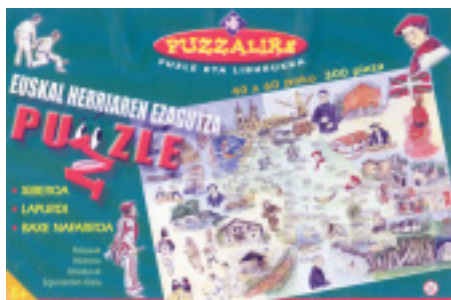




## PUZZALIRE

Sarl Saint Luc



**Prezioa:** 27,50 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

Joko mota: Eraikuntza jolasa. Elkarketa jolasa.

Puzzlea

**Ezaugarriak:** Lapurdi, Behe Nafarroa eta Zuberoako mapa osatzen duen puzzlea da. 300 pieza ditu eta 40x60 zentimetroko neurria. Hiru herrialdeotako historia, ohiturak eta eguneroko bizitza ezagutzeko aukera ematen du. Herri nagusiak zein diren adierazten du eta hainbat pertsonaia historiko eta kultur arloko beste zenbait pertsonaia ezagutzeko aukera ematen du.

Puzzleak 90 orriko liburuxka dakar eta bertan

Lapurdi, Behe Nafarroa eta Zuberoa hobeto ezagutu ahal izateko datuak ematen ditu.

**Heziketa gaitasunak:** Lapurdi, Behe Nafarroa eta

Zuberoako ingurune natural, sozial eta kulturalaren inguruko edukiak ezagutzeko balio du. Espazioaren, arretaren, ikusmenaren eta

oroimenaren antolaketa eta arrazoiketa garatzeaz gain, koloreak eta formak bereizten ikasteko lagungarria da. Irudimena landuz, jolas sinbolikoak egiteko aukera ematen dio haurrari. Manipulaziorako gaitasuna garatzeko lagungarria da.





## ARAU JOLASAK

Arau jolasek jarraitu beharreko azalpenak edota arauak dituzte eta parte hartzaileek horien berri izan eta onartu egin behar dituzte, aurreikusitako helburua lortzeko. 4 urte ingururekin hasten dira lehenengo arau jolasak. Hasieran gaitasun jolasak izaten dira, baita asoziazio eta arreta jolasak ere, eta askotan heldu baten edo zaharragoa den haur baten laguntza behar izaten dute. Haurra helduagoa denean, mahai jolasak izan ohi dira multzo honetan sartzen direnak (dominoa, bikoteak, tribiala...), baina bestelako arau jolasak ere badira. Hala nola, punteria jolasak, mahai-futbola... Arau jolasekin aritzeko, lagun bat baino gehiago behar izaten dira, nahiz eta joko indibidualak ere izan daitezkeen.

Arau jolasak funtsezkoak dira gizarteratzeko elementu moduan, haurrei galtzen eta irabazten, euren txanda eta arauak errespetatzen eta euren lagunaren ekintza eta iritziak kontuan hartzen erakusten baitiete. Gainera, bestelako ezagutzak eta gaitasunak ikasteko ere oinarrikoak dira. Lengoaiaren, memoriaren, arrazonamenduari, arretaren eta gogoetaren garapena bultzatzen dute.

## PC DORTOKA KARAOKE

Bizak



## BERRIA! 2005

**Prezioa:** 61,95 €

**Adina:** 3 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Jolas sinbolikoa

**Ezaugarriak:** Ordenagailu txiki bat da. Karaoke moduan erabil daiteke (kantak gazteleraz daude), baina ahotsa grabatzeko aukera ere ematen du. Iratzargailu moduan erabil daiteke baita ere. Guztira 66 jarduera ditu: letrei eta hizkuntzari buruzko jarduerak, zenbakiei buruzkoak... Sagua erabiltzen ikasteko jokoak ere baditu, entzumena lantzeko musika jarduerak... Soinu eta ahots efektu ugari ditu. Pantailan animazio dibertigarriak eta mugitzen diren pertsonaiak ere agertzen dira.

**Heziketa gaitasunak:** Belarri bidezko bereizketa bultzatzen du. Erritmoaren zentzua bizkortzen du. Memoria eta ahozko espresioa lantzen du. Arrazonamendu logikoa garatzen du. Autoestima bultzatzen du. Desinhibitzea bultzatzen du. Rolaren reproduzioa errazten du.



## ENJOY ENGLISH

Ikastolen elkartea



**Prezioa:** 24,00 €

**Adina:** 3 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Hiztegi jolasa. Elkarketa jolasa

**Ezaugarriak:** Ingelesa lantzeko jolasa da. Xipri eta Xixili udako oporrak prestatzen hasi dira eta horretarako ingelesa ikasten hasi direla aitzakia hartuta, umeari ingelesa lantzeko aukera ematen dio. Hamabi gai lantzen dira euskaraz eta beste hainbeste ingelesez; "My bedroom", "Colours", "My english classroom", "Opposites", "At the supermarket", "Animals I", "At the doctor", "Animals II", "My friends", "Parts of the body", "At the farm" eta "Numbers". CD-a dakar euskarazko eta ingelesezko audioekin.

**Heziketa gaitasunak:** Jokoaren helburua euskarazko nahiz ingelesezko hitz desberdinak ikastea da; hizkuntza idatzia eta ahozko hizkuntza lantzeko aukera ematen du. Eskaintzen dituen laminekin bidez idatzizko hizkuntza lantzeko aukera ematen du eta ahozko hizkuntza lantzeko CD-a dakar. Arau jokoetan hasteko egokia da. Arreta, formen bereizketa, irudien asoziazioa eta behaketa gaitasuna suspertzen ditu. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.

**Prezioa:** 14,15 €

**Adina:** 3 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Irakurketa lantzeko pare-jokoa da. Hiztegia euskaraz eta ingelesez dago.

**Heziketa gaitasunak:** Joko honek baserriaren eta abereen ezagutza errazten du. Espazioaren, arretaren, ikusmenaren eta oroimenaren antolaketa eta arrazoiketa garatzeaz gain, koloreak eta formak bereizten ikasten laguntzen du. Irudimena landuz, joko sinbolikoak egiteko aukera ematen du eta manipulatzeko gaitasuna garatzen du.

**BERRIA!  
2005**



## MIXI BASERRIAN

Ikastolen elkartea

## PIRRITX ETA PORROTX FAMILIEN KARTA JOKOA

Matxinsalto



**BERRIA!  
2005**

**Prezioa:** Zehaztu gabe

**Adina:** 4 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Karta jokoa

**Ezaugarriak:** Sozializazioa bultzatzen duen familia eredu berri buruzko karta jokoa da. Garai bateko familien jokoa, aitona-amona, aita-ama, edota semea-alaba ziren bikoteak. Pirritx eta Porrotxen kartetan umeak dira protagonista eta familia desberdinak aterako dira: aita berebera eta ama euskalduna dituen umea, amarekin bizi den eta aitona-amona eta anai-arrebak Nikaraguan dituen ume etorkina...

**Heziketa gaitasunak:** Sozializazioa garatzeaz gain, aniztasunaren aldeko jarrera bultzatzen du. Aho adierazpena eta atentzioa lantzen ditu eta aho eta begien arteko koordinazioa ahalbidetzen du.

Arrazonomendua estrategiko erraza bultzatzen du eta espazioaren antolaketa errazten du.

## KONTZEPTUEN DOMINOA

Ikastolen elkarteak



**Prezioa:** 18,20 €

**Adina:** 3-7 urte

**Joko mota:** Arau soilekiko jolasa. Domino jolasa.

**Ezaugarriak:** Kontrako kontzeptuak edo kantitate berdinak elkartuz fitzak kokatzean datza. Alde batetik irudiak eta hitzak daude eta bestetik, ohiko dominoak dituen puntuak.

**Heziketa gaitasunak:** Arau jolasetan hasteko egokia da; adin honetan haurrak soziabilitatea garatzen ari dira eta joko honetan talde-jokorako ezinbestekoak diren arauak errespetatu edota txandak gorde beharko ditu. Arreta, formen bereizketa, irudien-asoziazioa eta behaketa gaitasuna suspertzen ditu.

**Prezioa:** 9,95 €

**Adina:** 3-7 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Domino jolasa. Hiztegi jolasa

**Ezaugarriak:** Kartoizkoa da eta elkarren artean bat etortzen diren piezak ditu. Pieza bakoitza lanbide jakin bat duen pertsonari dagokio eta horiei dagozkien tresnak ageri dira.

**Heziketa gaitasunak:** Jolasaren helburua euskarazko nahiz ingelesezko hitz ezberdinak ikastea da. Arau jokoetan hasteko egokia da. Gogoan izan adin honetan haurrak soziabilitatea garatzen ari direla eta talde-jokorako ezinbestekoak diren arauak errespetatzea, txandak gordetzea... beharrezkoak izango dira jolas honetan. Arreta, formen bereizketa, irudien-asoziazioa eta behaketa gaitasuna suspertzen ditu. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.

## DOMINO LANBIDEAK

Ttarttalo



## BIKOTEEN JOKOA

Ttarttalo



**Prezioa:** 9,95 €

**Adina:** 3-7 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Kartoizko piezak ditu, eta joko honetan, eduki aldetik harremana duten bi pieza elkartu behar ditu.

**Heziketa gaitasunak:** Jokoaren helburua euskarazko nahiz ingelesezko hitz ezberdinak ikastea da. Arau jokoetan hasteko egokia da. Arreta, formen bereizketa, irudien-asoziazioa eta behaketa gaitasuna suspertzen ditu. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.



## AITOR JOLASEAN

Alday technologies



**Adina:** 4 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Oinarrizko galdera eta erantzun jolasa  
**Ezaugarriak:** Pantaila, teklatua eta sagua dituen ordenagailua da. Sei kategoria ditu: alfabetoa eta zenbakiak, gaztelania, ingelesa, zenbakiak, musika eta marrazketa eta jokoak eta ordua. Sei kategoria horien artean 43 jarduera eskaintzen ditu. Bost galdera egin ondoren, lortutako emaitzaren arabera, oso ondo, ondo, edo 'saiatu berriro' esango digu. Pila bidez funtzionatzen du.  
**Heziketa gaitasunak:** Alfabetoa eta zenbakiak ikasten hasteko egokia da, euskaraz, gaztelaniaz zein ingelesez. Oinarrizko eskola ikasketak sendotzen laguntzen du eta aldi berean, haurrak ordenagailuarekin lehen kontakua izateko aukera eskaintzen du. Arrazoiketa logikoa bultzatzeaz gain, memoria garatzen du.

