

1. Fitxa - DACIren az-tarna sekretua

Kaixo! **DACI** naiz... eta gaur trikimailu sekretu bat aurkituko dugu.

Lehenik, zuhaitz hostoen bila irtengo gara. Begiratu bere formari, ertzei... denak dira desberdinak!

Ikasgelara itzultzen garenean, jarri orri bat zure paperaren gainean. Maxidacs argizariarekin, marratzu orriaren ingurua. Gero, ondo heldu hostoari esku batekin... eta bestea gainetik, ateratzeko beldurrik gabe. Gogor margotu dezakezu, leun, kolorez aldatu... probatu!

Amaitzen duzunean, magia dator: kendu hostoa... Sorpresa!! Bere forma agertu da paperean.

Orri desberdinekin errepika dezakezu, edo beste objektu batzuk ere erabil ditzakezu TXANTILOI MODUAN.

Amaitzen dugunean, gure marrazkiei begiratUKO diegu:

- Orri guztiak berdin atera dira?
- Zein gustatu zaizu gehien?
- Zer gertatu da indartsuago edo leunago margotzean?

Helburu pedagogikoa:

Zentzumen-miaketa eta motrizitate fina garatzea, formaren, presioaren eta emaitzaren arteko erlazioa aurkituzaren bidez landuz.

Beharrezko materiala: Maxidacs argizaria.

Jardueraren adibidea:



2. Fitxa - Alpino Munduko baso magikoa

Gaur Alpino Munduko benetako abenturazale gisa esploratzera atera gara, baina oraingoan misio berezi batekin: "**Baso magikoa**" horma-irudia sortuko dugu.

Egiteko, kanpora joan behar dugu altxor txikien bila: orriak, makiltxoak, harritzoak edo atentzioa ematen digun eta gure paisaiaren parte izan daitekeen edozein elementu natural. Ikasgelara itzultzen garenean, irakasleak horma-irudi handi bat jarriko du eta guztion artean gure baso magikoa eraikitzen hasiko gara.

Nola egingo dugu?

- 1. urratsa. Basoaren hondoa sortzea**
Playcolor tenpera solidoekin, horma-irudiaren hondoa margotuko dugu: zerua, lurra, bideak, ibaiak edo mendiak. Kolore desberdinak erabil ditzakegu paisaiaren zatiak bereizteko.
- 2. urratsa. Basoa kolorez bizitu**
Playcolor tenpera solidoa ere erabil dezakegu bildutako hostoen eta materialen gainean zuzenean margotzeko, zuhaitz, zuhaixka edo basoko elementu bihurtuz.
- 3. urratsa. Paisaia eraikitzea**
Material naturalak horma-irudiaren gainean jarri eta itsatsiko ditugu, guztien artean basoa sortuz.
- 4. urratsa. Gehitu xehetasunak**
Playcolor tenpera solidoarekin, xehetasunak marraztu ditzakegu: belarra, oinatzak, bideak, etxeak edo Alpino Munduko pertsonaiak.

Taldearen antolaketa

Baina adi! Bakoitzak rol garrantzitsua izango du:

Paisaiaren diseinatzaileak:

Basoa nolakoa izango den erabakitzen dute

Materialen arduradunak:

Elementuak antolatu eta banatzen dituzte

Pertsonaien sortzaileak:

Pertsonaiak marrazten eta kokatzen dituzte

Ordenaren zaindariak:

Espazioa antolatuta mantentzen laguntzen dute

Amaitzen dugunean, horma-irudiari begiratu eta elkarrekin komentatuko dugu:

- Basoaren zer zati sortzen lagundu duzu?
- Zer material erabili dituzu eta nola eraldatu dituzu?
- Zer lortu dugu guztion artean bakarrik egin ezin genezakeena?

Helburu pedagogikoa:

Lan kooperatiboa, baterako plangintza eta elementu naturalen integrazioa sustatzea sorkuntza plastiko kolektibo batean, kolorea adierazpen-tresna gisa erabiliz.

