

jostailu erakusketa



Zumalako
Udala



ZUMAIA
BIZITZEKO
DA

JOSTAILUAK EROSTKO GOMENDIOAK

Jostailua haurren garapenerako ezinbestekoak dira umearentzat. Alde batetik, bere burua eta ingurua ezagutzen laguntzen diote eta bestetik, komunikazio eta sozializazio tresna dira berarentzat.

NORENTZAT DA JOSTAILUA?:

Oparia haurarentzat da, ez gurasoarentzat. Oso garrantzitsua da jostailua aukeratzeko orduan haurren gustua eta izaera kontuan hartzea.

ADINA ETA GAITASUNA:

Jostailuak haurren adinera eta beharretara egokitu behar du; bere gaitasun intelektual, afektibo eta sozialera. alegia. Egokiena haurren garapenean lagungarri izango diren jolasak erostea da

ROLAK ETA INDARKERIA:

Sexu bereizketarik eta indarkeriaren aldeko jarrerarik erakusten ez duten jolasak dira egokienak. Hala ere, gogoratu, jostailua bera ez da sexista, harekin egiten den erabilera baizik.

JOSTAILU MOTA EZBERDINAK:

Egitura sinplea duen jostailuak fantasia garatzeko aukera emango dio umeari, baina komenigarria da mota horretakoak jostailuak eta sinbolikoak tartekatzea. Jostailu kopuruan neurria topatzea garrantzitsua da, gehiegi izateak desinteresa sortzen du.

BAKARDADEA ETA ELKARREKINTZA:

Hurrek bakarka zein beste hurrekin aritzeko moduko jostailuak izan behar dituzte. Bakarkako jolasak fantasia pertsonalak kanporatzeko aukera emango dio, eta besteekin aritzen denean, komunikatzen lagunduko dio.

IRUDIMENA ETA EKINTZA:

Jostailuak parte hartzeko aukera eman behar dio haurrari, bere ikasketa prozesuan eraginkorra izan dadin.
"Jostailuak ez du dena egin behar"

JOSTAILUA EROSI AURRETIK GOGOETA EGITEKO GALDETEGIA:



-  Jostailu honekin gustura egongo da gure seme-alaba?
-  Jostailu hau umeak duen adinerako aproposa da?
-  Behin eta berriro jolas daiteke berarekin?
-  Talde jolasa sustatzen du?
-  Umeari estereotipo sexistak ez errepikatzen lagunduko dio?
-  Jostailu hau nire alaba edo semearekin konpartituko dut?
-  Kultur aniztasuna eta naturarekiko errespetua errazten dituen jostailua da?
-  Jakin mina eta sormena garatzen laguntzen duen jostailua da?
-  Erabilera bat baino gehiago daukan jostailua da?
-  Pertsonaia protagonistek ez dituzte rol klasikoak erreproduzitzen?
Liburu eta ipuinetan: izenburu eta marrazkietan, emakume eta gizonen arteko oreka dago?

JOLAS MOTAK:



JOLASAK EUSKARAZ

5. or.



ESTRATEGIA JOLASAK

15. or.



MEMORIA JOLASAK

31. or.



ABILEZIA JOLASAK

38. or.



KARTA JOLASAK

49. or.

ALTXORRAK ETA LAPURAK

Jolas mota:

Galdera eta proba jolasa.

8+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Elkarlana, parte hartzea eta errespetua.
- Ekintzekiko arreta
- Beste kulturen ezagutza

Deskribapena:

Euskal Herriatik abiatuta, munduan izan diren lau zibilizaziotara (Egipto, Txina, Arabia eta Amerika) bidaiatu eta altxorrak lortu behar dira, baina bidean lapurrak ere badaude.



BADAKIT

Jolas mota:

Galdera eta proba jolasa.

8+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Jolasteko era berriak erakusten ditu.
- Arreta eta arrazonamendua garatzen ditu
- Sozializazioa errazten ditu.

