

BUSTURIALDEKO *jolasak*



Gernika-Lumoko Udala



Bermeoko Udala



BUSTURIALDEKO HIZKUNTZA NORMALKUNTZA

“Busturialdeko jolasak”

Marisa Bilbao (Allende-Salazar Eskola)
Leire Korta (Seber Altube Ikastola)
Agurtzane Renobales (Barrutia H.I.)
Jabier Jauregizar (San Frantzizko H.I.)

Lanaren koordinatzailea:

Nerea Jaio (B10 Berritzegunea)

Edizio informatikoa:

Markos Bilbao (B05 Berritzegunea)

Argazkiak eta bideoak:

Bermeoko San Frantzizko Ikastetxea
Arratzuko Barrutia Ikastetxea
Gernika-Lumoko Seber Altube Ikastola
Allende-Salazar Eskola.

Maketazioa eta Inprimaketa: GRAFICAS AMOREBIETA

AURKIBIDEA

<i>Astelehen-martitzenka</i>	<i>03</i>
<i>Aponak edo tabak</i>	<i>04</i>
<i>Aulkiak</i>	<i>06</i>
<i>Txapa-karrerak</i>	<i>07</i>
<i>Marraskiloa</i>	<i>08</i>
<i>Oiloa, oilandak eta azeria</i>	<i>09</i>
<i>Fidoka</i>	<i>10</i>
<i>Astoka</i>	<i>11</i>
<i>Joxe Martin</i>	<i>12</i>
<i>Oso Ondo</i>	<i>13</i>
<i>Eskubidubi</i>	<i>14</i>

“Jon Enbeita: jokuen azalpena”



ASTELEHEN-MARTITZENKA



argazkiak

(Barrutia H.I.)

JOKALARIAK

Hiru, lau

MATERIALA

Harri biribil bat

IRUDIA ZELAIAN

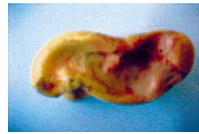
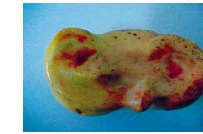
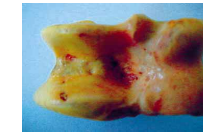
Zelaian, asteko egun guztien izenak idazten dira, lerro bitan:
Astelehena, martitzena eta eguaztena, eskumako lerroan;
domeka, zapatua eta barikua, ezkerrekoan; erdian, eguena

ARAUAK

Oin-bakarka

Jokalari bakoitzak, oin-bakarraren gainean, harriari bultz eragingo dio, beste oina airean izan behar duelarik. Harriak astegun akitzeko eremuan sartu behar du, egun guztietatik pasatu arte jokalaria. Eguenean bakarrik atsedena hartuko du jokalaria. Harriak ezin da geratu marra baten gainean; eta jokalaria ezin ditu bi oinak lurrean izan, eguenean ez bada. Ibilbide osoa lehenengo amaitzen duena izango da irabazlea.

APONAK EDO TABAK

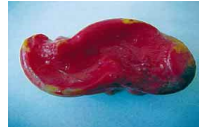
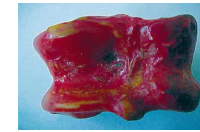


lepo

zulo

kulo

bela



JOKALARIAK

Bi, hiru, lau lagun

MATERIALA

6 Apon edo taba

Pilota txiki bat edo kanika handi bat.
Apon batek 4 alde desberdin ditu:

- 1-aponaren alde sakona, gorantz: zulo, tripetara, apona.
- 2-aponaren alde sakona, beherantz: lepo, asaie.
- 3-aponaren alde estua eta laua, gorantz: buru, kulo.
- 4-aponaren beste aldea, gorantz: bela (belarritako) edo karne.



argazkiak

(Allende Salazar H.I.)

ARAUAK

Taba guztiak, eskuan hartu, eta zelaira bota. Apon guztiek zulo eran egon behar dute. Jokalariak apon guztiak era honetan ipini behar ditu. Pilota gora bota behar du eta lurreratu ondorengo jasoan hartu behar du pilota jokalaria.