Beharrezko materiala: Playcolor tenpera solidoak eta Instant barrako itsasgarria.

3. Fitxa - MANiren kolore sekretuak

MANI naiz, kontrastearen maisua, eta nola aurkitu dakigunean bakarrik agertzen diren marrazki sekretuak gordetzen ditut. Goazen lehenik orri osoa koloretan margotzera, inolako zuriunea utzi gabe. Gero, ganean margotuko dugu argizari beltzarekin, guztia estaliz eta koloreak desagerraraziz.

Eta orain magia dator: egurrezko makiltxo batekin beltza emeki-emeki hazkatuko dugu, marrazki sinplea eginez, oroitzapen zoriotsua irudikatzen duena. Pixkanaka, koloreak berriro agertuko dira gure marrazki azpian.

Amaitutakoan, taldean eseri egingo gara eta partekatuko dugu:

- Zer oroitzapen zoriotsu marraztu duzu?
- Norekin eta non zeunden une horretan?
- Oroitzapen horren zer zati hobeto sentiarazten zaitu?
- Zein kolorek adierazten du hobekien nola sentitzen zinen egun hartan?

Helburu pedagogikoa:

Esgrafiatzearen teknika aztertu eta lagundu adierazpen emozionala esperientzia positiboak irudikatzearen bitartez.

Beharrezko materiala: Ceras Manley



4. Fitxa - Mundo Alpino ko memoria

Mundo Alpino-ko ko pertsonaiek bikotekideak galdu dituzte. Bi aldiz margotuko dugu arreta handiz, arreta jarriz koloreak eta xehetasun txikietan. Gero laukiak ebakiko ditugu eta memory-ra jolastuko dugu gure ikaskideekin, bikote berdinak aurkitzen saiatuz eta bakoitza non ezkutatzen den gogoratuz. Eta joko honek zeregin gehigarri bat izan dezake: ingeleseko klasean ere erabil dezakegu.

Karta bat jasotzen dugun bakoitzean, ozenki esango dugu ikusten dugun kolorea – red, blue, yellow... – edo pertsonaia – pencil, crayon, paint, marker... –. Horrela, jolasten dugun bitartean, hiztegia lantzen dugu konturatu gabe.

Mundo Alpino memory-ak ez du bakarrik balio bikoteak aurkitzeko, baita jolasten ikasteko.

Helburu pedagogikoa:

Ikusizko memoria eta arreta iraunkorra garatzea eta xehetasunen diskriminazioa jolas arautuaren bidez.

Beharrezko materiala: Ceras Manley eta Alpino Kaicut artaziak

Jardueraren adibidea:



5. Fitxa - Sortu zure istorioa binetetan

Gaur istorio bat hasiko dugu... eta zuk jarraitu egingo duzu. Baina baldintza batekin: Zure istorioaren protagonistak Mundo Alpino-ko pertsonaia bat izan behar du.

Honela hasten da: "Eskolatik irten eta etxera iritsi nintzenean, zuzenean joan nintzen nire gelara... "

Eta orain istorioa zure esku dago.

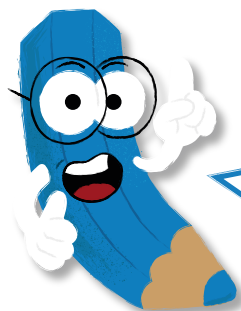
Marraztu eszena bakoitza binetetan eta idatzi une bakoitzean gertatzen dena. Asma dezakezu abentura dibertigarria, harrigarria, lasaia edo ekintzaz betea.

Amaitzen dugunean, partekatzen ditugu gure istorioak gainerako ikaskideekin eta bakoitzak nola hazi duen ipuina bere erara deskubritzen dugu.

Helburu pedagogikoa:

Oinarrizko narrazio-egitura garatzea eszenen sekuentziazioaren bidez eta irudiaren eta testuaren integrazioa.

