



NAHIKO! 5-6

**Ez NAIZ
BAKARRIK
BIZI**

4

UNITATE
DIDAKTIKOA

IRAKASLEEN GIDA (1/2)

1

HELBURUAK ETA EDUKIAK

Unitate didaktiko honek pertsonen arteko maitasun harremanak aztertu eta landu nahi ditu. Alde batetik, maitasun harremanak zentzu zabalean, lagunen eta lankideen arteko adiskidetasuna eta senideen arteko maitasuna adibidez. Eta bestetik, ohizko zentzu estuan, bikoteen arteko maitasun harremanak. Kasu guztietan, benetan maitatuak sentitzen garenean eta guk benetan maite dugunean, hobeto bizi gara eta bizitzako unerik zorion eta goxoenak bizi ditugu, eta "horrela bizi bagina beti..." esanez gogoratzen ditugu. Maitasunari buruzko azterketa hau ikasleek bere buruari galderak eginez bideratu nahi izan dugu. Pausoz pauso maitasuna ikusi, nabaritu eta ezagutu egiten dela uler dezaten. Eta maitasun eza ere bai.

Maitasunarekin bat datozen hainbat portaera dauden bezala, maitasunaren adierazgarriak dauden bezala, maitasunarekin bat ez datozen beste jarrera eta harremanak ere badirela, maitasun eza adierazten dutenak hain zuen ere. Esaterako: bestea norberarena dela pentsatzea eta norberaren kontrolpean egon behar duela sinestea, besteak norberak nahi bezala izan eta jokatu behar duela sinestea, norbera bestea baino gehiago sentitzea, besteari askatasuna ukatu eta kentzea, bestea norberaren zerbitzaritzat hartzea, bestea norberaren interes eta beharrak betetzeko bitartekotzat hartzea, bestearekiko errespetu falta, irainak, mehatxuak, tratu txarrak...

Horretarako **galdera ibilbide hau proposatzen dugu** material-jolas osagarriekin eta ikaslearen eta familiaren koadernoekin:

- Norekin bizi naiz? Nolako harremanak ditugu? Maitasunezkoak? Zer jarrerak eta portaerak adierazten dute senideen arteko maitasun hori? Zeintzuk maitasun eza?
- Eta nik, maite al ditut? Nola dakit hori? Zertan nabaritzen dut nik? Zertan nabaritzen dute beraiek? Zerk adierazten du nere maitasuna? Zerk nere maitasun falta?
- Zeintzuk dira nere lagunik onenak? Zergatik? Nolako hartuemanak ditut beraiekin? Zer jarrerak eta portaerak adierazten dute adiskidetasun hori? Zeintzuk adiskidetasun eza?
- Zer da maitasuna? Zer da bikote baten arteko maitasuna? Zer da maiteminduta egotea? Zein adierazgarri eta osagarri ditu? Nola dakit pertsona batek maite nauen ala ez? Garanagatik ala elkarren artean dugun harremanagatik? Nolakoa da maitasun harreman hori?
- Noiz dator bat bikote maitasun hori giza eskubideekin? Noiz doa giza eskubideen aurka? Posible al da bikoteko pertsona baten giza eskubideak errespetatzen ez dituen bikote maitasunik? Maitasuna al da hori?
- Nola babestu kalte egiten didaten pertsonengandik, nerekin dituzten harremanetan nere giza eskubideak errespetatzen ez dituzten pertsonengandik? Maitasunez, hain zuzen ere. Norberaren inguruan maitasun sare indartsua osatuz eta, behar denean, laguntza eskatuz. Benetako maitasuna bereizten ikasiz eta benetan maite nauen pertsonen sarea gero eta handiagoa eta sendoagoa eginez. Eta inoiz nere giza eskubideak errespetatzen ez duen edozeinekin topo egiten dudanean (bikotean, lagun artean, familian, eskolan, lanean, herrian...), beldurrik eta lotsarik gabe (bera da lotsagarria, lotsatu dadila bera), maitasun sare horren laguntza bilatuz.

2 MATERIALAK ETA EKINTZAK

Unitate didaktiko honek **lau material osagarri** hauek ditu:

- 1.- "Nork bere bidea" jolasa.
- 2.- "Maite al nauzu?" jolasa.
- 3.- "Pertsonai bikainak, zineman bakarrik?" zine-foruma.
- 4.- "Kanta bizi-biziak" diska-foruma.