Deskribapena:

Bi zailtasun maila ditu jolasak. Galderak eta probak gaindituz norberaren euskarria kolore ezberdineko sei peoiekin bete behar da.



DAMA BIKAINA

Jolas mota:
Liburu joko.

7+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika

Deskribapena:

Dama joko original honetan 24 fitxetako bakoitzak emakume handi bat irudikatzen du. Liburu bat ere bada, eta bertan emakume horien bizitza kontatzen da.



ELUR-JAUSIAK

Jolas Mota:
Jolas kooperatiboa.

6+
URTE

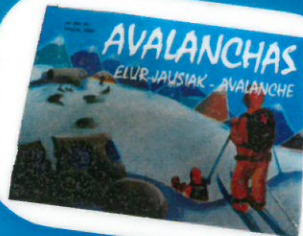
2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Elkarlana
- Sozializazioa

Deskribapena:

Mendikateetan hegazkin istripu bat egon da eta elurteak direla eta, bidaiariak bertan gelditzeko arriskua dago. Jokalariek elkarlanean bidaiari guztiak menditik jaitsi behar dituzte.



EUSKARBEL

Jolas mota:
Hitz jolasa

6+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika
- Hizkuntza

Deskribapena:

Hitzak sortu behar dira jolas honetan.
Hitz bakoitzaren balioa letra kopuruaren
eta bakoitzaren balioaren arabera
izango da.



HITZ JARIOA

Jolas mota:

hitz jolasa

7+
URTE

2
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika
- Hiztegia

Deskribapena:

Buruari eragin eta euskarazko hitzak lantzeko jolasa da hau. Mahai gainean ateratzen den hizkiarekin hasten den eta kategoriako zehatz bateko hitzak esan beharko dira. Ondo esaten duen lehenengoak puntu karta bat eramango



IZURDEA

Jolas mota:

Bikote jolasa eta ezkutaketan.

4+
URTE

2
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria.
- Irudien indentifikazioa.
- Ahozko adierazpena.

Deskribapena:

Bikote jolasa: Jokalariak txandaka, memo txartel bat altxatu eta haren bikotea topatzen saiatu behar dute.

Ezkutaketan: Ezkutatu diren 3 animalia aurkitu behar dira, gainontzeko 19 animaliak ikusita.



NOR DA NOR?

Jolas mota:

Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika
- Ahozko komunikazioa

Deskribapena:

Beste jokalariaren pertsonaia asmatu behar da besteei norberarena asmatu baino lehen. Horretarako, txandaka bai/ez hitzekin erantzuten diren galderak egin behar dira.

6+
URTE

2
jokalari



URKATUA

Jolas mota:

Estrategia eta hitz jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika
- Estrategien planifikazioa

Deskribapena:

Txanda bakoitzean letra bat esanda bestearen hitza samatu behar da, baina kontuz. Esandako letra bestearen hitzean ez badago urkatuaren gorputz zati bati buelta emango zaio. Ea urkatu ikusi aurretik hitza asmatzen duzun.

7+
URTE

2
jokalari



ZEIN ANIMALIA NAIZ?

Jolas Mota:
Galdera jolasa

6+
URTE

4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Arreta eta arrazonamendua
- Ahozko adierazmena

Deskribapena:

Galderak eginez zein animalia egokitu
zaizun asmatu beharko duzu.



QUORIDOR

Jolas mota:

Estrategia jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

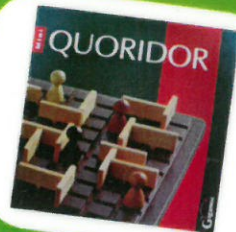
- Behaketa
- Logika
- Estrategien planifikazioa

Deskribapena:

Jokalari bakoitzak besteak baino lehenago iritsi behar du taularen beste aldera. Batak besteari bidea oztopatzeko hesiak jarri behar dizkio, baina beti ere, pasatzeko tokia utzita.

