

SEKUOIA!

ADINA

8 urtetik aurrerakoentzat.

JOKALARI KOPURUA

5-13

Jokalari bat gidaria izango da eta gainontzekoak jokalariaik.

Jolasteko aukera posibleak: Lau jokalari + gidaria.

Edo hiru pertsonako 4 talde + gidaria.

IRAUPENA

30 min. gutxi gora-behera.

EDUKIA

Jolas taula, erronka txartelak, izaera txartelak, zenbakidun dadoa, marrazkidun dadoa, jokalari bakoitzerako fitxa borobilak, eraikuntza txartelak (7 sekuoia hostodun txartelak) eta dragoia txartela.

SARRERA

Arrasate herriaren amaiera iristear da. Baina oraindik bada esperantzarako aukerarik. Herri-tar batzuk geratzen dira oraindik eta hauek gogotsu daude herria berreraikitzeke. Arrasateko ikur izan den Sekuoia erraldoia eraikitzea beharrezkoa izango dute haziak zabaldu eta kimu berriak ernetzeko. Baina, Murumendiko dragoia ere lozorrotik esnatu eta Arrasatera iritsi da. Dragoiak Sekuoian dagoen eskilarak igo nahi ditu Sekuoia desegin eta bide batez herria suntsitzeko. Gai izango ote zarete dragoia Sekuoia eskilaretako azken mailara iritsi aurretik berau eraikitzeke? Ez galdu denborarik eta segi herrian zehar, bertan dauden erronkak ebazten Sekuoia piezak eskuratu ahal izateke. Eta herriaren etorkizuna bermatzeko. Kontutan izan herriaren etorkizuna segurtatzeko jokalari denen parte hartze eta iritzia beharrezkoa eta garrantzia berdinekoa izango dela.

JOKOAREN PRESTAKETA

Jolasean hasi aurretik jokalaria edo jokalaria talde bakoitzak fitxa borobila hartu eta errotulagailuekin berea margotuko du. Bakoitzak nahi duen ikurra marraztuko du. Jarri itzazue fitxa borobil horiek Arrasateko ikur den Portaloian. Jarraian, izaera txartelak nahastuko dira (Izaera txartelen azalpena beherago aurkituko duzue), eta jokalarien edo jokalaria taldeen artean banatuko dira. Izaera txartel horiek agerian utziko dira. Eta izaera txartel bakoitzaren ezaugarriak ahoz gora irakurriko dira. Gero, gidariak hasiera emango dio jokoari, jolasa girotuz. Horretarako girotze istorioa irakurriko du.

Jolasten hasi aurretik prestatu ezazue jolas taula eta gainontzeko elementuak: ipini jolas taula mahaiaren erdian, ipini dragoiaren fitxa Sekuoiako eskilara ondoan, pilatu erronka txartel guztiak atzeko marrazkiaren arabera eta jarri denak buruz behera, prestatu dadoak, sobera geratutako izaera txartelak mahaiaren albo batean utzi eta pilatu Sekuoia piezak eta ekin jolasari.

HELBURUA

Murumendiko dragoia Arrasatera iritsi da eta Sekuoiaren goiko aldera iritsi baino lehen, helburua izango da herria eraikitzea. Herria eraikitzeko, gune bakoitzeko erronkak gainditu eta eraikuntza txartelak (sekuoia hosto piezak) eskuratu beharko dituzue. Eraikuntza txartel guztiak eskuratuz gero, irabazi egingo duzue. Dragoia zuhaitzera iritsi eta eraikuntza txartelak eskuratu ezean, dragoiak irabaziko du partida.

JOKOAREN GARAPENA

Jolasean hasiko da azkenengoz Sekuoia ikusi duen jokalaria edo jokalaria taldea. Txandaka jolastuko da erlojuen orratzen noranzkoan. Lehenengo, zenbakidun dadoa jaurtiko da. Dadoan 6 zenbakiak irtenez gero, dragoiak eskilaratan maila bat gora egingo du. Gainontzeko zenbakiak irtenez gero, jolas taulan aurrera mugituko dira fitxa borobilak adokinetan zehar. Gure txandan, fitxa herriko gune batera iritsiz gero, jokalaria marrazkidun dadoa jaurti beharko du.

Marrazkidun dadoa jaurtitakoan honako aukerak azaldu daitezke eta aukera bakoitzean tokatutako erronka gainditzeko ahaleginak beharko gara.