Eta **bost koaderno** hauek:

- Irakaslearen gida, koaderno hau eta beste bat (1/2 eta 2/2).
- Ikaslearen "Ez naiz bakarrik bizi" bi koaderno (1/2 eta 2/2) kolore horikoak.
- Familiaren "Ez naiz bakarrik bizi" koaderno, kolore berdea duena.

Hona material hauek erabiltzeaz gain proposatzen ditugun beste ekintza osagarri batzuk:

-**Solasaldiak.** Material osagarriekin jolasean ibili ondoren, gertatutako jokaldiak komentatuz, aurreko atalean aipatutako galdera ibilbideari buruzkoak, bukaeran guztion artean mapa kontzeptualak eginez, plastikako lanak burutuz, etabar.

-Hitzen bila. Taldeka, maitasun mota ezberdinen zerrenda egin bakoitzari bere bereizgarri edota ezaugarriak itsatsiz. Edota maitasuna zer den azaltzeko edota adierazteko erabili daitezkeen hitz zerrendak egin: pentsakerak, sinismenak, sentimenduak, hitzak, jokaerak, jarrerak, portaerak eta hartuemanak, adibidez. Era berean, maitasun eza adierazten edota azaltzen duten hitz zerrendak. Gero, talde txikikoak jasoz, guztien zerrenda amankomunak osatu kartulinetan eta ikasgelan jarri, etabar.

-Nesken hitzak eta mutilen hitzak, ala nere hitzak? Neskekin talde bat egin eta mutilekin beste bat. Talde bakoitzak neska eta mutil baten silueta marraztu ditzala. Beraientzat mutil-lagunak eta neska-lagunak izan beharko lituzkeen bereizgarri edota ezaugarriekin bete ditzatela siluetak. Bukatzen dutenean, talde bakoitzak azaldu ditzala bereak, berdintasunak eta desberdintasunak ikusi eta eztabaidatzeko. Azkenik, norberak idatz ditzala bere ondorioak.

-Lagun aholkularia. Binaka bilduta, ikasle bakoitzak hau esan behar dio besteari: noiz sentitu den bereziki maitatua eta zergatik, zer sentitzen zuen, nola nabaritu zuen, zer aldatu zen bere bizitzan, bere baitan... Baita ere, noiz maite izan duen berak bene-benetan beste norbait, zergatik, eta horrek suposatua ziona sentimendu, hitz eta ekintzen aldetik. Biek hitz egiten dutena kontuan hartuta, maitasunari buruzko bi eslogan egin beharko ditu bikote bakoitzak eta, guztionak, ikasgelako paretetan ipini, talde osoak irakurri eta hitz egiteko.

3 "NORK BERE BIDEA" JOLASA

56 kartaz osatutako bi baraja, bi jolas talde egiteko edota karta guztiak nahastuz denok elkarrekin aritzeko. Aurrekaldetik berdinak dira baraja biak eta atzekaldea ezberdina dute. Baraja bakoitzak 4 familia edo palo ditu: horia, urdina, berdea eta gorrixka (familia, ni-neu, gizartea eta lana arloak adieraziz).

Txintxon jokoaren antzeko dinamikarekin jolasten da. Zazpina karta banatzen dira. Erdian sobratzen direnak jartzen dira, bat gora begira. Txanda bakoitzean jokalariek karta bat hartu (bistan dagoena edo ezkutuko multzokoa) eta bat bota behar dute, goruntz begira utziz.

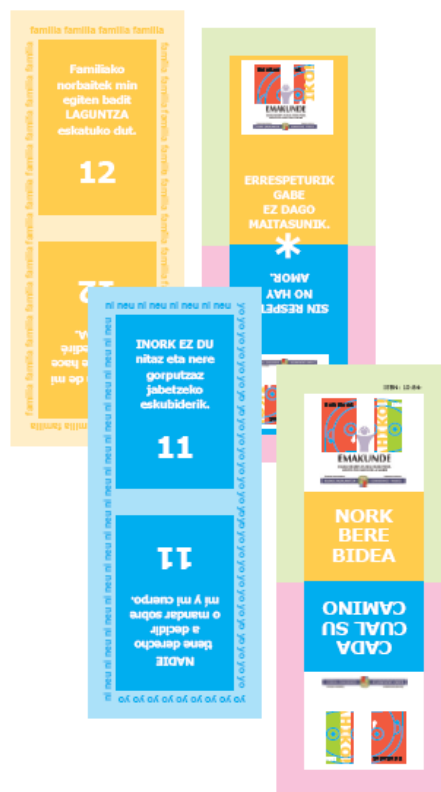
Kartak elkarrekin lotu behar dira, hirukoteak, laukoteak edota palo bereko zazpikoteak eginez. Hirukoteak eta laukoteak bi eratara egin daitezke: palo bereko karta jarriak (3, 4 eta 5 zenbakidunak adibidez) edo palo ezberdinetakoak (zenbaki eta esanahi bera eta esaldi oso antzekoa dituztenak, 3 urdina, 3 horia eta 3 berdea adibidez). Komodinek beste edozein kartaren balioa dute kateak egiteko.