6+
URTE

2-4
jokalari



QUIXO

Jolas mota:

Estrategia jolasa

6+
URTE

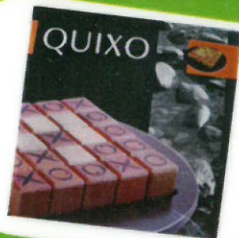
2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Behaketa
- Logika
- Estrategien planifikazioa

Deskribapena:

Helburua, irudi bera duten
5 kuboko lerroa osatzea da.



PIRATEN ALTXORRA

Jolas mota:

Estrategia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Matematika
- Autonomia

Deskribapena:

Piraten helburua altxorrak lortzea izango da, baina horretarako asko dira gainditu beharreko oztopoak. Lagun artean bizitzeko abentura polita.

5+
URTE

2-4
jokalari



Piko Piko

Jolas mota:

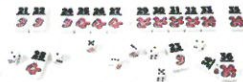
Estrategia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

- Kalkulu matematikoak
- Estrategia

Deskribapena:

Dadoak bota eta batuketak eginez lortu mahai erdian jarrita dauden fitxak. Puntu gehien lortzen dituen izango da irabazlea. Kontuz, besteek bistan duzun fitxa hartu dezakete.



OK PLAY

Jolas mota:

Estrategia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

- Irudimena
- Estrategia
- Espazioaren banaketa

Deskribapena:

Txandaka fitxak mahai gainean jarri eta 5 lerroan lortzea da helburua. Fitxak jartzerako orduan gutxienez beste fitxa baten ertza ukitu beharko du. Fitxa guztiak mahai gainean badauden ixkinetakoak mugitu beharko dira.

7+
URTE

2-4
jokalari



MIX IT

Jolas mota:

Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estrategia

Deskribapena:

Mahai gainean dauden munstroen zatiak mugitu eta berriak jarri zure helburua lortzeko. 3 gailetatxo lortzen dituen izango da irabazlea.

5+
URTE

2+
jokalari



MONZA

Jolas mota:

Estrategia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Espazioaren banaketa
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Monza zirkuitu ezagunean autoek lasterketa egingo dute. Dadoak bota, konbinazioa ondo pentsatu eta aurrera eginez helmugara iristea la helburua.

7+
URTE

2
jokalari



MARRAKECH

Jolas mota:

Estrategia

8+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estregia

Deskribapena:

Helburua zure koloreko ahalik eta alfonbratxo gehien jartzea da. Kontuan hartu beste jokalaria baten alfonbratxoan erortzen bazara txanponak galduko dituzula. Ea nor den diru gehien irabazten duena.



KODE SEKRETUA 13+4

Jolas mota:

Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Eragiketa matematikoak
- Estrategia

Deskribapena:

Museoa alarmaz josita dago, altxorra lapurtu nahi baduzue horiek pasa beharko dituzue. Sei dadoak bota eta eragiketak eginez alarmaren kodea lortu beharko duzu.

5+
URTE

2-4
jokalari



EYE'N SPEED

Jolas mota:

Estrategia jolasa

6+
URTE

2-6
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Arreta

Deskribapena:

Ea nor den azkarrena kartako irudia bilatzen. Bi zailtasun dituen jolasa.



CONEX

Jolas mota:

Estrategia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

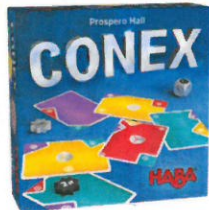
- Estrategia
- Espazioaren banaketa

7+
URTE

2-4
jokalari

Deskribapena:

Zure jolaskideekin konexioak lortu beharko dituzu.
Mahai handian jolastekoa da jolas hau. Kontuz ibili
zure inguruko kartekin, ezingo baitituzu ukitu.



DADOEN ERREGEA

Jolas mota:

Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estregia
- Antolaketa

Deskribapena:

Nor izango da dadoen erregea? Dadoak behin eta berriz botaz puntuazio altuena duen karta lortu beharko duzu. Ea gai zaren.