ERRONKA TXARTELETAKO FROGAK



ANTZERKIA Bihotzak

Txartelean azaltzen den egoera antzeztu beharko duzue eta ondorio batera iritsi.



GALDERA IREKIA Ileak

Galdera erantzuten saiatu beharko duzue eta ondorio batera iritsi.



GORPUTZ ADIERAZPENA Tanttoak

Txartelean azaltzen den froga egin beharko duzue gorputza baliatuz. Mimika, marrazketa eta gorputza erabiliz, ahalegindu beharko duzue irudiak irudikatzen, gainontzeko jokalariek asmatu dezaten.



BURUHAUSGARRIA Izarrak

Galdera, asmakizun edota igarkizuna asmatu beharko duzue.



HITZ DEBEKATUA Gurutzeak

Beltzez agertzen den hitza deskribatu beharko duzue, baina ezin duzue erabili behean azaltzen diren berbak. Gainontzeko jokalariek ahalegindu beharko dira beltzez azaltzen den berba asmatzen.

LURRIKARA Harridura ikurra

Gidariak jokalaria guztien izaera txartelak jaso eta gainontzekoekin nahastuko ditu. Gero, jokalaria bakoitzari izaera txartel berria banatuko dio. Jokalaria bakoitzak bere izaera txartela erakutsi eta azaldu beharko die gainontzeko jokalariei.



IZAERA TXARTELAK

GIDARIA

Jokoa gidatzeko ardura izango duzu eta honako zereginak izango dituzu: Izaera txartelak banatu lurrikara kasuetan, erronka txartelak irakurri, erronketako amaierak bideratu, Murumendiko dragoiaren pausak “zaindu” eta lurrikararen bat dagoenean, izaera txartelak batu, nahastu eta banatu. Gidariaren ardura ere izango da ziurtatzea izaera txarteletako ezaugarriak betetzen direla. Norbaitek bere ezaugarria betetzen ez badu, gidariak gogora ekarriko die Murumendiko dragoiak eskilaretan maila bat gora egingo duela. Beraz, argi ibili eta bete izaera txarteletako ezaugarriak!

HERRITARRA

Dadoa botatzen duzun aldi bakoitzean, aukera izango duzu pausu bat gehitu edo kentzeko.

ALKATEA

Denboraz larri zabilta beti. Hori dela-eta denbora muga bat duzu erronka guztietarako; minutu bat erronka irakurtzen den momentutik.

ERIZAINA

Partida osoan zehar, behin, aukera izango duzu Murumendiko dragoia pausu bat atzeratzeko.

KALE HEZITZAILEA

Heziketa ardura konpartitua da. Konpartitzeak, ahalegina eskatzen duenez dadoa jaurtitzen duzun bakoitzean, zure fitxak pausu bat gutxiago emango du. (dadoaren emaitza -1).

KALE GARBITZAILEA

Kalerik kale ibiltzen zara etengabe, eta ondo dakizu non dauden bertako zirrikituak. Ezagutza horri esker partida osoan, behin, aukera izango duzu zuk nahi duzun gunera joateko dadoa jaurti barik.

TABERNARIA

Berba jolas hau esan beharko duzu zenbakidun dadoa jaurtitzen duzun bakoitzean:
zubirik zubiri zazpi zaldi, zubirik zubiri Murumenditik.

DENDARIA

Partida osoan, behin, aukera izango duzu dadoaren marrazkia erabakitzeko.

ADINEKOEN ZAINZAILEA

Zenbakidun dadoa botatzen duzun bakoitzean, altxatu, buelta eman eta txalo egin beharko duzu.

Erronka txartela irakurtzean jokalaria edo jokalaria taldeak uste badu zailtasunak edo ezintasunak dituela hura egiteko, hurrengo txartela aukeratu ahal izango du. Aldi bakoitzean behin bakarrik aukeratu ahal izango da.

Jokalariek erronkak gainditu ahala Sekuoia erraldoia eraikitzeke eraikuntza txartelak (sekuoia hostoak) eskuratu dituzte. Kontrara, erronka ez bada gainditzen, ez da eraikuntza txartelik jasoko. Eta pieza horiekin Sekuoia eraiki beharko dute. Erronka amaitutakoan hurrengo jokalaria edo jokalaria taldearen txanda izango da.