Hurrengo jokalariek gauza bera egin behar dute. Ondoren, aurreko prozesu berdina, baina oraingoan aponak lepo eran ipini behar dituzte; gero, kulotara; eta azkenik, belara. Hau guztia egin ondoren, irabazteko falta zaiona zera izango da: Apon guztiak (seirak) lurrian ipiniko ditu eta pilota gora botako du. Pilota airean dagoenean, apon guztiak eskuan hartuko ditu eta pilota jaso. (Beste era bat: seirak apon eran ipini ondoren, pilota jaso. Gero, seirak kulo eran ipini eta pilota jaso ,....)

Pilota hartzerakoan ez badu apon bat ere mugitu, hurrengo jokalariairenen txanda izango da.

Pilota lehenengo jasoan ez badu hartzen, hurrengo jokalariairenen txanda izango da.

Irabazlea apon guztiak lehen batzen dituen da.

ALDAERAK

-Pilota gora bota eta apona hartu besteak ikutu barik.

-“lepo / zulo” esanda batera, apon bat zulo eran hartu eta lepo eran ipini bestea.

AULKIAK



argazkiak

(Allende Salazar H.I.)

JOKALARIAK

Aulkiak eta jokalaria, kopuru bera

ARAUAK

Lagun batek epaile lana egin behar du. Bere ardura, musika ipini eta kentzeaz aparte (edo txistua jo), erabakiak hartzearena izango da. Erdian, korrua eginez, 8 jokalaria badira, 8 aulki ipiniko dira. Epaia emango dio hasiera musika jarriz edo txistua joz, edo txalo eginez. Musika entzutean biraka hasiko dira bata bestearen atzean korru eginez, aulkiak korruaren barruko partetik direla. Taldea biraka dabilen artean, epaiak aulki bat kenduko du. Epaia txalo bat edo txistua joko dau, edo musika eten egingo du. Momentu horretan jokalaria aulkietara zuzenduko dira, bakoitza jarleku baten eseriko da. Jokalaria bat zutik geratuko da aulkirik ez daukalako; eta eliminatua izango da. Erdian joango dira barru beste jokalaria, eta musika, txistua edo txaloagaz batera hasiko dira korruan biraka. Bien bitartean epaiak beste aulki bat kenduko dau; eta berak gura dabenean txistua edo txaloa joko dau. Jokalaria aulkietara zuzenduko dira, baina baten bat jarleku barik geratuko da. Eta horrela eliminatuko dira danak, bat geratu arte. Azken hau izango da hurrengo txandaren epailea

TXAPA-KARRERAK



argazkiak

(Barrutia H.I.)

JOKALARIAK

Bi

MATERIALA

Txapa bi.

Zorua marraztuta irudiaren antzera. Bide bat egin behar da: zenbat eta estuagoa, zailagoa izango da helmugara ailegatzea. Zenbat eta bihurtune gehiago, errazago izango da txapa bidetik ateratzea.

ARAUAK

Jokalari bakoitzak bere txapa jartzen du irteeran. Erdiko atzamarrarekin botako du aurrera, zeinek urrunago bota, ea zein heltzen den lehena helmugara.

Txapak ezin du bidetik irten, ezta bideko marraren gainean geratu.

Horrela gertatzen bada, txapa hori irteeran ipini behar da berriro, eta bidea egiten berriro hasi.

Normalean, bi jokalarien arteko lehia izaten da, baina hiru edo lauren artekoa ere egin daiteke.

Irabazlea izango da lehenengo helmugara heltzen dena.

MARRASKILOA



argazkiak

(Barrutia H.I.)

JOKALARIAK

Bi

MATERIALA

Ez da materialik behar. Irudia lurrean.

ARAUAK

Oiñ bakarka jolasten da.

1 zenbakian hasi eta 21 era heldu arte; eta itzulera: **21** ean hasi eta 1era heldu.

8 , **9** , **13** eta **21** zenbakietan bakarrik hartuko du atsedena jokalaria. Ibilbide osoa betetzen duenean, eremu (zenbaki) baten jabe izango da. Beste jokalaria ezin izango du eremu hori zapaldu; salto batez gainditu beharko du. Eremuaren jabe denak, bertan atsedena hartzeko aukera izango du. Eremu gehien bereganatzen duenak irabaziko du. Zenbat eta eremu (zenbaki) gehiago lortu, beste jokalaria aukera gutxiago izango du oin-bakarka pasatzeko eta, ere berean, zenbaki gutxiago eskuratuko ditu.