7+
URTE

2+
jokalari



Carcassonne Junior

Jolas mota:

Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estrategia

Deskribapena:

Bideak sortu eta zure koloreko pertsonaiak kokatu beharko dituzu taulan. Ea nork kokatzen dituen lehendabizi denak.

4 +
URTE

2-4
jokalari



BATALLA DE OVEJAS

Jolas mota:

Estrategia

6+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estregia
- Arreta

Deskribapena:

Artaldeari txiki geratu zaio belardia eta eremu berriak konkistatzea erabaki du. Ea zure ardiek zelaiko zenbat gune lortzeko gai diren. Estrategiako jolas dibertigarria.



ABALONE

Jolas mota:

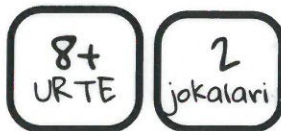
Estrategia

Lantzen dituen alderdiak:

- Espazioaren banaketa
- Estregia

Deskribapena:

Helburua beste jokalaria ren fitxak taulatik ateratzea izango da. Horretarako zure fitxak banaka, binaka edo hiru naka mugitu ahal izango dituzu. Fitxak elkarren artean talka eginez batetik bestera mugitzeko aukera izango duzu.



AUTO-ILARAK

Jolas Mota:

Estrategia jolasa.

7+
URTE

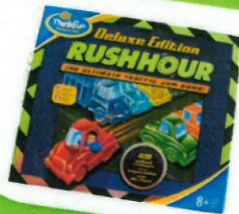
1
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Antolamendu espaziala
- Logika

Deskribapena:

Txartel bat aukeratu eta han jartzen duenaren arabera kokatu behar dira ibilgailuak. Hortik abiatuta ibilgailua irteera eraman behar da, beste autoak mugituta, hori bai, ibilgailuak taulatik altxa gabe.



TOPATU KOLOREA

Jolas mota:
Memoria jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Motrizitate fina

Deskribapena:

Bota dadoa eta tokatutako koloreko arkatza topatu beharko duzu. Adi egon besteen jokaldiak lagungarri izango zaizkizu eta.



SHERLOCK EXPRESS

Jolas mota:

Memoria jolasa.

6+
URTE

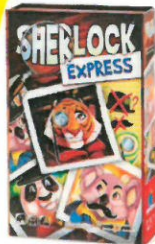
2-6
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Azkartasuna
- Memoria
- Arreta

Deskribapena:

Sherlocken laguntzaile bihurtuko zara. Helburua gaizkilea nor den asmatzea izango da, horretarako pistei arreta jarri eta adi egon beharko duzu. Ea lortzen duzuen gaizkilea topatzea!



SARDINAK

Jolas mota:
Memoria jolasa.

5+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Soziabilizazioa

Deskribapena:

Zure sardinak dagokion latan kokatu beharko dituzu, hori bai, adi begiratu zein sardina mota dagoen lata bakoitzean, behin bakarrik begiratzeko aukera izango duzu eta. Ea nork lortzen duen sardina gehiago kokatzea.



PENGOLOO

Jolas Mota:

Memoria jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

- Arreta
- Memoria
- Motrizitate fina

Deskribapena:

Pinguino festa antolatu da eta bakoitzak koloretako arrautza gordetzen du bere barruan. Dadoak bota eta ea nork topatzen dituen lehenengo 6 arrautzak. Jokalarien arabera hainbat zailtasun maila onartzen dituen jolasa da

4+
URTE

2-4
jokalari



LABIRINTO MAGIKOA

Jolas Mota:

6+
URTE

2-4
jokalari

Memoria jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

- Atentzioa
- Memoria
- Motrizitate fina

Deskribapena:

Labirinto ezkutuan bidea topatu beharko duzu, baina ez da lan erraza izango. Bideko oztopoak gainditu eta altxorrek lortu beharko dituzu. Adi egon, beste jokalarien mugimenduak baliagarriak izango zaizkizu eta.