Jokalari batek bere zazpi karta elkarren artean lotzen dituen jolasa "itxi" egin dezake. Zero puntu kontatuko zaio. Jokalari honen eskubitik hasita, jokalariek banan banan beraien karta-kateak jarriko dituzte mahai gainean. Besteen karta-kateetan kartak sartzeko aukera dago (adibidez, batek hiru biko ateratzen baditu, beste batek laugarrena gehitu dezake karta-katera). Denok mahai gainean kartak jarri ondoren, norberari lotu gabe geratu zaion karta bakoitzak puntu bat balioko du. Jokalari bakoitzak zenbat punturekin geratu den zenbatu eta apuntatzen da. Hasi aurretik, jolastu nahi den denboraren arabera, zenbat puntutara jolastuko den adostu behar da (10, 20...). Puntu horietara iristen denak (karta asko lotu gabe utzi dituenak), galdu egin du jolasa. Helburua ahal den eta karta gutxien lotu gabe uztea da, puntuaziorik bazuena lortuz.

Lau palo edo familia daude: ni-neu (urdinak), familia (horiak), gizartea (berdeak) eta lana (gorrixkak). Palo bakoitzak 12 karta ditu, bere kolorekoak eta 1etik 12ra bitarteko zenbaki banarekin. Horrez gain, lau komodin daude. Hauek guztiz ezberdinak dira, Nahiko logoa eta lau koloreak dramatzate, zenbakirik gabe. Komodin hauek, beste edozein kartaren balioa dute kateak egiteko. Hauek dira beraien testuak: errespeturik gabe ez dago maitasunik; errespetatzen ez nauena, ez da ona neretzat; beldurra sentitzen badut laguntza eskatuko dut; nere baimena behar du edonork nerekin harremanak izateko.

Familia bakoitzean azaltzen diren 12 kontzeptuak berberak izanik, NI-NEU paloan, karta urdinetan, dauden testuak jasotzen ditugu hemen:

- 1.- **NIK** erabakitzen dut pausoz-pauso nere bidea, nere bizimodua.
- 2.- Nere gorputza **NEREA** da, nik erabakitzen dut.
- 3.- Nere gorputza nere poz eta zorionerako da, ni **HOBETO BIZITZEKO** da.
- 4.- **MAITE NAUENAK** ez dit kalterik egingo, ez dit minik emango.
- 5.- Nere burua **MAITE BADUT** ez diot kalterik egingo.
- 6.- Nere gorputza **ERRESPETATU** eta **BABESTUKO** dut.
- 7.- Nere gorputza eta osasuna **NERE ARDURA** dira, nik zaindu behar dut nere burua.
- 8.- Nere gorputza zaintzeko, egunero **DENBORA** dedikatu behar dut.
- 9.- Ez ditut onartzen nere gorputz eta osasunerako **KALTEGARRIAK** diren gauza eta pertsonak.
- 10.- Harreman pertsonaletan **EZETZ** esateko eskubidea dut.
- 11.- **INORK EZ DU** ni eta nere gorputzaz jabetzeko eskubiderik.
- 12.- Edonork min egiten badit **LAGUNTZA** eskatuko dut.





NAHIKO! 5-6



IRAKASLEEN GIDA (2/2)

4 "MAITE AL NAUZU" JOLASA

Hamabi txostenez osaturiko jolasa. "Txosten" bakoitzak pertsonai bat irudikatzen du. Txosten bakoitzetik bi ale daude, denetara hogeitalau diptiko.