**Prezioa:** 25 €

**Adina:** 4 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Memoria jolasa

**Ezaugarriak:** Kantauri itsasoan bizi diren espezieak eta itsaso inguruan bizi diren hegaztiak ezagutzeko aukera ematen du. Bi jolas egin daitezke: bikote jolasa eta ezkutaketan. Bikote jolasean buruz behera dauden fitxak altxatuz, bikoteak osatu beharko dituzte eta ezkutaketan jolasean, ezkutatu diren hiru animalia aurkitzea izango da haurren lana.

**Heziketa gaitasunak:** Arreta, elkarketa, kontzentrazioa, behaketa gaitasuna eta irudien asoziazioa bideratzen ditu, besteak beste. Itsas inguruko hiztegia lantzea da helburu nagusia eta era horretan, euskararen erabilera bultzatzen du. Izurdearen figurarekin mezu metaforikoa bidaltzen da: beharrezkoa da guztion elkarlana izurdea (natura ordezkatzen duen izurdea) salbatzeko. Jolas kooperatiboa da.

## IZURDEA PUSTI-PLASTA

Urtxintxa



**BERRIA!  
2005**

## HITZAK IRAKURTZEN

Ikastolen elkarte



**Prezioa:** 17,45 €

**Adina:** 4-7 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Bi irudi berdineko edo irudia eta hitza lotzeko joko. 4 taula eta 36 fitxa ditu. Joko honetako taula bakoitzak bi alderdi ditu. Jokatzeko errazena den albo irudiak dituen da. Irudi hauek guztiak fitxa solteetan agertzen dira errepikatuta. Beste aldean, ordea, hitzak agertzen dira idatzita, irudien ordez. Bigarren alde honekin jolasteko haurrak irakurtzen jakin behar du.

**Heziketa gaitasunak:** Arrazonamendu logikoa, ideien asoziazioa, formen eta koloreen bereizketa, arreta eta memoria garatzen ditu. Hiztegia lantzeko aukera ematen du eta baita eskolako beste zenbait gai ere.

## HILABETEA

Ikastolen elkarte



**Prezioa:** 13,65 €

**Adina:** 4-7 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Hilabeteek urtean osatzen duten zikloa ikasteko balio du, hilabete bakoitza ezagutzeko elementu esanguratsu baten identifikazioaren bitartez. Alde batetik, hilabete bakoitza ezagutzen ikasiko dute, baina baita urtean zehar duten ordena zein den ere.

**Heziketa gaitasunak:** Irakurketaren lehen urratsak emateko erabil daiteke, bertan agertzen diren hitzak irakurriz. Baita zenbakien grafia eta ordena ezagutzeko ere.

**Prezioa:** 12,90 €

**Adina:** 4-8 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Elkarteta jolasa

**Ezaugarriak:** Hainbat ekintza, horiek egiten diren orduarekin identifikatzean datza jokoaren gakoa. Ordulari analogiko eta digitalen orduak adierazten dituzten irudiak identifikatu behar dira.

**Heziketa gaitasunak:** Joko honek egunean zehar orduak osatzen duten zikloa zein den jakiten laguntzen du. Batetik, orduak banan-banan ikasiko dituzte haurrek eta bestetik, orduak bata bestearen atzetik eguna nola osatzen duten ikasiko dute. Gainera, zenbakien grafia landuko dute.

## ZER ORDU DA?

Ikastolen elkarte



## SALAMALEKUM EUSKALHERRIA

Txatxilipurdi elkarte



**Prezioa:** 15 €

**Adina:** 5 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Bikote jolasa.

**Ezaugarriak:** Sahara eta Euskal Herriko kulturen arteko integrazioa da jolas honen helburu nagusia. Binaka berdinak diren 52 piezek osatzen dute jolasa eta fitxetan, marrazkiek lagundurik, oinarriko kontzeptuak agertzen dira euskaraz zein hassanieraz eta nola ahoskatzen diren ere bai. Fitxa guztiak bikoteka elkartzea da jolasaren helburua. Pare gehien osatzen duenak irabaziko du.

**Heziketa gaitasunak:** Hizkuntza lantzeaz gain (kasu honetan euskara eta hassaniera), oroimena lantzen laguntzen du.



## BATUKETAK ETA KENKETAK

Ikastolen elkarteak



**Prezioa:** 22,50 €

**Adina:** 5-6 urte

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Eragiketa zuzen eginda dagoen jakiteko pantaila magikoa, eragiketak egiteko 38 txartel (25 batuketa eta 13 kenketa) eta erantzunak dakartzaten beste 19 txartel aurkitu ahal izango dira.

**Heziketa gaitasunak:** Zenbakien balioa ezagutzeko jolasa da eta bide batez batuketa eta kenketak ulertzen laguntzen du. Kalkulua ikasten hasi berriak diren haurrentzat egokia da. Arreta eta arrazonamendua garatzen ditu, manipulatzeko gaitasuna errazten du eta soziabilitaterako lagungarria da.

**Prezioa:** 64,95 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Oinarrizko galdera eta erantzun jolasa. Jolas matematikoa

**Ezaugarriak:** Pantaila, teklatura eta sagua dituen ordenagailua da. Zazpi kategoria eskaintzen ditu eta guztien artean, 100 jarduera. Kategoriak hauek dira: euskara, hizkuntza gaztelaniaz, hizkuntza ingelesez, ipuinak, zenbakiak eta matematika, sormena eta jolasak. Jolas bakoitzak bere puntuaketa sistema du, baina 10 galdera egin ondoren, emandako erantzunak hiru kategorien arabera ebaluatuko ditu; bikain, ondo edo 'saiatu berriro'. Pila bidez funtzionatzen du.

**Heziketa gaitasunak:** Euskara, gaztelania eta ingelesa lantzeko aukera ematen du, ortografia, gramatika eta lexikoa hobetzen lagunduz. Matematika jarduerak lantzeko ere egokia da eta ordenagailuetako beste jarduera batzuekin harremanetan hasteko jolasak eta tresnak eskaintzen ditu. Oinarrizko eskola ikasketak sendotzen laguntzen du eta aldi berean, haurrak ordenagailuarekin lehen kontaktua izateko aukera eskaintzen du. Arrazoiak logikoa bultzatu eta memoria garatzen du.



## AITOR KONTALARI

Alday technologies

## MILA MUNDU

Ikastolen elkarteak



**Prezioa:** 12,60 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Hirukote jokoa da. Mundu osoko pertsonak 27 argazki iruditan agertzen dira eta beste 27 fitxa ere badira, non pertsona bakoitzaren herrialdearen izena, bertako bandera, azalera eta hizkuntza agertzen diren. Jokatzeko bi era daude: argazkiak dituzten 56 fitxekin, pareak osatuz, edo fitxa guztiekin, 81 fitxekin, argazki biak eta herrialdeari buruzko informazioa dakarren hirugarren fitxa lotuz.

**Heziketa gaitasunak:** Munduko beste kulturen ezaugarriak ezagutzen laguntzen du joko honek. Aditasuna eta ikuste-oroimena garatzen laguntzen du. Horrez gain, umeek arauak errespetatzen ikasiko dute eta beraien soziabilitatea garatuko dute. Gurasoak edo hezitzailea umearen jolaskide izateak jokoak heziketarako duen balioa handitu egiten du.

## NOR DA NOR

Ikastolen elkarteak



**Prezioa:** 17,00 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Euskal kulturako 48 pertsonaia ezagutzeko aukera ematen du jolas honek. Bertan, galderak eginez, aurrekoak aukeratu duen pertsonaia zein den asmatu behar dugu.

**Heziketa gaitasunak:** Joko honek aditasuna eta ikuste-oroimena garatzen laguntzen du. Honez gain, umeei arauak errespetatzen ikasiko dute eta beraien soziabilitatea garatuko dute. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.

**Prezioa:** 12,60 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa

**Ezaugarriak:** Gure herriko paisaiak, arkitektura, kultura, kirola, artelanak eta abar, 55 argazki-iruditan, 110 fitxa guztira. Irudi berdinak elkartuz pareak osatu behar ditugu.

**Heziketa gaitasunak:** Joko honek aditasuna eta ikuste-oroimena garatzen laguntzen du. Honez gain, umeei arauak errespetatzen ikasiko dute eta beraien soziabilitatea garatuko dute. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.

## PARE JOKOA: EUSKAL HERRIA

Ikastolen elkarteak



## XIXUKOREN JOLASA ETA PARTXISA

Matxinsalto



**Prezioa:** 22 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa

**Ezaugarriak:** Ohiko partxisa eta antzarraren jolasa dira, baina kasu honetan Xixukok hartu du antzarraren lekua. Gutxienez bi jokalarik eta gehienez lauk hartu ahal izango dute parte. Xixukoren jolasean, erortzen garen laukitxoaren arabera, aukera bat edo beste izango dugu.

**Heziketa gaitasunak:** Gogoeta, kontzentrazioa eta arrazonomendu estrategikoa bultzatzen ditu, baita ideien asoziazioa eta sozializazioa ere. Beste jokalarien ekintzak kontuan hartuta, erabakiak hartzeko ahalmena garatzen du.



## EUSKARAREN MUNDUA

Txanela kulunkan



**Prezioa:** 50 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Galdera eta erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Zortzi mapa interaktibo dituen joko elektronikoa da (norberak aukeratzen du momentuan zein nahi duen) eta azalpenak, galderak eta zuzenketak euskaraz eskaintzen dituzten ahozko zein idatzizko milaka datu datoz horietan; euskarari buruzkoak, hiriak, azalera, biztanle-kopuruak, hiriburuak, Europako Batasuna, garaierak, erliebea...

Puntu sentikorrak ukitzerakoan, informazioa jasotzen da eta bandera sakatuz gero, hainbat galdera egiten ditu.

**Heziketa gaitasunak:** Euskal Herriak Europarainoko bidea eginez, geografia eta gizarte mailako hainbat eduki ikasteko balio duen joko elektronikoa da. Memoria, arrazonomendua eta sozializazioa garatzen laguntzen du. Entzumena eta ahozko adierazpena errazten ditu.

**Prezioa:** 36 €

**Adina:** 6 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa

**Ezaugarriak:** Pirata bakoitzak bere gordelekua izango du euskal kostaldeko porturen batean: Baionan, Pasaian, Getarian edo Gorlizen. Portutik atera ahal izateko eta ondoren uhartera iristeko, hainbat froga pasa beharko dira. Behin uhartera iritsita, altxorra aurkitu beharko dute; baina tresnak beharko dituzte horretarako eta elkarren arteko lankidetzak beharrezkoa izango dute. Jokatzeko taula, 8 piraten fitxak, 2 dado (zenbakidunak eta koloredunak), 30 segundoko, hondarrezko erlojua, piraten 8 txartel, 12 ekipaia-txartel, 48 tresna-txartel, 100 ekintza-txartel, 12 uharte-txartel eta gidaliburua ditu.