FLIPOLO

Jolas mota:
Memoria jolasa.

5+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Azkartasuna
- Memoria

Deskribapena:

Jolasteko era ezberdinak daude, zailtasunaren arabera erabakitzen dira arauak. Helburua zuri egokitu zaizun taula betetzea da, baina kontuz, fitxek bi aldeetan dituzte animaliak.



ERLEAK ZUM ZUM !!

Jolas Mota:

5+
URTE

2+
jokalari

Memoria jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

- Arreta
- Memoria

Deskribapena:

Koloretako erleak beraien erlauntzetan ezkutatu dira, ea gogoratzun duzun non dagoen kartan ateratzen den koloretako erlea. Lortzen baduzu erlauntza zurea izango da, baina kontuz ibili hartzarekin !!



DRAGOIAREN INDARRA

Jolas mota:
Memoria jolasa.

5+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Motrizitate fina

Deskribapena:

Kraterrean aurrera joateko ezinbestekoa da memoria ona izatea. Erdian dauden irudi-fitxek buelta eman eta zure tokiko irudi bera lortzen baduzu aurrera jarraitzeko aukera izango duzu. Kontuz!, bidean beste dragoi batzuk topatuko dituzu eta



SWISH

Jolas Mota:
Abilezia jolasa.

5+
URTE

1+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Kontzentrazioa
- Begien azkartasuna

Deskribapena:

Ez da ohiko bikote jolasa.
Kartak mahai gainean jarri eta ea bikotea topatzeko gai zaren. Lortzen duzun karta bakoitzarekin puntu bat irabaziko duzu.



SUPER RINO

Jolas Mota:
Abilezia jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Abilezia
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Txandaka teiltatuak eta lortuak jarri ahalik eta eraikin garaia lortu behar duzue. Zenbait kasuetan teiltatu gehitu, txanda pasa edo eta Rino heroia mugitu behar duzue. Kontuz eta ez galdu oreka !!



STORY CUBES

Jolas mota:

Dado jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Talde-lana
- Logika
- Lankidetza

Deskribapena:

Irudi ezberdinetako 9 dado dituzu,
hirunaka bota eta zor ezazu zure istorioa.



Stick Stack

Jolas Mota:

Abilezia .

8+
UKTE

1+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Irudimena
- Espazioaren banaketa

Deskribapena:

Txandaka koloreak bat eginez txotxak kokatu beharko dira. Erortzen den makil bakoitza puntu negatiboa izango da. Kontu handiz ibili eta zorte on.



Speed Cup

Jolas Mota:

Abilezia jolasa.

5+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Antolamendu espaziala
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Ausaz aukeratutako karta bat atera eta ea nork antolatzen dituen azkarren koloretako kuboak. Gogoratu kartan jartzen duen ordena errespetatu behar da



ROX

Jolas Mota:

Abilezia

5+
URTE

1+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Ikusmena
- Arreta
- Begia eta eskuaren arteko koordinazioa

Deskribapena:

Harri bitxiez osaturiko kartekin segidak osatu behako dituzu. Gehien errepikatzen den harri bitxia aukeratu eta dagokion karta jarri jarraian 6 lortu arte.



MAGIC MANDALA

Jolas Mota:
Abilezia jolasa.

6+
URTE

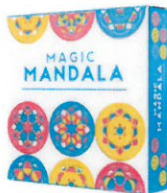
2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Ikusmena
- Zehaztasuna
- Motritizitate fina

Deskribapena:

Bakoitzak mandala sortzeko marrazki sorta bat izango du. Mahai erdian jartzen den mandalaren marrazkia osatzea izango da helburua. Ondo egiten duen lehenengoak puntua irabaziko du.



Equilibry

Jolas Mota:

Abilezia jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Antolamendu espaziala
- Irudimena
- Kooperazioa

Deskribapena:

Egurrezko biribil erdi baten gainean jarri behar dira hainbat pieza. Dadoetan ateratzen zaizunaren arabera izango da pieza. Orekari eustea da helburua.