Erronka gaindituztat joko da emaitza egokia denean edo, antzerkien eta galdera irekien kasuan, hausnarketarako galderak erantzundakoan eta ondorio bat adostutakoan. Adib.: Zelan sentitu zarete antzezpen honetan? Zergatik? Inoiz gertatu zaizue horrelako egoerarik?

Erronkak gainditzeko, taldean laguntza eskatu daiteke. Edo bestelako informazio iturrietara jo daiteke (kontsulta liburuak, Arrasateko Udalaren webgunea, wikipedia eta abar).

Erronkak gainditzeko denbora muga: 2 minutukoa. Eta denbora neurtzeko eskura duzuen edozein denbora neurgailu erabili dezakezue (erlojua, kronometroa edota eskuko telefonoa). Beste bi minutu izango duzue antzerkiak prestatzeko.

NOIZ AMAITUKO DA JOKOA?

Jokoa amaitutzat emango da egoera bi hauetan:

A Jokoa amaituko da Sekuoia osorik eraikitzea lortzen denean. Kasu horretan herritarrek irabaziko dute. Eta herriaren etorkizuna bermatua utziko dute haziak ernalduz.

B Sekuoia eraiki baino lehen dragoia eskilaretan gora iritsi bada, herria guztiz suntsitu eta jokoa amaitutzat emango da. Kasu honetan dragoiak irabaziko du.

OHARRA

Mahai joko honek behar bereziak dituzten pertsonen parte hartzea bermatzeko, unean uneko moldaketak onartzen ditu. Gomendatzen da moldaketa horiek jokalaria guztien artean adostea. Hona hemen adibide posible batzuk: jokalaria denok begiak estalita jolastu gidariak izan ezik, mugikortasuna presente dagoen probetan erraztasunak edo zailtasunak eskainiz eta abar.



AMAIERAN IRAKURRI BEHARREKOA

A

Zorionak!

Sekuoia eraikitzea lortu dugu denon artean. Denon arteko elkarlan, umore on, iritzi ezberdin eta jarrera eraikitzaileari esker, lortu dugu Murumendiko dragoiari aurre egitea eta herriaren etorkizuna bermatuko duen Sekuoia eraikitzea. Ez da erraza izan, baina erronkaz erronka, helburua lortzeko, lan eta jolas egin dugu. Biba gu! Gogoan izan, jolasean bizi eta sentitutakoa jolasean geratzen dela. Esaera batek dioen moduan: txarto esanak barkatu eta ondo esanak gogoan hartu!

B

Berrito saiatu beharko dugu!

Dragoia eskilarako azken mailara iritsi da eta oraindik ez dugu lortu Sekuoia eraikitzea. Kasu honetan Murumendiko dragoia gu baino biziago ibili da. Ahaleginduko gara berrito? Hurrengo saiakeran, erabili orain ondo funtzionatu diguten estrategiak eta trikimailuak. Baina, batez ere, segi dezagun elkarrekin lanean, denen iritziak kontuan hartu eta errespetatzen... Seguru oraingoan lortuko dugula! Zorte on! Eta esaera batek dioen moduan: ongi esanak gogoan hartu eta txarrak, barkatu!

Eskuartean duzun hau Sekuoia jokoaren bertsio digitala da. "Zuk zeuk egin" filosofian oinarrituta deskargatu, elementuak moztu, koloreztatu eta zeure egin dezakezu. Jokorako elementuak agortuz gero, zuk zeuk sortu ditzakezu bestelako materialen bat erabiliz. Adibidez: fitxa borobilak agortuz gero, sortu zuk kartulinazko borobilak euro bateko txanponak erabilia. Erronkak zerrendan dituzue eta horietako bat egitea tokatuz gero, aukeratu zenbaki bat 1etik 30era; Irakurri esandako zenbakiaren erronka, eta hura egindakoa, markatu arkatzarekin eginda dagoela jakiteko.

Mahai joko honen ale digitala ikusi eta deskargatu
dezakezue Arrasateko Udalaren webgunean;
azalpen bideoa ere bertan dago ikusgai
www.arrasate.eus/sekuoia

Mahai joko hau sortzearen ideia izan da Arrasateko Haurren Kontseiluarena, udalak sustatua.
2020-2021 ikasturteko haur taldearen mahai jokoaren ideia abiapuntu hartuta garatu da.

SUSTATZAILEA Arrasateko Udala
EGILEA Itsaso Pagoaga Zaloña
ILUSTRATZAILEA Helena Azkarragaurizar Jauregi