**Heziketa gaitasunak:** Jolas kooperatiboa da. Itsas munduaren eta euskal piraten gaineko hainbat gauza ezagutzeko aukera ematen du. Euskarazko itsas hiztegia lantzeko erabil daiteke eta itsas ingurune bitxikeria eta gertaerei buruzko informazioa eskuratzeko tresna egokia da. Arreta, arrazoibidea eta erabakitze ahalmena garatzeko aproposa da. Norbanakoaren garapenerako lagungarri da eta jolasean egindako akatsetatik irakaspenak ateratzen dira. Ekintzen ondorioak ikusten dira eta estrategia hobetu beharra dago etengabe. Aho adierazpena lantzen da, baita gorputz-adierazpena eta adierazpen artistikoa ere. Sormena, ideien lotura, azkartasuna eta sozializazioa errazten ditu.



## PIRATAK ALTZORAREN BILA

Urtxintxa

## BIKOTE MIKOTE

Matxinsalto



**Prezioa:** 10 €

**Adina:** 6-9 urte

**Joko mota:** Arau jolasa

**Ezaugarriak:** Takolo, Pirritx eta Porrotxen irudiak agertzen diren fitxak ditu eta pieza horietan hiru pailazoak gauza ezberdinak egiten ari dira. Irudi erlazionatuak elkartuz, pareak osatu behar dira.

**Heziketa gaitasunak:** Arau jokoetan hasteko egokia da; adin honetan haurrak soziabilitatea garatzen ari dira eta talde-jolaserako ezinbestekoak diren arauak errespetatzea, txandak gordetzea... bezalakoak egin beharko ditu. Arreta, formen bereizketa, irudiaren asoziazioa eta behaketa gaitasuna suspertzen ditu. Hiztegia zabaltzen laguntzen du.

## BADAKIT (EDIZIO BERRITUA)

Argia jolasak



**BERRIA!  
2005**

**Prezioa:** 33 €

**Adina:** 7 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Galdera eta erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Tribal moduko galdera-erantzun mahai jolasa da. 1800 galdera, 6 multzotan banatuak daude: natura, kirola, ikuskizunak, historia, ariketak eta hizkuntza eta literatura. Bi zailtasun mota ezberdinetan daude banatuak galderak: zailtasun txiki edo ertainekoak eta zailtasun ertain edo handikoak. Galdera bakoitzak, hiru erantzun posible ditu eta bakarra da zuzena, jokalariek asmatu beharrekoa, hain zuzen. Erantzunak asmatu ahala jokalariek aurrera egingo du ibilbidean. 2-36 jokalarik joka dezakete. Helburua, kolore bakoitzeko peoia lortu eta kolore guztiak biltzea izango da.

**Heziketa gaitasunak:** Natura eta Geografia, Telebista eta Ikuskizunak, Kultura, Kirola, Ariketak, Hizkuntza eta Literatura. Horiek dira atalak eta guzti horien inguruko hainbat gauza ezagutzeko eta aldi berean ikasi edota erreparatzeko aukera eskaintzen du. Memoria, arrazonamendua eta sozializazioa ere garatzen ditu, joko konpetitiboan edota kooperatiboan aritzeko aukera eskaintzen baitu.

**Prezioa:** 38 €

**Adina:** 7 urtetik aurrera

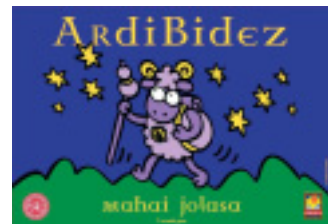
**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Galdera eta erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Antzarraren jolasaren antzekoa da eta laukitxo bakoitzak informazio txartel bat du. Done Jakue bideak Euskal Herrian barna egiten duen ibilbidea ezagutzeko aukera ematen digu. Ardi erromesa da jokalaria, dardoa botata egingo du ibilbidea eta laukitxo bakoitzeko informazio txartel bat izango du; horietan dagoen guneari dagokion kondaira, informazio historiko edota bitxikeriak irakurtzeko aukera izango du. Helburua, bidaiaren amaierara iristea izango da. Irudiei garrantzia eman diete jolasa erakargarria izan dadin; Kukuxumusuk egin du diseinua.

**Heziketa gaitasunak:** Done Jakue bidea pasatzen den lekuak ezagutzeko aukera ematen du. Hiztegia lantzeko aukera ematen du eta kontzentrazio eta atentzio ahalmenak garatzen ditu. Erabakiak hartzeko beharrezkoa den estrategiak hausnarketa eta antolaketa taktikoa bultzatzen ditu.

## ARDIBIDEZ

Argia jolasak



**BERRIA!  
2005**

## NAIROBITARRA, MUNDUA EZAGUTZeko JOLASA

Argia jolasak



**Prezioa:** 38 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Galdera eta erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Tresna egokia da gaztetxoek mundua ezagutu dezaten. Bost taulek osatzen dute jokoa, bakoitzak kontinente bat irudikatzen du eta mapa bakoitzari 200 galdera dagozkie. Dadoak lagunduta, jokalariek aurrera egingo dute kontinente ezberdinetako txokoak ezagutzuz.

**Heziketa gaitasunak:** Munduko kontinenteen eta bertako herrien kulturaren inguruko ezagutza lortzeko balio du. Ahozko ulermena eta sozializazioa bultzatzeko mesedegarri da. Memoria, gogoeta gaitasuna eta arrazonamendu logikoa garatzen ditu.



**BERRIA!**  
**2005**

## OINEZ OIN

Gipuzkoako Bertsozale Elkarte



**Prezioa:** 45 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Mahai jolasa.

Galdera-erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Tribial moduko galdera-erantzun mahai jolasa da. Bertsolaritzaren inguruko gaiak lantzen dira joko honetan.

**Heziketa gaitasunak:** Bertsolaritzaren inguruko hainbat gauza ezagutzeko eta aldi berean ikasi edota erreparasatzeko aukera eskaintzen du.

Memoria, arrazonamendua eta sozializazioa ere garatzen ditu, joko konpetitiboan edota kooperatiboan aritzeko aukera eskaintzen baitu.

**Prezioa:** 28,00 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Galdera-erantzun jolasa

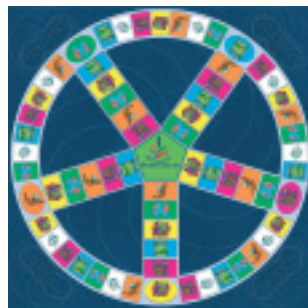
**Ezaugarriak:** Galdera-erantzun ohiko jolasa da. Bi zailtasun maila ditu. Hainbat arlori dagozkien galderak erantzun beharko dituzte jokalariek: natura, gizarte, musika, artea, matematika, hizkuntza, literatura, kirola...

**Heziketa gaitasunak:** Gai horien inguruko hainbat gauza ezagutzeko eta aldi berean ikasi edota erreparasatzeko aukera eskaintzen du. Memoria, arrazonamendua eta sozializazioa ere garatzen ditu, joko konpetitiboan edota kooperatiboan aritzeko aukera eskaintzen baitu.

## AUSKALO!

Ikastolen elkarte

**BERRIA!**  
**2005**



## EUSKARBEL

Ikastolen elkarte



**Prezioa:** 20,90 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa

**Ezaugarriak:** Mundu mailan ezaguna den Scrabble hitz gurutzatuen jokoaren euskarazko bertsioa da. Taula, letrak, 100 fitxa, hondar erlojua eta arautegia dakartza. Jokoaren helburua hitz gurutzatuak osatzea da; jokalariek trebetasuna beharko du egokitu zaizkion letrak erabilia hitzak osatu eta ahalik eta puntu gehien lortzeko.

**Heziketa gaitasunak:** Hizkuntzaren ezagupena, estrategia, aditasuna eta arauak errespetatzea bultzatzen ditu. Matematika eta kalkuluak egiteko gaitasuna lantzeko baliagarria da. Ohikoena euskara estandarra erabiltzea izango bada ere, euskalkiak edota eskualde jakin bateko hizkuntza erabiltzea ere onartuko da, taldekideek hala adosten badute; beraz, euskalkiak lantzeko ere egokia izango da.

## MATRAKAN

Ikastolen elkartea



**Prezioa:** 25,45 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Ausazko jolasa

**Ezaugarriak:** Tableroa eta ehun fitxa dituen mahai jokoa. Talde lanean gainditzeko froga ezberdinak pasa behar dira: mimika egin, marraztu, kantatu, hitzak definitu eta galderak erantzun. Mahai jokoa da. Hainbat eratako probak talde-lanean gainditzea, azken kasilara heltzea lehengoa izateko.

**Heziketa gaitasunak:** Aho adierazpena garatzen du, gorputz adierazpena eta adierazpen artistikoa bezalaxe. Imajinazioa, ideien asoziazioa, azkartasuna eta sozializazioa errazten ditu.

**Prezioa:** 23,80 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Ausazko jolasa

**Ezaugarriak:** Jokalariek, Euskal Herriko hiriburuetakako kaleak salduz eta erosiz ahalik eta ondasun eta doru gehien lortu behar dute; helburua kapital osoaren jabe egitea da eta aurkariak ezer gabe uztea. Joko honetan adimena erabili behar da finantza kontuak baitaude tartean, nahiz eta sarritan zortearen esku dagoen nor irabazi edo galduko duen.

**Heziketa gaitasunak:** Finantzen munduarekin eta higiezinaren sektorearekin ohitzeko balio du joko honek. Espekulazioa eta mundu lehiakorra bultzatzen ditu. Gogoeta egitea, arrazonomendu zehatza eta arreta bultzatzen ditu.

## EUSKOPOLI

Ikastolen elkartea



## ELUR JAUSIAK

Kometa



**BERRIA!**  
**2005**

**Prezioa:** 29,50 €

**Adina:** 8 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau jolasa. Jolas kooperatiboa

**Ezaugarriak:** Herrira lau larrialdi dei iristen dira une berdinean. Lau mendikate garaietan hegazkin bat erori da eta bertan zihoazen bidaiariak arriskuan daude. Eguraldi traketsa dago, gero eta elur gehiago egiten du eta mendikateen arteko bidea ixteko mehatxua dago. Herrialdean lau espedizio antolatzen dira eta hauetako bakoitza mendikateetako batera abiatzen da. Bidaiari guztiak onik ekarri beharko dituzte herrira.