Galdera ikertzaileen dinamikarekin jolasten da: pertsonai bakoitzaren txostenean pertsonai guztioi eginiko galdera sorta bera jasotzen da, pertsonai horrek beste guztiei emandako erantzunekin, bakoitzari berea. Adibidez, Olatzen diptikoan Olatzek beste guztiei emandako erantzunak datoz (bere buruari emandakoak ere bai, noski). **Erantzunak, BAI(+) eta EZ (-) dira.**

Galderak bi eratakoak dira: alde batetik, pertsonaiak nolakoak diren argituko dutenak (zaletasunak, antzak...) eta, bestetik, pertsonaien arteko erakartasuna, bien arteko harremanak eta pertsonaien jokabidea azalduko dutenak (batak nola tratatzen duen bestea, nola egon eta sentitzen dira elkarrekin...).

Bigarren galdera multzo honi emandako erantzunak izango dira "maite al nauzu" azken galderari **"BAI" (+)** ala **"EZ" (-)** esateko arrazoia, eta ez laranja erdiaren teoriatik abiatutako bien arteko zaletasunen antzekotasuna edota osagarritasuna. Beraz, jakin behar duguna jakiteko garrantzi gutxiko galderak ere badira galdera guztien artean.

Hau guztia ez zaie, noski, ikasleei aurretik esango. Jolastuz deskubritu beharko lukete. Hauxe baita jolasaren helburua: jolastu ondoren elkarriketa eta eztabaida piztu gai honi buruz. Adibidez: Ez duela maite?, oso antzekoak dira-eta! Maite duela?, zaharragoa da-eta! Zergatik esaten du maite duela? Zertan nabaritzen da? Etabar. Hots, maitasuna ikusi egiten dela, nabaritu. Eta ikusten ikasi behar dela. Maitasuna ez dela itsua.

Bestetik, bizitzan bezala, pertsonai batzuk oso maitatuak izango dira (askok maiteko dituzte). Eta beste batzuk, alderantziz, soilik batek maiteko ditu. Bestalde, nahiz eta beste pertsonai batzuek bera maite, inor maiteko ez duena ere izango da, pertsonai berekoia.

JOLASA:

Hasieran binaka jolastea gomendatzen dugu, bi jokalaria pertsonai bakoitzaren txostenarekin, errezago izan dadin eta bikoteka eztabaida ditzaten galderak eta jolasbidea.

A) IKASTALDE OSOAREKIN:

Ikasgelako guztiei txosten bana banatzen zaie (hamabi ikasle baino gehiago badira, batzuk pertsonai bera errepikaturik izango dute). Ikasle bat arbelera aterako da. Beste guztiek soilik berari egingo dizkiote galderak. Hots, gela osoa berarekin (bere pertsonaiarekin) jolastuko da.

Taldeko bakoitzak hiru galdera egin diezazkioke txanda bakoitzean arbeleko jokalaria. Galdetu aurretik, bere izena (txarteleko izena alegia) esan behar du. Adibidez: "Ander naiz. Zinema gustatzen zaizu?". Arbelekoak, txostenean begiratu beharko du ea galdera hori (7. ilarakoa) zein erantzuna duen Anderren zutabearen (laugarrena). **(+)K BAI ESAN NAHI DU, (-)K EZ.**

Aurretik, jolasak iraungo duen denbora ezarriko dugu. Taldearen erronka edo desafioa hauxe da: denbora horretan arbeleko pertsonaiak maite dituen beste pertsonaiak aurkitzea. Inor maite ez duena bada, hala adierazi beharko dute. Dugun denboraren arabera, edota jolasaren lehenengo erabileretan, soilik maite duen pertsonai bat aurkitu beharko dute. Jolasa ezaguna den neurrian eta denbora gehiago dugunean, bi pertsonai, hiru...

Pertsonai bakoitzeko hutsegite (maite al nauzu galdera egin eta ezezko erantzuna jaso) bakarra onartuko da. Bi bider "maite al nauzu" galdetu eta erantzuna ezezkoa bada bietan, taldeak desafioa galduko du. Denbora bukatu eta ez badute "maite al nauzu" galderari baiezko bat ere lortu, taldeak erronka galduko du.

B) TALDE TXIKIETAN:

Txostenak taldeen artean banatzen ditugu. Talde bakoitzean, jokalaria bakoitzari txosten bana banatzen zaio. Jokalari baino txosten gehiago badago, sobratzen diren txostenak erdian uzten dira.