CRAZY CLACK !

Jolas Mota:
Abilezia jolasa.

6+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Memoria
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Bi dadoren konbinazioa betetzen duen irudia topatu eta dagozkion biribil guztiak eskuratu behar dituzu. Hori bai dena esku bakarrarekin egin behar da!



BLITZ MAMUA

Jolas Mota:

Abilezia jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

- Motrizitatea
- Koordinazioa

Deskribapena:

Blitz mamua gaztelu sorginduan bizi da, bertan nahi adina bihurrikeria egiten ditu, besteak beste, objektuak desagerrarazi. Baina nahikoa mamu motela da eta gauzak ez ditu ondo egiten. Kartetan ateratzen diren objektuetako bat sobra dago, lagunduko al diozu hori zein den asmatzen? Azkartasuna eta adi egotea dira jolasaren gakoa.

7+
URTE

2+
jokalari



Animaliak elkarrekin

Jolas mota:

Abilezia jolasa.

4+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Antolamendu espaziala
- Irudimena
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Animalia itxurako egurrezko piezak
bata bestearen gainean
jarrita piramidea osatu behar da.



WHAT'S UP junior

Jolas mota:

Karta jolasa.

6+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Irudimena
- Arreta
- Azkartasuna

Deskribapena:

Txarteletako irudien laguntzaz, denon artean, ipuina asmatu beharko duzue. Ea nor den irdudi gehien lortzen dituen ipuin kontalaria. Hori bai, karta bereziak ateratzen direnean azkar ibili beharko zara.



Virus

Jolas mota:

Karta jolasa.

7 +
URTE

2 +
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Gizarteratze prozesua
- Estrategia

Deskribapena:

Medikua izango zara eta 4 organoz osatutako gorputza lortu beharko duzu. Kontuz ibili, inguruko birusek zure organoak kutsatu ditzekete eta horiek galtzeko arriskua duzu. Zorte on eta ea lortzen duzun.



UNO TIKI TWIST

Jolas mota:
Karta jolasa.



Lantzen dituen alderdiak:

- Azkartasuna
- Arreta

Deskribapena:

Ohiko UNO jolasaren aldaera bat da. Twist erruletak emozio handiagoa jartzen dio jolasari. Ea nor den kartarik gabe geratzen den lehena.



TXORITZARRAK

Jolas mota:

Karta jolasa.

6+
URTE

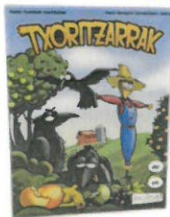
2-6
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Antolamendu espaziala
- Gizarteratze prozesua
- Estrategia

Deskribapena:

Fruta arboletatik frutak jasotzea da helburua; zenbat eta fruta gehiago izan orduan eta puntu gehiago irabaziko dituzu. Baina kontuz, beleei ere asko gustatzen zaizkie frutak eta kendu egingo dizkizute. Hori bai, zure lagun txorimaloa izango duzu laguntzaile maitea.



TRIPOLO

Jolas mota:
Karta jolasa.

6+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Motrizitate fina
- Koordinazioa
- Azkartasuna

Deskribapena:

Zure multzoko kartak erabilita 3ko lerroa osatu beharko duzu, hori bai, aukera asko dituzu: hizkia, kolorea edo irudia erabili ditzakezu. Ea zein den kartarik gabe geratzen den lehenengoa!



SABOTEUR

Jolas mota:

Karta eta estrategia jolasa.



Lantzen dituen alderdiak:

- Erabakitzeko ahalmena.
- Elkarlana

Deskribapena:

Jokalariai urrea bila dabiltzan ipotxak dira. Badaude ipotx oztopatzaileak ere. Talde bakoitzeko jokalariek elkarri lagundu behar diote, nahiz eta ondokoa nor den ez jakin. Meatzariek urrea lortzeko bidea egin behar dute eta oztopatzaileak haiek esku hutsik utzi. Partida bakoitzaren ondoren ipotxen nortasuna ezagutuko da. 3 partida ostean urre gehien duenak irabaziko du.