**Heziketa gaitasunak:** Lankidetzeta, komunikazioa, soziabilitatea, erabakiak hartzeko gaitasuna, irudimena eta arrazonomendua landu daitezke. Besteekin jolastea, besteen kontra jolastea baino hobea dela barnera dezakete; hobea dela elkarrekin erronkak gainditzea, beste pertsonak gainditzea baino.



## ZELAN DERITZOSU? GATAZKEI BURUZKO

Gernika gogoratzuz

**BERRIA!**  
**2005**



**Prezioa:** Bidalketa gastuak

**Adina:** 9-12 urte

**Joko mota:** Arau jolasa. Estrategia jolasa.

Errepresentazio jolasa

**Ezaugarriak:** Jokalariak egoera jakinetan jartzen ditu jolas honek eta horiei aurre egiteko hainbat tresna, baldintza eta aukera ematen dizkie. Era horretan, bere ekintzen ondorioen inguruan gogoeta egin dezakete. Gatazkak konpontzeko trebetasunak ikasteko jolasa da.

**Heziketa gaitasunak:** Erreflexioa, sormena eta irudimena bultzatzen ditu. Egoera hipotetikoen eta harremanen errepresentazio konplexuaren bidez aho adierazpena eta elkarrekintza soziala garatzen ditu. Gatazkak konpontzeko eta akordiotara iristeko trebetasunak ikastea ahalbidetzen du.

**Prezioa:** 32,50 €

**Adina:** 10 urtetik aurrera

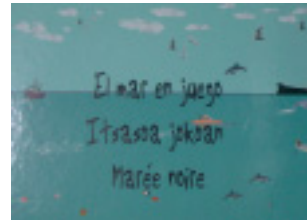
**Joko mota:** Arau-jolasa. Jolas kooperatiboa

**Ezaugarriak:** Jokalariak petrolio gailetak baztertu behar dituzte, hauek hondartzara iritsi aurretik. Hau lortuz gero, jokalaria guztiek irabaziko dute. Jokalariak lau dadoak botatzen ditu bere txanda denean; lehenik dado beltza (honek petrolio gailetak kostaldera hurbilduko ditu) eta ondoren dado berdeak (hauek fitxak aurreratu arazten dituzte petrolio gailetak hartzeko).

**Heziketa gaitasunak:** Lankidetzeta, komunikazioa, soziabilitatea, erabakiak hartzeko gaitasuna, irudimena eta arrazonamendua landu daitezke. Besteekin jolastea, besteen kontra jolastea baino hobea dela barnera dezakete; hobea dela elkarrekin erronkak gainditzea, beste pertsonak gainditzea baino.

## ITSASOA JOKOAN

Kometa



**BERRIA!**  
**2005**

## T' CHANG

Kometa



**BERRIA!**  
**2005**

**Prezioa:** 37,40 €

**Adina:** 10 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau-jolasa. Jolas kooperatiboa

**Ezaugarriak:** Jolasa Txinan kokatzen da. 7000 estatuak inguraturik dagoen hilobi batean, irteera aurkitu behar da. 1400 igarkizun proposatuko dizkigu mila urte dituen dragoiak. Tangramaren zazpi piezak elkartzea lortzen denean amaituko da jolasa. Hilobiaren barnean norbait geratzen bada, ez du inork irabaziko...

**Heziketa gaitasunak:** Lankidetzeta, komunikazioa, soziabilitatea, erabakiak hartzeko gaitasuna, irudimena eta arrazonamendua landu daitezke. Besteekin jolastea, besteen kontra jolastea baino hobea dela barnera dezakete; hobea dela elkarrekin erronkak gainditzea, beste pertsonak gainditzea baino.

## LAUBURUA

Argia jolasak



**Prezioa:** 25 €

**Adina:** 12 urtetik aurrera

**Joko mota:** Arau soileko jolasa. Galdera eta erantzun jolasa

**Ezaugarriak:** Lau froga daude, bakoitza gaitasun bati lotua eta kolore batez berezita dago. Gorria zortearen adierazle da, urdina zuhurtziarena, horia senarena eta berdea abileziarena. Txanda bakoitzeko galdera edo froga bat egiten da. Gaindituz gero, hurrengo laukira salto egiten da. Jolasak bi ibilbide izango ditu: laburra eta luzea. Jolasaren elementuak hauek dira: taula, lau buruko dragoia, fitxak eta txartelak: logika galderak dituzten 400 txartel, jakintza orokorreko galderak dituzten 400 txartel, ikusmenarekin zerikusia duten beste 400 txartel, komodinak eta kutxa, elementuak gordetzeko departamenduak. Guztia material bigunean egina da.

**Heziketa gaitasunak:** Lau alor lantzen dira etengabe: zuhurtzia, sena, zortea eta abilezia. Aho adierazpena, memoria, gogoeta gaitasuna eta arrazonomendu logikoa garatzen ditu. Ideien asoziazioa, azkartasuna eta sozializazioa errazten ditu.

**Prezioa:** 18 €

**Adina:** Guztientzat

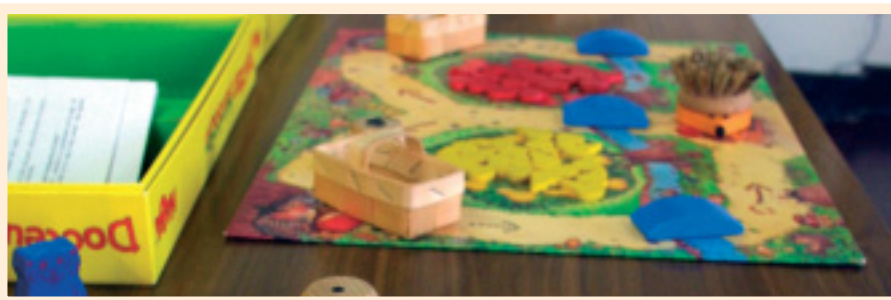
**Joko mota:** Arau jolasa. Galdera eta erantzun jolasa. Ausazko jolasa

**Ezaugarriak:** Burlata, Atarrabia eta Uharteko gai ezberdinei buruzko galderak planteatzen dituen mahai jolasa da. Historia, Kultura, Geografia, Kirolak eta bestelako gaiak lantzen ditu eta erantzunak emateko denbora mugatua izango da. 5 piezako zatia osatzen duenak irabaziko du.

**Heziketa gaitasunak:** 5 gairen inguruko hainbat kontu ikasteko aukera ematen du. Memoria, arrazonomendua eta sozializazioa garatzen ditu, joko lehiakorrean edota kooperatiboan aritzeko aukera eskaintzen baitu.

## BERRIA! HIRU HERRI

Axular Kultur Elkarte





## .....CD-romak

Arau jolasen artean sailkatzen diren arren, berezkoak dituzten ezaugarriak direla eta, zerrenda berezia egin dugueuskarazko CD-ROMekin.

### OLENTZEROREN BASOA

#### IKASTOLEN ELKARTEA

3-6 URTE • 24,20 euro

Olentzerok basoan zehar egiten duen bidaiak aitzakia ematen dio haurrari hainbat gaitasun eta lan-eremu lantzeko. Sei txoko ezberdinetan banatzen da jokoak: Hontzaren txokoan, gaitasun logiko eta matematikoak lantzen dira; Untxiaren txokoan, irakurketa eta idazketa; Azeriaren txokoan, pintatzeko ariketak aurkitu ahal izango ditu eta Oilarraren txokoan, abesteko aukera, Gabon kanten karaokea topatuko du haurrak. Horrez gain, Borda eta Astoaren Txokoa ere aurkitu ahal izango ditu; Bordan sartuz gero, Olentzerori urte osoko opariak antolatzen lagundu beharko dio eta Astoaren txokoan, basoko animaliak zenbatu eta animalia ezberdinak aurkitzen lagundu beharko dio astoari. Azkenik, Urtintxaren txokoan, Olentzeroren argazki-bilduma aurkitu ahal izango du.

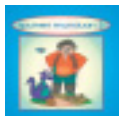


### IPUINEN MUNDUAN II

#### GOIATZ MULTIMEDIA

4-6 URTE • 15 euro

Oinarrizko kontzeptuak lantzeko jarduera interaktiboak eskaintzen ditu. Letrak, musika, puzzleak eta sailkapenak gaiak landuko ditu haurrak.



### TTANTTO

#### IKASTOLEN ELKARTEA

3 URTE • 30,05 euro

CD-ROM honek 12 gai desberdin lantzen ditu. Gai bakoitzari pantaila animatu baten bidez ematen zaio sarrera. Hortik aurrera, gai bakoitzeko jarduera mordoan topatuko ditu haurrak jolastuz ikasteko. Bere laguna den Ttanto izango du programaren gidari eta laguntzaile. Gaia aukeratzeko pantaila, jarduera aukeratzeko pantaila, pantaila animatuak, pertsonaien memoria edo karta bikoteen jokoak, gaiarekin erlazionaturiko hiztegia lantzeko jokoak, ipuinak, olerki, asmakizun eta margotzeko txokoak, itzalen jokoak, puzzleak, zenbatzen ikasteko jokoak edota sailkapenak aurkitu ahal izango ditu. .



### TXIRRITX

#### IKASTOLEN ELKARTEA

4 URTE • 30 euro

Hamabi gai lantzen ditu C D - R O M honek. Gai bakoitzari pantaila nagusi baten bidez ematen zaio sarrera eta hortik aurrera, jarduera mordoan topatuko du haurrak jolastuz ikasteko. Txirritx kilkerra izango du haurrak programaren gidari eta laguntzaile. Gaia aukeratzeko pantaila, jarduera aukeratzeko pantaila, simetrikoa jokoak, memoria karta jokoak, ipuinak, labirintoa, margo, olerki eta igarkizunen txokoa, zenbaki segida, puzzleak, idazketa txokoa edota letrak ordenatuz hitzak osatzeko aukera izango du haurrak.

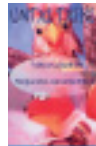


### UNTXI TXIKIAREKIN JOLASTEN 1

#### GOIATZ MULTIMEDIA

3-4 URTE • 15 euro

Oinarrizko kontzeptuak lantzeko jarduera interaktiboak eskaintzen ditu. Gaiak hauek dira: letrak, musika eta puzzleak.



### IPUINEN MUNDUAN I

#### GOIATZ MULTIMEDIA

4-6 URTE • 15 euro

Oinarrizko kontzeptuak lantzeko jarduera interaktiboak eskaintzen ditu. Letrak, musika, puzzleak eta sailkapenak izango dira landuko dituen gaiak.