Beharrezko materiala: Alpino koloretako arkatzak



6. Fitxa - Mundo Alpino 3Dn

Mundo Alpino-n, **ROTI**, eraikitzaileak ez du edozein kutxa diseinatzeko: istorioak kontatzen dituzten espazioak eraikitzen ditu.

Gaur diseinatzaile bihurtuko zara. Hasi aurretik, pentsatu:

- Zertarako balioko du zure kutxak?
- Etxe bat izango da pertsonaia batentzat?
- Leku sekretu bat?
- Ideia-kutxa bat?

Lehenik, planifikatu nola apainduko duzun, zer kolore erabiliko dituzun. Gero, apaindu zure errotuladoreekin, moztu kontu handiz eta muntatu "ITSASGARRI" bidez adierazita dauden solapak itsatsiz, hiru dimentsiotan geratu arte. Prest dagoenean, erabaki zer gordeko duzu barruan eta zergatik den garrantzitsua.

Zure kutxa ez da kutxa bat bakarrik: mundu txiki bat da zuk sortutakoa.

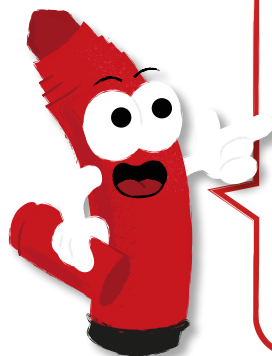
Amaitutakoan, taldean partekatuko dugu:

- Zer funtzio du zure kutxak?
- Zer istorio kontatzen du diseinuak?
- Zer pentsatu behar izan duzu muntatu aurretik?
- Zer aldatuko zenuke berriro egingo bazenu?

Helburu pedagogikoa:

Arrazoibide espaziala, planifikazioa eta formaren eta funtzioaren arteko erlazioa garatzea eraikuntza tridimentsionalaren bidez.

Beharrezko materiala: Alpino errotuladoreak, Instant barrako kola eta Alpino Kaicut artaziak



7. Fitxa - Kolorea eta lasaitasuna Alpino munduan

Alpino Munduan ere badira lasaitasun-uneak. Gaur mandala koloreztatuko dugu arretaz, koloreak kontu handiz aukeratuz eta patroia bati jarraituz... edo gurea sortuz. Poliki hartu arnasa margotzen duzun bitartean eta ikusi nola pixkanaka marrazkia kolorez betetzen den.

Amaitutakoan, bost lagunetako taldeetan antolatuko gara eta besteekin partekatuko dugu ikusi duguna:

- Zein kolore errepikatzen dira gehien zuen taldean?
- Ba al dago ia inork erabili ez duen kolorerik?
- Antzeko ereduak jarraitu al dituzue edo oso desberdinak?
- Zein mandalek dituzte antzeko koloretako konbinazioak?
- Mandala bat aukeratu beharko bazenu, zein izango litzateke "taldearen lasaitasuna" irudikatzen duena eta zergatik?
- Nola sentitzen zinen Mandala amaitu baino lehen eta gero?

Guztionean, saiatuko gara jakiten zer daukagu amankomunean eta zertan garen desberdinak.

Helburu pedagogikoa:

Kontzentrazioa eta auto erregulazio emozionala bultzatzea eta erabaki estetikoak hartzea koloreztatze egituratuaren bidez.

Beharrezko materiala: Alpino errotuladoreak

Gaur benetako Alpino Munduko abenturazaleak bezala esplorazioak egitera atera gara, baina misio berezi batekin: "Baso magikoa" orma-irudia sortuko dugu.

Hau egiteko, kanpora joan behar dugu altxor txikiak bilatzeko: hostoak, makilatxoak, harritxoak edo beste edozein elementu natural atentzia eman diezaguna eta gure paisaiaren zati bat izan daitekeena. Gelara itzultzen garenean irakasleak horma-irudi oso handi bat jarriko du ikasgelan eta guztion artean eraikitzen hasiko gara gure baso magikoa.