PIRATAK

Jolas mota:

Karta jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Gizarteratze prozesua
- Irudimena

Deskribapena:

Elkarren artean kartak trukatzuz zuk aukeratutako koloreko itsasontzia osatu beharko duzu. Baina kontuz, piratek kartak lapurtuko dizkizute eta.



PIOU PIOU

Jolas mota:

Karta jolasa.

5+
URTE

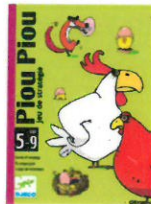
2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Irudimena
- Hizkuntza

Deskribapena:

Eskuan lau karta izanik arrautzak lortu eta txita jaio arte txitatu beharko dituzu. Animalien konbinazio ezberdinak erabiliz aritu beharko zara jolasean, hiru txita lortzen dituen izango da irabazlea.



MONSTER MATCH

Jolas mota:

Karta jolasa.

5 +
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Antolamendu espaziala
- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Estrategia

Deskribapena:

Bota dadoak eta horiek esaten dutena topatu beharko duzu munstruen kartetan.
Ea nork lortzen dituen munstro gehien.



MILA KM

Jolas mota:

Karta jolasa.

7+
URTE

2-6
jokalar

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Matematikako eragiketak
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Helburua zure autoak mila kilometro lortzea da, baina ez da lan erraza izango. Bidea oztopo ugari jarriko dizkizute beste jokalariek: gurpila zulatu, semaforo gorria jarri, gasolina gabe geratu... horiei aurre egin eta ea zenbat kilometroko ibilbidea lortzen duzun.



JUNGLE SPEED SAFARI

Jolas mota:

Karta jolasa

6+
URTE

2-6
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Gizarteratze prozesuan lagungarria

Deskribapena:

Jungle speed jolasaren antzekoa bada ere, helburua kontrakoa da, kasu honetan ahalik eta karta gehien lortu behar dituzu. Kartak erakusten joango dira eta kartaren arabera ekintza mota ezberdinak egin beharko dituzu: kolorezko zerbait topatu, animaliak imitatu ... Jolas oso dibertigarria.



JUNGLE SPEED

Jolas mota:

Karta jolasa

Lantzen dituen alderdiak:

-Azkartasuna

-Sozializazioa

Deskribapena:

Karta guztiak banatu eta jokalaria bakoitzak banan-banan bereak atera behar ditu. Kolore edo forma berdinak dituzten bi karta mahai gainean daudenean totem-a hartzen duen lehenak bere kartak besteari emango dizkio. Kartarik gabe gelditzen denak irabazten du.

6+
URTE

2+
jokalaria



Intsektuen Hotela

Jolas mota:

Karta jolasa.

7+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Antolamendu espaziala
- Gizarteratze prozesua
- Estrategia

Deskribapena:

Intsektuak turismoa egitera joan dira eta bakoitzak bere hotelean egin behar du lo. Helburua zure hoteleko intsektuak lortzea izango da, baina kontuz, ondoko hotelekoak zure bezeroak uxatu ditzake.



HALLI GALLI PARTY

Jolas mota:
Karta jolasa.

6+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Motrizitate fina
- Memoria
- Arreta

Deskribapena:

Banan-banan eta txandaka bakoitzak duen karta multzoari buelta ematen joan behar da. Bi ezaugarri berdin dituen kartak topatzen badituzu txirrina jo beharko duzu, asmatu baduzu buelta emandako karta guztiak zuretzat izango dira. Ea zein den azkarrena !!
KONTUZ! Aran abeslaria ateratzen bada jo txirrina ahalik eta azkarren.



HALLI GALLI

Jolas mota:
Karta jolasa.