### JOLASTEKO IPUINAK V: BOTADUN KATUA

#### GOIATZ MULTIMEDIA

4-6 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, memory-a...



### JOLASTEKO IPUINAK VI: MAKILAKIXKI

#### GOIATZ MULTIMEDIA

4-6 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, memory-a...



## XANGO

### IKASTOLEN ELKARTEA

5 URTE • 30 euro

Hamabi gai lantzen ditu CD-ROM honek. Gai bakoitzari pantaila nagusi baten bide ematen zaio sarrera eta hortik aurrera, jarduera mordoan topatuko du haurrak jolastuz ikasteko. Xango izeneko matxinsaltoa izango du programaren gidari eta laguntzaile. Gaia aukeratzeko pantaila, jarduera aukeratzeko pantaila, simetrikoa jokoak, memoria karta jokoak, ipuinak, labirintoa, margo, olerki eta igarkizunen txokoa, zerbaki segida, puzzleak, idazketa txokoa edota letrak ordenatuz hitzak osatzeko aukera izango du haurrak.



## EUSKAL JOLASEN BILDUMA ETA TORTOLOXAK

### URTXINTXA

5-8 URTE • 20 euro

"Euskal Jolasen Bilduma II" izeneko CD-ROMa Urtxintxa Eskolak argitaratu zuen 2001 urtean. Bertan, TORTOLOXAK euskal jolas tradizionalean oinarritutako jolas interaktiboaz gainera, euskarazko berrogeita hamar jolas aurkituko ditu haurrak. Jolas bakoitzak azalpen eta informazio ugari dakar: nola jolasten den, zein adinetako gazteei zuzendua dagoen, zenbat lagunekoa taldeak egitea komeni den, jolastokiak nolakoa izan behar duen, zer material behar den, informazio sozio-kulturala, jolasean ikasiko diren esamoldeak, aldaerak, heziketa gaitasunak... Eta gainera, jolas hauek animazio eta abestiz jantzita datoz.



## TELETRAKA

### TYVE TECHNOLOGIES

6 URTEKIN AURRERA • 9,90 euro

Hitz jokoak dira CD honen oinarria. Ordenagailuak berak sortzen ditu joko ezberdinak, era horretan jolasten dugun bakoitzean, gure jolasa berria eta ezberdina da. Eskatutakoari jarraituz, hitzak idatzitako behar dira eta Euskaltzaindiaren arauen arabera, horiek zuzenak ala okerrak diren esango digu ordenagailuak.



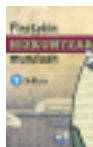
**BERRIA! 2005**

## PIRATEKIN HIZKUNTZAREN MUNDUAN 1

### ELHUYAR

5-8 URTE • 27,50 euro

Piratek euskara lantzen lagunduko diote haurrari. Jokoak 5 atal ditu eta atal bakoitzak eduki jakin batzuk lantzen ditu. Aurre egin ezinik geratuz gero, laguntza jaso ahal izango du jokalaririk.



## EUSKAL JOLASEN BILDUMA II. IPURTARGIEN GANBARA

### URTXINTXA

5-8 URTE • 20 euro

"Euskal Jolasen Bilduma II" izeneko CD-ROMa urtebete lehenago argitaratutako lehen bilduma osatzera heldu zen 2002 urtean. Lehen CD-ROMaren estiloari jarraiki, jolas interaktibo bat ("Ipurtargien Ganbara" deritzona) eta beste berrogeita hamar euskarazko jolas bildu ziren bertan. Bigarren bilduma honetako jolas bakoitzak ere azalpen eta informazio ugari dakar: nola jolasten den, zein adinetako gazteei zuzendua den, zenbat lagunekoa taldeak egitea komeni den, jolastokiak nolakoa izan behar duen, zer material behar den, informazio sozio-kulturala, jolasean ikasiko diren esamoldeak, aldaerak, heziketa gaitasunak... Eta gainera, jolas hauek animazio eta abestiz jantzita datoz.



## BIRRAITONAREN MUSEOA 1

### IKASTOLEN ELKARTEA

6-7 URTE • 30 euro

Maddalenenk - Orioko neskatila- eta Ferminek - Bianako mutikoa-, Urdintxo guakamaioa, Pox artzai txakurra eta CD-ROM hau erabiliko duen haurraren laguntzaz, birraitonaren ametsa betetzea dute helburu, museo bat eraikitzea, alegia. Birraitonaren 'Denboraren makina' konpondu dute, eta denboran eta espazioan barrena hainbat bidaia eginez, informazioa bilduz eta jarduera asko burutuz, museorako piezak eskuratuko dituzte. CD-ROM honetan 6 gai lantzen dira: Dinosaurioen garaia, Lehen Gizakiak, Neolitoa, Grezia, Erroma eta Gaur egungo parkea.



## PIRATEKIN MATEMATIKAREN MUNDUAN 1

### ELHUYAR

5-8 URTE • 27,50 euro

Piraten ontzian bidaiatuz, hainbat herrialdetara helduko da haurra eta piratak lagun hartuta abentura zoragarriak biziko ditu. Herrialde bakoitzean joko-mota bat izango du, beti ere matematika lantzen lagunduko dion jokoak: Ness lakuan geometria landuko du. Azteken altxorrenen jokoan, tenpluak eskatutako ezkutuko kodea asmatu beharko du altxorra aurkitu ahal izateko. Pazzo uhartean lagun bereziak sortu beharko ditu. Munduko uharte batzuetan berriz, dauden zero harrigarrietako izarrak lotu beharko ditu eragiketa matematikoen bitartez eta, hori ez ezik, pirata-ontziko sotoan dauden kupelak ere txukundu beharko ditu.



## XAKE ZAKURTZARRARI

### IKASTOLEN ELKARTEA

6 URTEKIN AURRERA

31,60 euro

Aditasuna, kontzentrazioa, estrategia eta epe ertaineko planifikazioa garatzeko jarduna. Xakean ez dakienak ikasteko eta dakienak hobetzeko balio du; gainera, xakearen historia, informazioa, terminologia... ezagutzeko ere balio du.



## MIXI ETA BERE LAGUNAK

### IKASTOLEN ELKARTEA

6-8 URTE • 24,20 euro

Bost lagunek osatutako talde bitxia da joko honetako protagonistak. Xipri eta Xixili Euskal Herriko neska-mutilak dira, baina Liu Xin eta Basir atzeritarrak dira. Liu Xin txinatarra da, eta Basir Afrikarra. Gure herrira heldu berriak dira eta hemengo bazterrek ezagutzeko irrikitan daude. Eta nor izango dute gidari bidaia honetan? Mixi! Bai, bai, Mixi. Kaleko katua da bera, eta ez dago gure bazter eta txokoak hobeto ezagutzeko dituenik. Euskal Herria ezagutzeko aukera ematen du. Menuak bi atal ditu: jaiak eta jokoak. Jaien barruan lau aukera daude: Olentzero, Agate Deuna, Inauteriak eta San Joanak. Jokoen barruan beste lau: Aldrebeskeriak, Egia-Gezurra, Puzzleak eta Pareak.



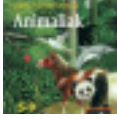


## ANIMALIAK. NIRE LEHEN ENTZIKLOPEDIA

### ELHUYAR

6-9 URTE • 27,50 euro

Mundu osoko animaliak, bizi diren ingurunea, kokapena, espezie bakoitzaren historia, kantuak... ezagutzeko aukera ematen du lan honek, guztia, haurrari eskuragarri, erakargarri eta dibertigarri egingo zaion moduan aurkeztua baina jolasak ahaztu gabe, jakinal! Ezaugarriak hauek dira: 200 animaliren fitxak ditu, 700 argazki, 45 bideozati, istorioak, jokoak, ehundaka ilustrazio, informazio dokumentala, animalia exotikoen inguruneen planisferioak, 2 orduko audioa eta lexiko-zerrenda ditu.



## JOLASTEKO IPUINAK I: BI DANBORRARIAK

### GOIATZ MULTIMEDIA

6-9 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak...



## JOLASTEKO IPUINAK II: LIGIKO ZUBIA

### GOIATZ MULTIMEDIA

6-9 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak... Ekintzak bost multzotan banatuta daude: soinuekin jolastekoak, matematika ariketak, hizkuntza idatziarekin zerikusia dutenak, arretarekin zerikusia dutenak eta koloreekin zerikusia dutenak.



## JOLASTEKO IPUINAK III: GARIAREN BILA

### GOIATZ MULTIMEDIA

6-11 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute haurrek eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak, oroimena...



## JOLASTEKO IPUINAK IV: HARGINA ETA LAMIA

### GOIATZ MULTIMEDIA

6-11 URTE • 15 euro

Haurrek bideo euskarrian ipuin bat ikusteko aukera izango dute eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera: puzzleak, ezberdintasunak aurkitzea, sailkapenak, oroimena...



## JOKU HEZITZAILEAK

### AMETA SOFT

6-12 URTE • 10 euro

Hamaika jolas bildu dituzte CD-ROM honetan. Euskara, euskal kultura eta Euskal Herriari buruzko ezagutza jokoak ('Jakin', 'Erruleta', 'Galderak eta erantzunak' eta 'Esamoldeak, atsotitzak eta onomatopeiak'), bi memoria joko ('Pareak' eta 'Ezberdintasunak'), bi trebetasun joko ('Shangai' eta 'Buskaminak') eta hiru karta joko ('Hamaika', 'Piramideak' eta 'Solitarioa'). Bere inguruneari buruzko ezagutza lortzeko bidea izango du haurrak, dibertsioa lagungarri duela. Euskararen normalizazioa eta erabilera sustatzea da joku hauen helburua.



## ZEU IDAZLE

### ELHUYAR

6-12 URTE • 27,95 euro

Istorioak asmatzen laguntzeko tresna da CD-ROM hau. Helburua nahi dutena idatziz ongi pasatzea da eta irudimena lantzeaz gain, idazteko gogoia ere piztuko die umeei. Istorioak gainera, irudiekin osatu ahal izango dituzte, eta horretarako hainbat elementu hautatzeko aukera izango dute (agertokiak, pertsonaiak, objektuak...). Hizkuntza lantzeko tresna egokia ere bada; lexikoa, sintaxia, gramatika, ortografia... landuko dituzte. Gainera, laguntza izango dute beraien testuak osatzeko; istorioen egitura antolatuzko laguntzak, istorio gurutzatuak, bertsoak eta gutunak idazteko ereduak, zuzentzaile ortografikoa, laguntza orokorrak bideoetan azalduta, eta abar.