Banatzailerearen eskubiko jokalaria galderak egiten hasten da. Jokalari bakoitzak hiru galdera egin ditzake txanda bakoitzean nahi duen beste jokalaria bati. Galdetu aurretik, bere izena esan behar du. Adibidez: "Ander naiz. Zinema gustatzen zaizu?". Erantzun behar duenak, txostenean begiratu beharko du, ea galdera hori (7. ilarakoa) zer erantzuna duen Anderren zutabearen (laugarrena). **(+)K BAIETZ ESAN NAHI DU, (-)K EZETZ.**

Jokalari guztiak ematen ari diren erantzunak kontuan hartuz, bakoitzak bere pertsonaia maite duen beste pertsonai bat bilatu behar du. Bere ustez bere pertsonaia maite duena nor den dakienean, bere txandako galdera bat erabiliz, "maite al nauzu?" galdetuko dio.

Erantzuna ezezkoa bada (-), jolasean jarraituko dute, baina galdetu duenak kontu gehiago izan beharko du hurrengoan. Jokalari berberak bigarren aldiz galdera egin eta ezezko erantzuna jasotzen duenean, eliminatuta geratuko da. Bere txostena mahaira bueltatuko du eta, hortik aurrera, jolasean jarraitzen duen beste jolaskide bati lagunduko dio.

Erantzuna baiezkoa bada (+), galdegaldetu duenak bere txostena berarentzat gorde eta beste bat hartuko du mahaitik, bigarren honekin jolasean jarraitzeko. Hartzeko txostenik ez balego, jolasa bukatutzat emango da. Une horretan, pertsonai gehien lortu dituen jokalaria da irabazlea.

Hauek dira GALDERAK:

- 1.- Adin berekoak al gara?
- 2.- Sexu berekoak al gara?
- 3.- Ni baino indartsuago al zara?
- 4.- Polita al naiz, bikaina?
- 5.- Atsegina al naiz?
- 6.- Kirolaria al zara?
- 7.- Zinema gustukoa al duzu?
- 8.- Jeloskorra al zara?
- 9.- Ni baino gehiago zarela uste al duzu?
- 10.- Elkarrekin egoteko denborarik izaten al duzu?
- 11.- Askotan haserretzen al zara nerekin?
- 12.- Laztandu, besarkatu eta muxukatzen al nauzu?
- 13.- Errespetuz hitz egiten al didazu?
- 14.- Garrasi egiten al didazu? Zakarra al zara nirekin?
- 15.- Ondo pasatzen dugu elkarrekin, barre egiten al dugu?
- 16.- Zure eginbeharrez ni arduratzea nahi al duzu?
- 17.- Beti arrazoia al duzu?
- 18.- Inoiz jo al nauzu?
- 19.- Nik lagun asko edukitzea gustukoa al duzu?
- 20.- Lagunekin noanean, haserretu egiten al zara?
- 21.- Barre egiten al duzu nitaz zure lagunekin?
- 22.- Beti zurekin bakarrik egotea nahi al duzu?
- 23.- Nere lana inportantea al da zuretzat?
- 24.- Lana utzi beharko nuke, etxeoak zaintzeko?
- 25.- Inporta al zaizu lanean nik arrakasta handiagoa izatea?
- 26.- MAITE AL NAUZU?

5 "PERTSONAI BIKAINAK" ZINE-FORUMA

Bost pelikula ikusi ondoren, unitate didaktiko honen mami eta ikuspuntutik filma horiek komentatzeko eta elkarrizketarako galdera eta gai zerrenda.

Filme gehienetan, genero ereduak jarraitzen dituzten pertsonaien ondoan (gizon oso maskulinoak eta emakume oso femeninoak), aldatzen ari diren pertsonaiak aurki ditzakegu, ñabardura alternatiboak dituztenak eta gizarteko gizon eta emakumeen estereotipo hauen balioa zalantzan jartzen dutenak. Pauso bat gehiago emanez, zenbait filmek alternatiba hauek esplizitoki planteatzen dituzte, pelikularen mamia bihurtuz. Filme horietan, ingurukoek espero eta onartu ez dituzten balore eta jokabideak dituzten pertsonaiak agertzen dira, gatazka sortuz eta eredu alternatiboak bilakatur.

Filmak: Quiero ser como Beckham. Billy Elliot. Titanic. Erin Brockovich. Whale Rider.