6+
URTE

2-6
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Azkartasuna
- Sozializazioa
- Zenbakizko kalkulua

Deskribapena:

Karta denak banatu eta jokalaria bakoitzak txandaka eta banan-banan bere kartak mahai gainean jarri behar ditu. 5 fruta berdin mahai gainean gelditzen direnean, txirrina jotzen lehenak jasoko ditu kartak.



GORILA

Jolas mota:

Karta jolasa.

5+
URTE

3-5
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Animaliekin eta zenbakiekin jokatzeko aukera izango duzu. Zure karta guztiak galtzea izango da helburua eta horretarako, erdian duzun kartaren arabera, animalia mota bereko edo kolore bereko karta bota beharko duzu



Final Touch

Jolas mota:

Karta jolasa.

7+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Arreta
- Gizarteratze prozesua
- Estrategia

Deskribapena:

Oraingoan margolaria izango zara eta koloreak erabiliz artelanak lortu beharko dituzu. Zure esku egongo da ondo bukatutakoa edo erdipurdikoa eramatea. Ea nork lortzen dituen puntu gehiago.



FAST FLIP

Jolas mota:

Karta jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

6+
URTE

2-8
jokalari

- Azkartasuna
- Arreta
- Motrizitate fina

Deskribapena:

Zenbat fruta errepikatzen dira?, zenbat fruta daude? Galdera hauek erantzun eta kartak irabazteko aukera izango duzu. Ea zein den karta gehien irabazten dituen jokalaria!.



DESERTO

Jolas mota:
Karta jolasa.

7+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Gizarteratze prozesua

Deskribapena:

Desertuan biziko duzun abentura zirraragarria. Lapurrak altxorra eramane du, bisirrak berriz, lapurra harrapa dezake, eta oasian zer gertatuko ote da? Jokatu zuhurtzia eta ea nork irabazten duen.



COPY OR NOT COPY

Jolas mota:

Karta jolasa.

Lantzen dituen alderdiak:

6+
URTE

1-6
jokalari

- Motrizitate fina
- Memoria
- Arreta

Deskribapena:

Detalle guztiak dituen irudiak topatzen lehengoa izan behar da joko honetan. Azkarrena bazara karta zuretzat izango da. Ea nor den karta gehien irabazten dituen!



COMBICOLOR

Jolas mota:
Karta jolasa.

5+
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Memoria
- Gizarteratze prozesua
- Koloreen identifikazioa

Deskribapena:

Txandaka dadoak bota eta kolore guztiak dituen iratxoak aurkitu behar da. Galtzak, kamiseta eta txapela dituzte koloretakoak. Zailtasuna maila dado kopuruarekin molda daiteke, 1, 2 edo 3ak botata. Ea nork lortzen dituen karta gehiago..



CASINO PIRATE

Jolas mota:
Karta jolasa.

7+
URTE

3+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Estrategia
- Gizarteratze prozesua
- Matematika

Deskribapena:

Zazpi eta erdi karta jolas tradizionalari pirata kutsua eman diote oraingoan. Bakoitzak dituen kartak ondo konbinatu behar dira eta 7 ½ ra ahalik eta gehien gerturatu, beti ere, dituzun altxorrak ez badituzu galdu nahi. Nor izango ote da piratarik abilena?



BOGOSS

Jolas mota:
Karta jolasa.

6+
URTE

2-4
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Azkartasuna
- Sozializazioa

Deskribapena:

Jokalarien artean kartak trukatzuz eskeletoa osatzea da helburua (2 eskeleto oso edo 1 zatikatua). Familia jolas berria!!!

ILUNTASUNEAN ERE JOLAS DAITEKE !!



Baobab

Jolas mota:

Karta jolasa.

6 +
URTE

2+
jokalari

Lantzen dituen alderdiak:

- Antolamendu espaziala
- Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa
- Estrategia

Deskribapena:

Baobab zuhaitzetan animalia asko bizi dira. Karta bakoitza animalia mota bat da eta horiek jartzeko modu zehatza dago. Animo eta ea zuhaitz osoa lortzen duzuen.