OILOA, OILANDAK ETA AZERIA



argazkiak

(Seber Altube,
Ikastola)

JOKALARIAK

Talde bi, neska-mutilenak

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Taldeko jokoa. Joko honetan, azeriak lerroko azken oilanda harrapatzea du helburu.

Oiloak eta bere oilandek talde bat osatuko dute. Oiloa lerroko lehena jarriko da eta oilandak bere atzean, gerritik helduta elkarren jarraian. Azeria, berriz, lerroari aurpegia ematen jarriko da, oiloaren aurrez- aurre. Jokoa hastean, azeria lerroko azken oilanda harrapatzen saiatuko da baina oiloak eta oilandek ez diote utziko. Horretarako, hara eta hona ibili beharko dira elkarri lotuta. Hori bai, azeriak azken oilanda harrapatu aurretik katea apurtuko balitz, oilanda harrapatutzat emango litzateke. Oilanda harrapatu edo katea apurtzean, postuak aldatuko dira. Azeria lerroko azkena jarriko da harrapatu beharreko azken oilanda bihurtuz eta oiloa, berriz, azeri. Jokoa, denak azeri izatetik pasatzean bukatzen da.

FIDOKA



argazkiak

(Allende
Salazar, H.I.)

JOKALARIAK

Talde bi, neska-mutilena

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Neska-mutilen jolasa da. Jolaskideak talde bitan banatzen dira. Leku mugatu baten jolasten da. Talde bakoitzetik bat ateratzen da elkar erreparatuz nor arin-aringa abiatu. Taldetik geratu denak beste taldeko kideak ikutu behar ditu.

lhesean irteten duena kanporatua geratuko da jarraitzaileak ikutzen duenean; harrapatzearekin batera, jarraitzaileak "fido" esan behar du.

Ondoren, harrapatutakoaren taldetik beste bat aterako da lehen harrapatzailea izan denari segika.

Jolasean jarraitu egingo da, neska edo mutil bakarra geratu arte; azken honen taldea izango da irabazlea.

ASTOKA



argazkiak

(Allende Salazar, H.I.)

JOKALARIAK

Lagun talde bat

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Lagun bat astoa izango da; hasieran zozketa eginez aterako da. Asto eran ipini behar da, eta besteak bere gainetik salto eginez, pasatuko dira. Salto egingo duenari, astoak esaldi bat esango dio, agindu bat emanaz.

Eta honek bete egin beharko du astoak agindutakoa.

Salto eginez beste aldera ez bada pasa edo agindutakoa ez badu bete, astoa izango da; eta besteak bere gainetik pasatuko dira.

Salto egin behar daben guztiek ondo egiten badabe, barriro egingo dabe salto, baina oraingoan astoak altuago ipiniko dau bizkarra.

JOXE MARTIN



argazkiak

(San Frantzisko, H.I.)

JOKALARIAK

Lagun talde bat

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Jolaskideek bi lerro osatuko dituzte aurrez aurre, erdian tokia tusita. Partaide bat bi lerroen artetik dantzan eta saltoka igarotzen den bitartean, inguruko guztiek abestu ("Joxemartin" abestia) eta txaloka animatuko dute.

Abestiak irauten duen bitartean, erdian dabilenak kankak dioena antzeztuko du, saltoka alde batetik bestera doan bitartean.

Abestia errepikatu egin daiteke, jolasa hasi duena lerro batera joan eta aukeratua izan dena bi lerroen artean saltoka hasiz.

OSO ONDO



argazkiak

(San Frantzisko, H.I.)

JOKALARIAK

Lagun talde bat

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Jokalari guztiak biribilean, kooroan jartzen dira eta abestia abestuko dute ("Oso ondo" abestia).

Bitartean, lagun bat redirá aterako da eta nahi dituen mugimendua egingo ditu abestiaren erritmoa jarraituz. Korruan daudenek erdikoak egiten duena imitatu behar dute.

Abestiaren azkeneko esaldia esaterakoan ("jei, hasi dantzatzen") erdiko lagunak biribileko baten izena esan beharko du. Hau redirá pasako da eta berriro hasiko da jolasa, abestiarekin batera.