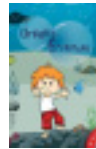


## URPEKO ERREINUA

### ELHUYAR

6-12 URTE • 27,95 euro

Itsasoaren gaia lantzen duen CD-ROMa da. Jokalariek hainbat froga gainditu beharکو dituzte abilezia eta itsasari buruzko ezagutzak erabilita. Kontzeptu-mapa baten bitartez, itsasoaren inguruko hainbat eduki lantzen dira: arrantza motak eta bere historia, itsasoko fauna (ornodunak eta ornogabeak), mitologia, nabigazioa, itsasoaren elementuak (ekaitzak, meteorologia eta olatuak), uraren ezaugarriak...



**BERRIA! 2005**

## KANTUKETAN

### EKE eta ELHUYAR

6-12 URTE • 27,95 euro

Bost jokok osatzen dute CD-ROM hau eta hauetako bakoitza munduko kontinente batean kokatua dago. Kontinente bakoitzean musikari bat egongo da bertako tresna batekin musika jotzen eta joko bat proposatuko du: partiturekin jolastuz, belarria landuko du umeak; nahasketa mahaiarekin bera izango da disc-jockeya. Bertsoak osatzeko jokoa ere badago, baita kantuak sortu eta grabatzeko ere. Bikoteen jokoan, musika ezagutu eta istorioak osatzeko aukera izango du. Bada non jolastu!



**GURE INGURUMENA**
**IKAS ETA ELHUJAR**
**6-12 URTE • 27,45 euro**

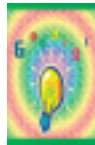
Joko eta irudien bitartez haurrak ingurumena ezagutu eta errespetatzera bideratzeko CDA da. Lantzen dituen gaiak hauek dira: ura eta bere erabilera, hegaztiak eta migrazioa, zuhaitzak eta oihanak eta zaborra eta haren tratamendua.


**BIRRAITONAREN MUSEOA 2**
**IKASTOLEN ELKARTEA**
**7-8 URTE • 30 euro**

Erdi Aroa, itsasoa eta unibertsoa ezagutuko dituzte beste batzuen artean bigarren zati honetan Maddalenekek eta Ferminek.


**GOGARGI**
**GOIATZ MULTIMEDIA**
**7-11 URTE • 15 euro**

Adimena trebatzeko jolasak aurkitu ahal izango ditugu CD honetan: serieak osatu, puzzleak, ekuazioa geometrikoak, letra zopa...


**BERRIA! 2005**

**EUSKARA IKASTEKO BIDEOJOLASA**
**AMETSA SOFT**
**8 URTETIK AURRERA • 10 euro**

Euskara ikasteko aukera eskaintzen du bideo jolas honek. Sei atalek osatzen dute: aditzak, esaerak, gramatika, ortografia, sinonimo eta antonimoak eta hiztegia. Ohiko ariketa motak planteatzen ditu: hutsuneak bete, esaldiak osatu, sinonimoak bilatu... Argazkiez lagundurik dator: Euskal Herriko argazkiak edo euskal kulturarekin zerikusia duten argazkiak ikus daitezke.


**BERRIA! 2005**
**BAZTER GUZTIEI BEGIRA**
**IKASTOLEN ELKARTEA**
**8-9 URTE • 30 euro**

Txanela proiektuko pertsonaiekin bidaiatzeko belduma da. Probak gairiduz ikasiko ditu haurrak hiztegia, sinonimoak eta antonimoak, ortografia...


**BERRIA! 2005**
**WELCOME ABOARD**
**IKASTOLEN ELKARTEA**
**8-9 URTE • 31 euro**

Ingelera ikasteko CD-ROMA da. Morgan Drake kapitainarekin eta Peggy, Nick, Lucy, David, Alex eta Sararekin batera, altxorren maparekin jolastuko du haurrak, abentura ezberdinak ezagutzuz.


**BERRIA! 2005**

**PIRATEKIN HIZKUNTZAREN MUNDUAN 2**
**ELHUJAR**
**8-10 URTE • 27,50 euro**

CD-ROM honek 5 joko ditu: 'Itsaspeko altxorra' jokoan altxorra lortzeko olagarroak esandako hitza idatzi beharko du haurrak. 'Mamu harrariparia' jokoan, berriz, hitz egokiak dituzten mamuak harrapatu beharko ditu, afuldu ahal izateko. 'Dragoien arrautzak' jokoan esaldiak arrautzetan agertuko zaizkio eta egokiak aukeratu beharko ditu. 'Ipar Poloan galduta!' jokoan eskimalaren etxera heltzea lortu beharko du, horretarako aditz egokiak aukeratu. Bukatzeko, 'Behin bazen...' jokoan ipuinak sortzeko aukera eskainiko zaio.


**PIRATEKIN MATEMATIKAREN MUNDUAN 2**
**ELHUJAR**
**8-10 URTE • 27,95 euro**

Bost jarduerak osatzen dute CD-ROM hau eta joko bakoitzak hiru zailtasun mailaren arabera antolatua dago. "Marrazoetara!" jokoan, logika, batuketak, kenketak, ehunekoak, milakoak, eta abar landuko dira marrazoen artean. "Merkatuan", berriz, magnitude ezberdinak landuko dira, piraten bidaiak prestatuz. "Kortsarioekin borrokan" atalean, kortsarioei aurre egiteko zenbakiak eragiketarako egin beharko dituzte. "Zubia eraiki" jokoan zatiki arruntak izango dira landuko direnak, piratari zubia gurutzatzen lagunduz, eta bukatzeko, "Labirintoan galduta" jokoan geometria, zenbakikuntza erromatarra, espazioa, simetria eta beste hainbat eduki landu beharko dira, labirintotik irten nahi bada behintzat.


**MORGANEK HAMAR KARPAK MARMAR**
**IKASTOLEN ELKARTEA**
**8-10 URTE • 30 euro**

Hainbat jolas bildu dituzte CD-ROM honetan: tangrama, kuboak, labirintoa, piramideak...


**BERRIA! 2005**
**NIRE GORPUTZA BARRUTIK**
**ELHUJAR**
**8-12 URTE • 27,45 euro**

Joko didaktiko ezberdinek osaturiko CDA da. 8-12 urte bitarteko gaztetxoek zuzendua dago eta faraoien munduan kokatua. Giza gorputzaren atalak era dibertigarrian ikasteko aukera eskaintzen du.



**OROIMENAREN LAPURRAK**

**ELHUYAR**

8-12 URTE • 27,95 euro

Aisialdirako CD-ROMa da eta 13 urtetik gorako gaztetxoei zuzendua dago. 2110. urtean gertatzen da istorioa Euskal Hirian, eta jokalariek, denboraren makinan bidaiatuz, Mikel Z iker-tzaileak inoiz izan duen kasurik misterio-tsunari egin behar diote aurre: ezkutuko gela batean 100 urte koman igaro dituen mutilaren kasua argitzzen lagundu beharko diote. Horretarako, Euskal Herriko hainbat tokieta barrena ibiliko dira.

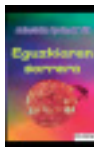


**JOLASTEKO IPUINAK VII: EGUZKIAREN SORRERA**

**GOIATZ MULTIMEDIA**

8-12 URTE • 15 euro

Bideo euskarrian kondaira baten berri izateko aukera izango dute haurrek. Unibertsuaren ingurukoinformazioa jasoko dute eta ondoren, horren inguruko jarduera interaktiboak egiteko aukera izango dute: antzarraren jolasa, tribiala, gurutzegramak... **BERRIAI 2005**

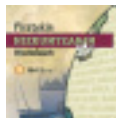


**PIRATEKIN HIZKUNTZAREN MUNDUAN 3**

**ELHUYAR**

10-12 URTE • 27,50 euro

Piratek bizi dituzten egoerak aitzakia hartuta, euskara lantzeko aukera ematen du. Jokoetako batean, baltsa baten gainean egongo da itsasoaren erdian eta eraso egingo dioten marrazoak uxatu beharko ditu. Horretarako, hizkuntza baldintza zehatza betetzen duten marrazoak arraunarekin kolpatu beharko ditu eta kale eginez gero, bere baltsa erasoko dute. Beste batean basoko sorginak harrapatuko du, eta edabe magikoa prestatzen lagundu beharko dio ihes egiteko; horretarako, perpausaren zatiak bereiztu beharko ditu. Egiptoraino ere iritsiko da gure pirata eta bertan piramidetik atera ahal izateko aditzak taulan behar bezala kokatzen asmatu beharko du. Kanibalen artean ere ibiliko da, eta hauek jaterik nahi ez badu, eskatutako hitzak behar bezala deklinatu beharko ditu. Arabiaraino ere iritsiko da, eta kasu honetan ez du hainbeste arrisku izango. Agure batek kontatzen dizkion ipuinak osatzen lagundu beharko du, eta horrela ipuinak oso-osorik entzuteko aukera izango du.



**EUSKAL HERRIKO FAUNA**

**ELHUYAR**

12 URTETIK AUERRERA

19,95 euro

Ugaria izanik ere, Euskal Herriko fauna oso-osorik jarri dizu eskura Elhuyarrek. Ikasteko eta jolasteko tresna bikaina duzu, mamiz eta itxuraz natura maite dutenentzat ezin egokiagoa. Harrituko zaituen animalien mundu ezkutua ere erakutsiko dizu Euskal Herriko Faunak. 200 espezieen fitxak, espezieen sailkapena, Euskal Herriko habitat nagusiak, 32 bideo-zati, ugaztuen oin-arrastoak, anfibio eta hegazti guztien kantuak, aurkibidea izen zientifikoa- ren arabera edota euskarazko, gaztelaniazko edo frantsesezko izenaren arabera.



**GIPUZKOA ZURE ESKU**

**ELHUYAR**

12 URTETIK AUERRERA

15,03 euro

Elhuyar Fundazioaren produktu berri hau formatu eta izaera ezberdineko bi jokok osatzen dute, eta gazteek aisialdia euskaraz gozatzeko eskaintza zabaltzera dator. 'Gipuzkoa zure esku: Maju robot suntsizaillearen aurka', Gipuzkoako hainbat herri zeharkatzen dituen abentura grafikoa da, eta 'Gipuzkoa zure esku: galdera-lasterketa', berriz, mahai jokoa. Ordenagailuan bakarrik nahiz familiarekin edo lagunekin jolasteaz gain, jokalariek, aldi berean, Gipuzkoako herriak, historia, kultura, ingurunea, ohiturak... ezagutzeko aukera izango du.