BILLY ELLIOT

PERTSONAI BIKAINAK HISTORIAS Y PERSONAJES

1.- Nolako da Billy, zela zela? 2.- Nolako da bere abak? 3.- Zer espero da bere abak? 4.- Zer espero da bere abak? 5.- Zer espero da bere abak? 6.- Zer espero da bere abak? 7.- Zer espero da bere abak? 8.- Zer espero da bere abak? 9.- Zer espero da bere abak? 10.- Zer espero da bere abak? 11.- Zer espero da bere abak? 12.- Zer espero da bere abak? 13.- Zer espero da bere abak? 14.- Zer espero da bere abak? 15.- Zer espero da bere abak? 16.- Zer espero da bere abak? 17.- Zer espero da bere abak? 18.- Zer espero da bere abak? 19.- Zer espero da bere abak? 20.- Zer espero da bere abak? 21.- Zer espero da bere abak? 22.- Zer espero da bere abak? 23.- Zer espero da bere abak? 24.- Zer espero da bere abak? 25.- Zer espero da bere abak? 26.- Zer espero da bere abak?

BRUSI, HITZ EGIN, BIZITZA EMAN, AZIERTU

VER, COMENTAR, CONTRASTAR, ANALIZAR.

EMAKUNDE

ZINEMARUHA (4) CINEMAN

PERTSONAI BIKAINAK, ZINEMAN SOILIK? HISTORIAS Y PERSONAJES, ¿SOLO DE CINE?

Billy Elliot **Erin Brockovich** **TITANIC** **Quiero ser como Beckham** **Whale Rider**

6 "KANTA BIZI-BIZIAK" DISKA-FORUMA

Unitate Didaktikoarekin eta Nahiko programaren mamia eta ikuspuntuarekin lotura handia duten zortzi kanten letrak, abestiak entzun, letrak irakurri eta elkarrizketarako hainbat galdera eta pista ematen direlarik.

Kantak euskaraz: Borreroa etxean dago (STUPENDA JONES), Zuzen (NUUK-AT), Eman pausoa (ASGARTH).

Kantak gaztelaniaz: Malo (BEBE), Lo que Ana ve (REVOLVER), Y en tu ventana (ANDY & LUCAS), Abre tu mente (MERCHE), Ella (BEBE).

Malo. BEBE

KANTA BIZIAK CANCIONES MUY VIVAS

azter dezagun

1.- Kantaren hasieran emakume beldurtuta dagoela dirudi. Zertan nabaritzen zaitu? Zergatik du beldura? Eta kantaren bukaeran?

2.- Beldura izango zenika bera egoera? Zer egingo zenuko? Laguntza eskatuko al zenuko? Nori?

3.- Zergatik ez dio "malo"? Ados al zauden? Nor da emakume horietan? Zergatik?

AZTER DEZAGUN. JOLAS GATIEZEN

- Aztertu eta entzun lehen entseua, 1. eta 2. entseuak entzun.
- Aztertu kantaren irudia eta zuzenbidea.
- Aztertu interpretazioaren erakutsia, hitzak eta tonuaren aldaketa.
- Aztertu hitzak eta ezaugarriak: jausia, jausia, jausia...
- Aztertu hitzak eta ezaugarriak: jausia, jausia, jausia...
- Aztertu hitzak eta ezaugarriak: jausia, jausia, jausia...
- Aztertu hitzak eta ezaugarriak: jausia, jausia, jausia...

ANALICEMOS. JUGUEMOS

- Utilizar da la música y el texto de la canción, inventada una letra nueva.
- Imagina un baile o coreografía para la canción.
- Hazid un dibujo, vídeo, mural... imaginad un video.
- Recread la canción, hazid un teatro de la música, un libro, un cómic, un personaje...
- Recread la canción con una foto realista de por el género, en un lugar realista (para hacerlo realista por el género).
- Inventad un diálogo o "diálogo" de la vida que tenga la canción.
- Confecciona Fiches de la canción, inventadla en el día y inventad para la vida en vida, las canciones, con la música realista o una imagen realista.
- Con una respuesta al contenido de esta canción, inventad una canción o texto de música realista.
- La canción, hazid un video realista con música realista. Compartid la música y hazid un video o historia con la música, inventadla.

KANTAFORUM (8 KANTA) DISKOFORUM

KANTA BIZI-BIZIAK CANCIONES MUY VIVAS