ESKUBIDUBI



argazkiak

(San Frantzisko, H.I.)

JOKALARIAK

Lagun talde bat, neska mutilena

MATERIALA

Ez da behar

ARAUAK

Jolaskide guztiak biribilean jarriko dira, besoak alboetara luzatuta.

Denak batera hasiko dira abesten ("Eskubidubi" abestia).

Abestiaren erritmoa jarraituz eta eskuekin mugimendu batzuk eginez, gorputzeko atal bakoitzaren soinua egin beharko dira: hankaren soinua,.... /Eskuaren soinua / Belarriaren soinua Amaieran. soinua guztiak jarraian egin beharko dira.

ABESTIAK

“Joxe Martin”

Joxe Martin badoala mendira
Joxe Martin badoala mendira
Ria ria kataplan, badoala mendira.

Eta bidean krabelinak hartu ditu
Eta bidean krabelinak hartu ditu
Ria ria kataplan, krabeliank hartu ditu.

Erreka bazterrean topatu du lamia
Erreka bazterrean topatu du lamia
Ria ria kataplan topatu du lamia.

Oh gaztetxo, emadazu lore bat
Oh gaztetxo, emadazu lore bat
Ria ria kataplan, emadazu lore bat.

Emango dizut, nirekin ezkonduz gero
Emango dizut, nirekin ezkonduz gero
Ria ria kataplan, nirekin ezkonduz gero.

Ezkondu ziren eta Txinan bizi dira
Ezkondu ziren eta Txinan bizi dira
Ria ria kataplan eta Txinan bizi dira.

“Oso ondo”

Oso ondo
Egiten duzulako
Mugitu besoak
Olatuak bezla
Xuabe, xuabe
Xu-xu-xuabe
Jei (izena) hasi dantzatzen.

“Eskubidubi”

Hankaren soinua plof-plof (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof.

Eskuaren soinua plas-plas (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas.

Belarriaren soinua tilin-talan (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan.

Sudurraren soinua mok-mok (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan-mok-mok.

Begien soinua tik-tak (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan-mok-mok-tik-tak.

Ahoaren soinua aaah (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan-mok-mok-tik-tak-aaah.

Ilearen soinua zzziii (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan-mok-mok-tik-tak-aaah-zzziii.

Ipurdiaren soinua boin-boin (3)
Eta eskubidubidu
Plof-plof-plas-plas-tilin-talan-mok-mok-tik-tak-aaah-zzziii-boin-boin.

UMEAREN LEHENENGO URTEETAKO KANTAK

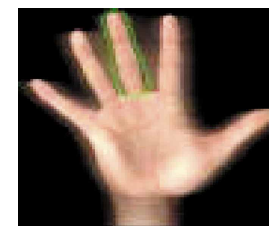
("Juegos infantiles en Vasconia".-Euskalerriko Atlas Etnografikoa)

-Hatzamarrakaz olgetako:

-(Errigoitin):



“Aikije, mikije kornelipan
nire seintxue errotan
errota txikijen urunik ez.
Errota txikije klin klan
joan nitzan basora,
topeu naben astoa
kendu notsan buztena
imini notsan barrije,
Juan Anton barregarrije.
Akije mikije kornelipan
Errota txikijen urunik ez.



-Txaloak jotzeko:

-(Elantxoben):



Txalo pin txalo
txalo ta txalo...
Katutxue mispilla
ganian dago.
Ba-dago bego
ba-dago bego
zapatatxu barrijen
begira dago.
Gaztelarako
ardaua ekarteko
geure umetxuak
brindo egitteko

-Kulunka egitekoak:



-(Mundakan):

Dilin!... dalan!...
- Nor hil da?
- Peru zatatariya
- Zer egin dau?
- Auzoko txakurra urkatu,
tella-ganian sikatu;
aren emazte koitaduak
amar marau pagatu.

-(Gernikan):

- Din-don!
- Nor il de?
- Peru zapatarije
- Zer egin dau pekatu?
- Auzoko txakurre urketu,
txitxilipian beratu,
telletu-ganian siketu.

-(Errigoitin):

- Nor il da?
- Peru zapatarije
- Zer egin dau pekatu?
- Eusoko txakurre urketu.
- Ori eztok pekatu.
- Palanka gorijekin urketu.
- Erraman ganien siketu,
elizako jentie dan artien
aren tripek koipetsu.