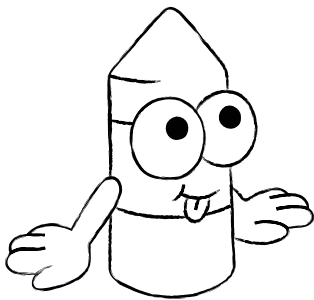
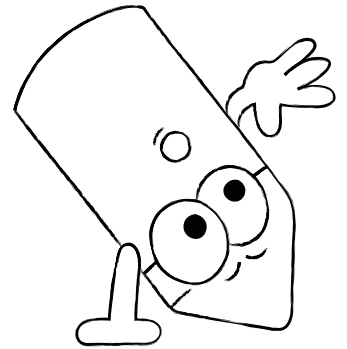
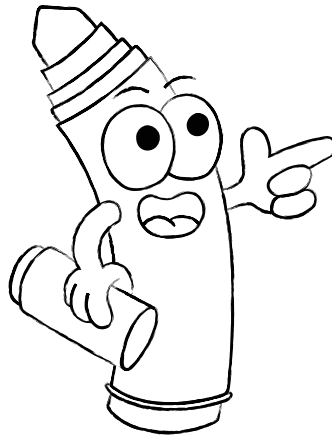
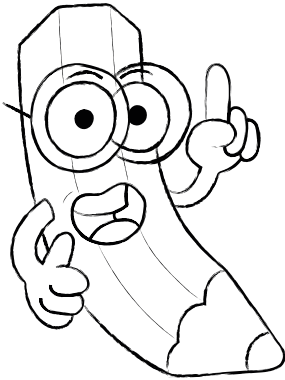
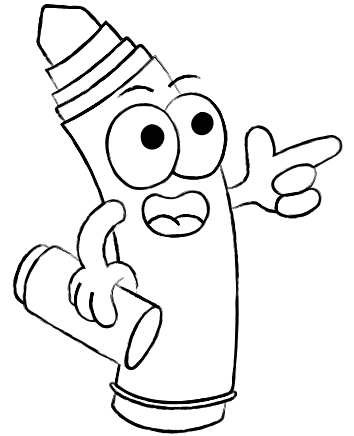
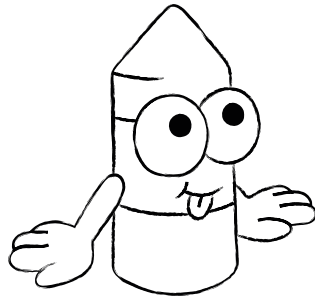
Baina adi! Bakoitzak rol garrantzitsu bat izango du: ibaiak, mendiak edo bideak non doazen erabakiko duten paisaiaren diseinatzaileak egongo dira; jasotako elementuak banatu eta zainduko dituzten materialen arduradunak; pertsonai bakoitza non bizi den marraztuko duten pertsonai sortzaileak; eta denok talde lanean jarduteko lagunduko duten ordenaren zaindaria.



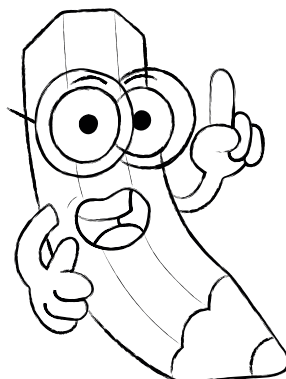
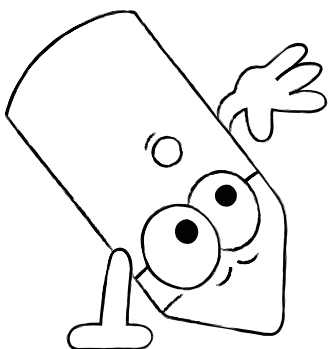
3. Fitxa - MAniren kolore sekretuak



4. Fitxa - Mundo Alpinoko memoria



ALPINO



ALPINO

5. Fitxa - Sortu zure istorioa binetetan



6. Fitxa - Mundu Alpino 3Dn

