, zapia eskuan, eta beste guztiak lurrean esertzen dira borobilean, barrura begira eta begiak itxita. Jolasa abestiarekin lagunduta doa, abesten hastean zutik dagoena borobilaren kanpotik ibiltzen hasten da eta abestia bukatu baino lehen, zapia partaideren baten atzean, lurrean uzten du. Abestia bukatu eta begiak irekiko dituzte denek eta atzean begiratu. Zapia duena altxa eta saguaren atzetik korrika abiatuko da, harrapatu asmoz, eta xagua korrika ihesi. Borobilari buelta oso bat eman bitartean katuak sagua harrapatua bada, berriz bera izango da sagua hurrengo jolasaldian, eta harrapatzen ez badu berriz, katua pasako da sagua izatera.

*Sagu txiki
sagu maite,
zulotxoan
gorde zaitez.
Xapik ikusten
bazaitu
kris kras
jan egingo
zaitu.*

Yoyo

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Yoyoa.

Azalpena: Yoyoa eskuarekin ibiltzen den jostailua da. Egurrezko edo plastikozko pieza borobil bat da, eskuan sartzeko modukoa. Bertikalki zirrikitia du erdian eta erdiko puntuan ardatza. Ardatzari bueltan hari luze bat lotzen zaio eta hari horrek kanpora geratzen zaion muturrean behatz bat sartzeko adinako zuloa du. Behatz bat (erdikoa edo haren aurrekoa) sartzen da zuloan, yoyoa askatzen da eta goitik behera bidaltzen, zuzen, haria korapilatu gabe. Gero, atzera bueltan igoaraztean dago habilezia, beheranzko indarra aprobetxatuz eta eskuari mugimendua eraginez, yoyoa jaso behar da, horretarako berriz haria bere tokian bilduaraziz. Bakarrik jolasteko jostailu egokia da, baina lagun artean ere jolastu daiteke, bakoitza berearekin edo batek hutsegitean besteari utziz.

Zaku saltoa

Partaideak: 2 edo gehiago.

Materiala: Zakuak.

Azalpena: Festa giroan egin ohi den jokoa da, lehiaketa edo lasterketa modura antolatzen dena. Abiapuntu bat eta helmuga bat markatzen dira. Ibilbidean objektu edo lagun bat ere jarri ohi da, haren inguruan buelta emateko. Partaideek zaku bana sartzen dute hanketan behetik gora gerriraino, han zaku muturra eskuetan ondo eusten dutelarik. Horrela, hankak zakuan direla salto eginez egin behar dute ibilbidea. Bi hanketan batera egin behar da salto; banaka, pausoan edo korrika nahiean hasiz gero, erraza baita erortzea. Eroriz gero, abiapuntutik hasi behar da. Aurrena, akatsik gabe eta zakua galdu gabe iristen denak irabaziko du jokoa.

Zapi-zapi / Pañuelitota

Partaideak: 6-20 bitartean.

Materiala: Zapia.

Azalpena: Partaideak bi taldetan banatzen dira eta taldeko kide bakoitzari zenbaki bana ezartzen zaio (kopuru aldetik ezberdinak badira taldeak, gutxiago diren taldeko batek bi zenbaki izango ditu). Zelaiaren mutur banatan ilara bana egiten da, talde bakoitza mutur batean kokatzen da, eta beste pertsona bat bi marren erdian. Erdian dagoen pertsonak, zapi bat du eskuetan eta bera da zenbakiak esateko arduraduna. Zenbaki bat esatean, talde bakoitzeko pertsona bana erdira lasterka irteten dira, hauen helburua zapia beraien marrara eramatea izanik. Helburua lortu ezkerre, edo aurkaria zapia eskuan duela marrara iritsi aurretik harrapatu ezkerre, puntu bat gehituko zaio taldeari. Puntu gehien lortzen dituen taldea izango da garailea.

Erdiko pertsonak bi zenbaki esaten baditu, “arre kon-kon” hartuta (bata bestearen bizkar gainean) joan beharko dute zapiaren bila, eta hiru zenbaki esaten baditu berriz, “sillita de la reina” modura (bi eskuetatik helduta, eta bestea gainean eserita).

Zelai erre / Brilet

Partaideak: 4-20 bitartean.

Materiala: Baloi biguna eta konoak (zelai markatzeko).

Azalpena: Bi talde sortzen dira, kide kopuru berdintsua dutenak. Zelaia mugatzeko konoak erabiliz laukizuzen bat marrazten da, erdian marra bat duelarik bi guneak zatituz. Talde bakoitza mugatutako eremu hauetako batean jartzen da eta kideek ezingo dituzte marrak gainditu. Jolasteko modu ezberdinak daude; baloi batekin, birekin, hirurekin...

Baloi bakarrarekin jolasten denean, zozketa bidez erabaki daiteke zein talde hasiko den pilota jaurtitzen. Kide batek baloia botatzerakoan aurkako taldeko norbait jotzea izango du helburu, baloi horrek lurra ukitu baino lehen. Hori gertatzen bada, baloiaz jo duen kidea “kartzelara” joango da, kontrako taldearen atzealdean gelditzen den eremura. Kartzelatik ateratzeko modua pilota berreskuratzen duenean beste taldeko norbait jotzea da, bata kartzelatik irten eta bestea sartu egingo delarik. Talde bateko kide guztiak kartzelan biltzen direnean hiru jaurtiketa aukera izango ditu azkena iritsi denak. Saiakera horietan norbait egiten badu jolasak jarraitu egingo du, eta bestela, amaitu egingo da.