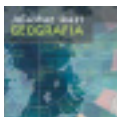
**JOLASTUZ IKASI, GEOGRAFIA**

**ELHUYAR**

12 URTETIK AUERRERA

27,45 euro

Euskal herriko geografia jolasen bidez ezagutzeko aukera ematen du; ibaiak, mendiak, eskualdeak, herrialdeak... gainera, espainiar zein frantziar estatuetaoko geografia fisiko eta politikoa ezagutzeko aukera ere emango dio haurreari. Mundu zabaleko geografia ere ezagutu ahal izango du eta gainera, argazki hornituta milaka galdera izango ditu. Lehiaketa moduan jolastuz gero, argazki-rallya eskuratuko du sari gisa.



**EUSKAL HERRIKO SOINU TRESNAK**

**ELHUYAR**

12 URTETIK AUERRERA

35,36 euro

Juan Mari Beltran-en gidaritzapeko lan honetan, Euskal Herrian ditugun soinu-tresnen inguruan gehiago ikasteko aukera bikaina eskaintzen zaio gazteari. Tresna guztien egitura, erabilera, jotzeko era, historia, diskografia, bibliografia... izango ditu eskura; guztia argazki berri eta historikoez horniturik. Etxean tresnak egiteko aukera ere izango du, lantegiak eskaintzen dion aukerari esker. 92 soinu-tresnen fitxak, 250 argazki, 20 bideo-zati, soinu-tresna guztien audioa, tresnak egiten ikasteko lantegia, eta hauen egitura, erabilera, jotzeko era, historia, bibliografia, diskografia... la bi ordu musikaz gozatzeko.



**JOLASTUZ IKASI. ADITZ LAGUNTZAILEA**

**ELHUYAR**

12 URTETIK AUERRERA

34,49 euro

Euskara lantzeko jolasa da. Indikatiboa (baldintza barne), ahalera, subjuntiboa eta aginterako aditz-formak lantzeko aukera ematen du. Hiru ariketa mota eskaintzen dizkigu; esaldiak osatu, denbora aldatu eta pertsonak trukatu. 1.500 ariketatik gorako multzoa eskaintzen du eta ariketetan emaitza zuzena edo okerra den esateaz gain, laguntza ere (aditz-taulak...) eskaintzen du programak.

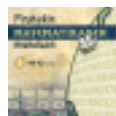


**PIRATEKIN MATEMATIKAREN MUNDUAN 3**

**ELHUYAR**

10-12 URTE • 27,45 euro

Bilduma osatzen duen azken CD-a da. Piratekin matematikaren itsaso eta ozeanoetatik nabigatzeko aukera ematen zaie gaztetxoiei joko didaktikoen bidez.

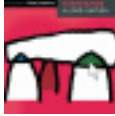


## HISTORIAURREA EUSKAL HERRIAN

### EUSKO IKASKUNTZA

12 URTETIK AURRERA • 18 euro

Euskal Herriko historiaurre garaiko bizimodua ikasteko aukera ematen duen CD interaktiboa da. Idatziz edo ahoz ematen diren argibideak ongi ulertu behar dira ondoren egiten diren galderak edo frogak gainditu ahal izateko. Mailaz maila aurrera egingo da era horretan, saria irabazi arte. Historiaurreko gizartea, bizimodua, ohiturak... jorratzen ditu.



## ERROMANIZAZIOA EUSKAL HERRIAN

### EUSKO IKASKUNTZA

12 URTETIK AURRERA • 18 euro

Euskal Herriko erromatar garaiko bizimodua ikasteko aukera ematen duen CD interaktiboa. Idatziz edo ahoz ematen diren argibideak ongi ulertu behar dira, ondoren egiten diren galderak edo frogak gainditu ahal izateko. Mailaz maila aurrera egingo da era horretan, saria irabazi arte.

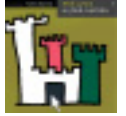


## ERDI AROA EUSKAL HERRIAN 1

### EUSKO IKASKUNTZA

12 URTETIK AURRERA • 18 euro

Euskal Herriko Erdi Aroko garaiko bizimodua ikasteko aukera ematen duen CD interaktiboa. Idatziz edo ahoz ematen diren argibideak ongi ulertu behar dira, ondoren egiten diren galderak edo frogak gainditu ahal izateko. Mailaz maila aurrera egingo da era horretan, saria irabazi arte. Erdi Aroko garaiko ekonomia, politika, gizartea, erlijioa... jorratzen ditu.

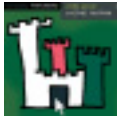


## ERDI AROA EUSKAL HERRIAN 2

### EUSKO IKASKUNTZA

12 URTETIK AURRERA • 18 euro

Eusko Ikaskuntzak kalera-tu duen 'Ikasi jolastuz' saileko laugarren CD-ROMa da. Ale honetan, XIV. eta XV. mendeetako euskal gizartearen berri ematen zaigu: eguneko bizimodua, aginte antolaketak, gizarte aldaketak, hiribilduen sorrera, artea, kultura... Gure antzinako iraganaz jolas bidez ikasteko modu atsegina duzu hauxe.



**BERRIA! 2005**

## BASAJAUNEN KONDAIRA

### GESTIONET MULTIMEDIA

12 URTETIK AURRERA • 12 euro

Euskal Herria mitologikoan zehar egin behar da ibilbidea, test moduko galderak erantzunez edo biderik egokiena aukeratuz. Sare lokalean joka daiteke jokalaririk ezberdinen artean eta jokoan zehar, erantzun behar diren galderak aukera daitezke. Euskal Herriko erreferente kulturalak ditu gogoan eta sarean jokatzeko aukerak ordenagailu pertsonalaren erabilpena talde esperientzia bihurtzen du.



## ZEUK ERANTZUN

### GOIATZ MULTIMEDIA

12 URTETIK AURRERA • 30 euro

Galdera erantzunen jolasa da. 4000 galdera planteatzen ditu 5 gairen inguruan. 4 jokalaririk har dezakete parte.



## SEKU HEZKUNTZARI BURUZKO BIDEOJOLASA

### AMETSA SOFT

12-16 URTE • 6 euro

Sexuari buruzko mila galdera planteatzen ditu CD-ROM honek; sexuari buruzko zalantzak argitu eta informazioa eskuratzeko aukera emango die gaztetxoek. Sei atalek osatzen dute: anatomia bertsioak, sexu-transmisioko gaixotasunak, osasuna eta jokabide sexuala, harremanak eta bi sexuen zereginak, antisorgailuak eta haurdunaldia. Sexologia oinarritutako ikerkuntza zientifikoaren saria irabazi zuen joko honek iaz eta aurten euskarara itzuli dute.



## PUZZLETEK

### ELHUYAR

14 URTETIK GORA • 29,95 euro

Puzzelek eginez eta multimediaen aukerak aprobetxatuz, teknologiarik CDak eta energiaren forma eta erabilerak ezagutzeko aukera eskaintzen du. Piezak dagokien tokira eramanda, hiru dimentsiotako irudi animatuak izango ditugu zain, baita bideoak, argazkiak, kontzeptu-mapak eta beste hainbat kontu ere. Teknologia eta energia hobeto ezagutzeko balio du: zentral termikoak, zentral nuklearrak, energiaren erabilerak arduratsua, turbinak, alternadoreak...



**BERRIA! 2005**

## EUSKAL HERRIKO AURPEGIAK

### ELHUYAR

GUZTIAK • 28,50 euro

Euskal Herrian barrena bidaia ederra egiteko aukera eskaintzen duen DVD didaktikoa. Historia, geografia, hizkuntza, kultura, ekonomia, bizimoduak... ezagutzeko aukera ematen du. Euskara, frantsesa, gaztelera eta ingelesa izan daitezke bidaia lagun eta garraio bidea, etxeko telebista edo ordenagailua.



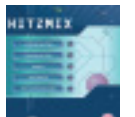
**BERRIA! 2005**

## HITZMIX

### ELHUYAR

GUZTIAK • 29,95 euro

Gehienontzat ezagunak diren jokoak aurki daitezke CD honetan eta bakarrak edo lagunekin jolasteko proposa da. Letrak hartu eta aurkiak baino hitz luzeagoak idatzi, definizioa entzuterakoan horri dagokien hitza asmatu, bost letrako hitz ezkutua asmatu, zenbakiekin eragiketarak eginez emandako emaitzara ahalik eta gehien hurbildu... Letren jolasa, zifren jolasa, hitz-pasa, bortz eta hitz gurutzatuak jokoak aurkituko ditugu. Hitzegia aberasteko eta adimena biziartzeko jokoak.



**BERRIA! 2005**





## Non jolastu

Jolasak duen garrantzia ezin da alde batera utzi haur eta gaztetxoek garapenerako baliagarria den neurrian; jolasa haurren bizitzari atxikirik dago. Jolas egiteko, ordea, leku egokiak behar dira. Edozein gune bihur liteke jolasleku, baina jolas egoki batek espazio egokia behar du, batez ere, jolasteko gogoia bizkortuko duena.

Azken urteetan, gizartearen baitan eta hirigintza arloan izan diren aldaketek, hurrek jolas egiteko dituzten espazioetan ere aldaketa ugari eragin dituzte, jolaserako gune berriak sortuz eta klasikoak definituz. Ikus dezagun zer espaziotan jolasten duten gure hurrek.

### Etxean

Etxea da jolaserako leku tradizionala, eta gaur egun, aire librean dauden espazioak murriztu direnez, garrantzi handiagoa hartu du. Etxean jolasteak, helduengandik hurbil, jostailuak zaintzeko eta erabiltzeko ohitura positiboak helarazteko aukera ematen du. Haurrak etxean beste haur batzuekin jolasteko aukera baldin badu, prozesua bera aberastu egingo da.

Ohikoa da etxean jolastean, hurrek beren logelan jolastea. Espazio hori segurua izan dadin, jostailuak leku egokian jaso beharko dira. Adibidez, kamioiez betetako kutxa handi batek, haurra era oldarkorren jolastera bultzatuko du, guztia hustuko du nahi duena topatu arte, eta gero, denak bata bestearen gainean, pilatuta, gordeko ditu. Aldiz, kaxa

txiki batean sartu edo gelako lurraren zati bat 'kamioi aparkaleku' bihurtzen badugu, errespetu eta sormen handiagok jolas egiteko aukera emango diogu.

Kontuan izan behar dugu, jostailu askoren pilaketak, jolasa bultzatu baino, oztopatu egiten duela. Kasu honetan hainbat jostailu umeak ezin eskuratu dituen tokian gorde ditzakegu, eta eskura dituenak aldatzen joan.

Hurrek gustuko dute helduen ondoan jolastea eta, sarritan, beraien gela ez ezik, etxe osoa hartzen dute beraientzat. Arriskurik gabeko espazioak moldatzea, garrantzitsua da, beraz. Etxearen dimentsio eta ezaugarriek ere, jolasa mugatuko dute.