Ziba

Partaideak: 1 edo gehiago.

Materiala: Ziba.

Azalpena: Bakarka jostatzeko jostailu egokia da, nahiz lagun artean josta daitekeen, bakoitza berearekin edo txandatur. Egurrezko jostailua da, udarearen formakoa, eskuaren neurrikoa eta lokarri luze bat lotzen zaio. Punta zorrotzena burnizkoa du eta beste muturrean (txapelean) egurrezko txortena. Txapelean lotzen da lokarria eta burnizko punta zorrotzetik hasita, behetik gora biratuz, zibaren inguruan bilduko da, ia lokarria bukatu arte; zati bat utzi behar da, eskuan biltzeko adinakoa. Eskuan estu lotu eta hari aurrera-atzerako mugimendua eraginez, lurrera askatu behar da ziba, lokarria askatu eta biratu arazteko. Ziba bere puntaren gainean dantzan jartzea da helburua, ahalik eta denbora luzenean. Hortik abiatuz, norbere abilezia lantzeko hainbat mugimendu ikas daitezke: ziba lurretik altxatzea, salto egin araztea; eskua zabalik, haren gainean dantza araztea...

Zinta karrera

Partaideak: 3tik gora.

Materiala: Soka luzea, zintak, eraztunak, makilak, bizikletak edo astoak.

Azalpena: Festa giroan egin izan den jokoa da. Soka sendo eta luze bat botatzen da alderik alde eta bi muturretan lotzen da altuera batean. Koloretako zintak biltzen dira soka, bata besteari tartea emanda, puntan aro edo eraztun bana dutela, hauek zintzilik. Partaideak abiapuntu batetik irteten dira bizikleta gainean edo asto gainean (astoa egiazkoa izan

zitekeen edo lagun bat bestearen bizkarrera igota). Bakoitza zinta baten aurrean, makilatxo bat eskuan, makila eraztunean sartu eta zinta askatu behar du. Punteria da lantzen dena, baina mugimenduan. Zinta askatu gabe sokatik haruntza pasaz gero, buelta hartu eta honuntzakoan berriz saiatzeko aukera izango du. Horrela, bere zinta azkarren askatzen duenak irabaziko du jokia.

Zubiri-zubiri / Pase Misi

Partaideak: 4 edo gehiago.

Materiala: Ez da materialik behar.

Azalpena: Bi partaide aukeratzen dira, zubi lana egiteko. Hasteko, bien artean, isilpean kolore/janari/animalia bana aukeratuko dute. Gero, elkarri eskuetatik heldu, gora jaso eta zubia egin behar dute, abesten duten bitartean. Beste partaide guztiak banan bana zubi azpitik pasako dira. Abestia bukatzean, zubia egiten dutenek parean pasatzen ari den partaidea beso artean preso harrapatuko dute. Ondoren, galdera bat egingo diote belarrira, esaterako: gorria ala berdea? Bat aukeratu beharko du. Erantzunaren arabera, zubiko kideetako baten atzean jarriko dira, gerritik helduta. Eta berriz abesten hasiko dira. Horrela, partaide guztiak harrapatzean, zubia osatzen duten kide bakoitzaren atzean jende multzo bat egongo da. Alde batekoek eta bestekoek beren aldera tira beharko dute, sokatiran bezala, baina gerritik helduta. Zeinek gehiago tira, talde hark irabaziko du.

Beste aldaera bat ere bada, baserrietan egin ohi zena. Kasu honetan ere zubi lana egiten dutenek kolore/janari/animalia bana aukeratuko dute. Bestean bezala, zubi azpitik pasako dira, eta bat harrapatzean bi aukeretako bat hautatu beharko du. Oraingoan, aukera batek ez du zigorrik izango, baina besteak bai, belar zulora egin beharko dute salto bigarren aukera hautatzen dutenak.

*Pase misí, pase misá,
por la puerta de Alcalá,
la de alante corre mucho
y la de atrás se quedará.
Pase misí, pase misá...*

*Zubiri, zubiri,
nongori, nongori,
nongo alkate zerade?
Frantziako errege baten
seme-alabak gerade.
Zubi hontatik
pasatzen dena
hemen geldituko dela,
hemen geldituko dela.*

Zumbabiko

Partaideak: Bakarka.

Materiala: Beirazko botila baten txapa, hari bat, mailu bat eta iltze bat.

Azalpena: Mailuaz baliatuz, txapa kolpatu behar da objektu lau bat bihurtuz. Ondoren, iltzea kolpatuz bi zulo egin behar zaizkio, erdiko puntuaren alde banatan. Zulo horietako batetik haria pasatu behar da, gero bestetik beste norabidean, eta azkenik korapilo bat egin. Hariaren bi muturretatik hatz bana pasa beharko da, erdian txapa geratzen delarik. Aurrera edo atzera txapari bira batzuk eman ondoren, haria estutzen joango da, eta bi hatzekin kanpora indarra eginda, txapak beste norabidean emango ditu birak, soinu bereizgarri bat sortuz.