### Kalean

Kalea jolaserako ohiko lekua izan da urte askoan zehar, baina, hiri eta herrietako plangintzak ez du beti behar ludiko hau kontuan hartu, eta nabarmen mugatu ditu hurren aukerak. Jolaserako diseinatutako espazioek (parkeek, lorategiek, paseoek...) heldu zein txikien parte hartzea izan behar dute kontuan, baita haur minusbaliatuen integrazioa ere, horiei jolaserako baliabideak emanaz. Guraso eta hezitzaileen aldetik, berriz, hurrei prebentzio eta segurtasun ohiturak erakustea komeni da.

Kalean jolasteko guneek mugimendurako, espazioaren kontrolerako eta taldean jolasteko gonbita egiten dute. Pilota, patinak, bizikleta

edota sokasaltoan ibiltzeko gune ezin hobea da kalea.



## Eskolan edo haurtzaindegian

Eskoletako jolastokiak beti izan dira jolaserako gune garrantzitsua, baina ikasgelan ere gero eta jostailu gehiago egoten da. Haurren interesei edota eskola ziklo horretako heziketa helburuei egokitzen zaion edozein jostailu sar liteke ikasgelan. Inguruaren ezagutza errazten duten baloiak, panpinak, autoak... topa ditzakegu haur hezkuntzako ikasgeletan, lengoaiaren edo kalkulu

mentalaren aspektuak indartzen dituztenak lehen hezkuntzakoetan, eta bigarren hezkuntzako geletan, simulazio historikoa edo logika matematikoari dagozkion jolasak eta estrategia jolasak aurki ditzakegu.

Ez da ahaztu behar eskola balio handiko tresna dela jolas tradizionalen bitartez herri kultura helarazteko.

## Ludotekak

Gaur egun, kaleak dakarren arriskuari aurre egin nahian, gero eta garrantzi handiagoa hartzen ari dira ludotekak. Funtzio hezitzailea duten zentroak dira eta haurrari jolasteko aukera emateaz gainera, beste haur batzuekin harremana izateko aukera ematen diote.

Ludotekari buruzko definizioen bat ematekotan, Kataluniako ludotekariaren elkartearena har daiteke oinarri; 'Jolasa eta jostailuak tresna gisa hartuta, heziketa proiektu zehatza duen zentroa da, profesional talde finko batek zuzentzen duena. Ludotekak helburu ludikoa du eta zerbitzu publikoa eskaintzeko borondatea. Jostailua izango du tresna nagusi'. Kataluniako ludotekariaren elkartearen arabera, umeari bere gaitasun ludikoak garatzea ahalbidetuko dioten esperientziak ematera bideratu behar da ludotekako hezitzaileen lana, heziketa proiektu pedagogiko zehatz baten bidez. Horretarako, jostailu eta jolasak erabiliko dira tresna moduan. Garrantzitsuena jolas librea da, eta zuzendutako ekintzek alderdi ludikoa hartu behar dute kontuan. Ludoteken funtzio nagusia haurrek jolas egiteko duten eskubidea bermatzea da, horren baitan beste funtzio batzuk ere betetzen dituzte:

**Funtzio hezitzailea:** Jolasa ikasteko bidea da eta ludotekak horretaz baliatzen dira pertsonaren heziketa bultzatzeko.

**Funtzio sozio-ekonomikoa:** Jolas egiteko aukera ematen dute, material ludikoa, lekua eta lagunei dagokienez.

**Komunitate funtzioa:** Umeak beste batzuekin harremanetan egonik, inguruneke partaide sentitzen dira.

**Ikerketa funtzioa:** Jolaserako materialaren azterketa egiten da, horren kalitatea zainduz.

Ludotekak, jolasteko, atsegin hartzeko eta, bide batez, besteekin harremana izateko eta komunikatzeko leku aproposak dira; profesionalen begiradapean betiere, gurasoen lasaitasunerako.



# Ekizleen zerrenda

ALDAY TECHNOLOGYS • 94.491.21.27 • [www.jugueteseducativosalday.com](http://www.jugueteseducativosalday.com) • [martin@alday.e.telefonica.net](mailto:martin@alday.e.telefonica.net)

ALVARO CEBRIAN ARTISAUA • 94.625.79.06

AMAYA SPORT SL • 948.31.71.62 • [www.amayasport.com](http://www.amayasport.com) • [amaya@amayasport.com](mailto:amaya@amayasport.com)

AMETSA SOFT SL • 94.405.48.23 • [www.ametsasoft.com](http://www.ametsasoft.com) • [info@ametsasoft.com](mailto:info@ametsasoft.com)

ARGIA JOLASAK • 943.37.15.45 • [www.argia.com](http://www.argia.com) • [aegana@argia.com](mailto:aegana@argia.com)

AXULAR KULTUR ELKARTEA • 948.12.81.11 • [www.axularnet.com](http://www.axularnet.com) • [axular-elkartea@euskalerria.org](mailto:axular-elkartea@euskalerria.org)

BIZAK • 94.434.14.90 • [www.bizak.es](http://www.bizak.es) • [bizak@bizak.es](mailto:bizak@bizak.es)

BIZKAIKO IKASTOLEN ELKARTEA • 94.435.43.40 • [www.ikastola.net](http://www.ikastola.net) • [bie@ikastola.net](mailto:bie@ikastola.net)

ELHUYAR FUNDAZIOA • 943.36.30.40 • [www.elhuyar.com](http://www.elhuyar.com) • [elhuyar@elhuyar.com](mailto:elhuyar@elhuyar.com)

EUSKAL HERRIKO IKASTOLEN ELKARTEA • 94.431.78.83 • [www.ikastola.net](http://www.ikastola.net) • [ehie@ikastola.net](mailto:ehie@ikastola.net)

EUSKO IKASKUNTZA • 943.31.08.55 • [www.eusko-ikaskuntza.org](http://www.eusko-ikaskuntza.org) • [denda@eusko-ikaskuntza.org](mailto:denda@eusko-ikaskuntza.org)

GERNIKA GOGORATUZ • 94.625.35.58 • [www.gernikagogoratzuz.org](http://www.gernikagogoratzuz.org) • [gernikag@gernikagogoratzuz.org](mailto:gernikag@gernikagogoratzuz.org)

GESTIONET MULTIMEDIA • 94.442.23.95 • [www.gestionet.net](http://www.gestionet.net) • [gestionet@gestionet.net](mailto:gestionet@gestionet.net)

GIPUZKOAKO BERTSOZALE ELKARTEA • 943.67.05.75 • [www.bertsozale.com](http://www.bertsozale.com) • [gipuzkoa@bertsozale.com](mailto:gipuzkoa@bertsozale.com)

GIPUZKOAKO IKASTOLEN ELKARTEA • 943.44.51.08 • [www.ikastola.net](http://www.ikastola.net) • [gje@ikastola.net](mailto:gje@ikastola.net)

GOIATZ MULTIMEDIA SL • 945.23.07.15 • [www.goiatz.com](http://www.goiatz.com) • [info@goiatz.com](mailto:info@goiatz.com)

KOMETA • 943.29.38.47 • [www.kometak.com](http://www.kometak.com) • [kometak@euskalnet.net](mailto:kometak@euskalnet.net)

MATXINSALTO • 943.33.26.91 • [www.katxiporreta.com](http://www.katxiporreta.com)

SARL SAINT LUC • Editions Saint-Luc 31530 LASSERRE (Frantzia)

TTARTALO • 943.31.02.67 • [www.ttartalo.com](http://www.ttartalo.com) • [ttartalo@ttartalo.com](mailto:ttartalo@ttartalo.com)

TXANELA KULUNKAN • 94.491.21.27 • [martin@alday.e.telefonica.net](mailto:martin@alday.e.telefonica.net)

TXATXILIPURDI ELKARTEA • 943.79.54.46 • [www.txatxilipurdi.com](http://www.txatxilipurdi.com) • [idazkaritza@txatxilipurdi.com](mailto:idazkaritza@txatxilipurdi.com)

TYVE TECHNOLOGIES SL • 91.637.76.75 • [www.tyve.es](http://www.tyve.es) • [tyve@tyve.es](mailto:tyve@tyve.es)

URTXTINTXA ESKOLA • 943.27.00.33 • [www.aisia.net](http://www.aisia.net) • [gipuzkoa@urtxtintxa.org](mailto:gipuzkoa@urtxtintxa.org)

# aisia produktuak

## JOSTAILUAK

Jostailu alternatiboen sorrera bultzatu nahi dugu, lehiakortasuna alde batera utziz, kooperatibismoa eta bestelako hezkuntza baloreak landuz.

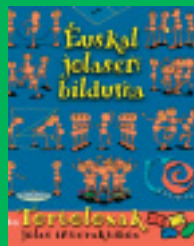
- Piratak altxorraren bila
- Izurdea plisti-plasta



## CD-ROMAK

Teknologia berriak erabiliz eta CD-ROMaren formatuak dituen berezitasunekin, hainbat jolas berreskuratuz ditugu, ondoren egokituz.

- Euskal jolasen bilduma I
- Euskal jolasen bilduma II



## LIBURUXKAK

Aisia Liburuxkak egitasmoaren helburua aisiaren pedagogiaren arloan material didaktikoa sortzea eta argitaratzea da. Arlo honetan aritzen diren agente guztiei tresna praktikoak eskaini nahi dizkiegu.

- Euskal jolasak
- Euskarazko jostailuen gida 2004
- Gazte hizkerarekin jolasean
- Udako egitasmoen eskuliburua



## AISIA BIZIZ ALDIZKARIA

Aisialdiaz gozatu ahal izateko gizartean dauden baliabideak ezagutarazteko helburua du Aisia Biziz aldizkaria; aisialdian lanean diharduten eragileen iritziak,

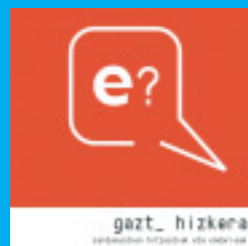
esperientziak, formazio-prozedurak edota hausnarketak ezagutzera emateko eta elkar ezagutzeko helburua. Urtero lau ale kaleratzen ditugu.



## LIBURUAK

Esperientzia, jardunaldi eta formazio ekintza ezberdinen inguruan informazio sakona emateko helburuz sortu ditugu Aisia liburuak.

- Gazte hizkera. 2005ean Azpeitian burututako jardunaldiak.



# Eskaerak egiteko

943.27.00.33



[www.aisia.net](http://www.aisia.net)