-(Elantxoben) “Dingilin-dangulun”
Dingilin-dango eragidazu
laster aziko naiatzu;
baita bere, ta lastertxuago,
bezuan ba-narabiltzu.

-(Gernikan) “Antontxu”

Antontxu
Antontxu zara zu
kuartillu t'erdigaittik
oia saldu dozu.
Aitte datorrenian, nian
ama datorrenian, nian
etxetik kanpora
bialduko zaitu

Umeen esaldiak



-(Gernikan):

Iñusente potente
txakurren bustente

-(Gernikan):

Maistro, txori ha visto
arri ha tirado
ankan l'aparado
topetan, topetan
denporie ha pasado

-(Muxikan):("Juan" deitzen
direnentzat)

Joan, Joan
trinki tran
sopak janda
malluketan.



-("Andrés"-entzat)

Andres palondres
kolko bete tremes
soloi solo negarrez

-("Patxiko"-rentzat)

Patxiko txiko txiko
erregie soloan
artu eskopetie
ta banoa
manketan.

Patxiko txiko txiko
txarrije soloren
txarrije jaboten
joanda lapurrek
eroan.

-("Jose"-rentzat)

Jose bolero burduntzi
zer egin gaur zortzi
otapeko pixpile
kaxa ganeko ziriñe

-("Antonio"-rentzat)

Antonio polonio
sakaba tres
poltzie bai te
dirurik ez

Antonio polonio
pasa por aquí
errotako txakurrek
jantzan ei daki

-Zotz formulak:



-(Gorozikan)

Azerije miserije kumunikan
zure semie errotan
errotatxurik errotatxure
nenbillela
topau neban erbi bet
jaurti neutsen arri bet
atara neutsen begi bet
ipini neutsen barri bet
zelemiñe kanpo
zelemiñe kanpo
gari buru
gari buru
sipiss..t.



-Lasteketa jokoak:

-(Busturin): temaka

-(Bermeon): marroka

-(Gorozikan): "fidoka"

-(Bermeon): "kantoi-kantoi",
"Posterik-poste", "Erri-errike"

-(Busturin): "Lau kantoitara"

-(Bermeon): "Goitxik ala betik"

-(Bermeon): pañolitotan

BUSTURIALDEA



AITTITTE- AMUMEN SASOIKOAK: Zerrenda
(Deunoro Sarduik eta Barrutialde BHI-ko ikasleen etxeetakoek emandako informazioa).

1.- JAIO ETA LEHENENGO URTEETAKOAK

- 1.1. Hasierako jokuak
"Kuku-kuku. Kukuka"
 - 1.2. Hatzamarrekin jokoak
Hatzamartxoek izenak: "txikitin, malutin, erregie, batzaillie, jotzaillie"
 - 1.3. Txaloak egiteko jokuak
"Txalopin txalo"
 - 1.4. Kulunka egitekoak
"Dringilin drangalu"
- Trotea imitatzen dituzten jokuak:
"Arre-arreka"
- 1.6. Lo-kantak:
"Obabatxue lo ta lo"

2.- IZADIA JOLASLEKU

- 2.1. Abereekin:
Marigorringoa
Txitxirriak harrapatzen
Beste intsektu batzuk (saltomatxineak, epertargiye..)

3.- ZOTZ-FORMULAK

Kara edo kruz
Esku batean ala bestean dago gauzatxoa ?
Palu txikiena ateratzen
Pareak edo noneak
Hanka jokoa
Don, don beledon

4.- KARRERA JOKOAK

Kadeneta
Marroka
Alturitak
Pañuelitora

5.- EZKUTATZEKO JOKOAK

Arrautzatxue
Gordeketan
Etxearen inguruan eskonderitera
Harrapaketan
Harribila ondo gordeta

6.- SALTU JOKOAK

Txorro morrora: txorro, morro, piko, tallo, ke.
Gomara
Zeinek gehiago salto egin (longitudeaz eta altura biak)

7.- JAURTIKETA JOKOAK

Harrika urrinean
Gorantz zeinek harria nork gorago bota
Uretara harri botaka
Punteri aprobak
Harri burrukak
Kanikak
Ogerlekoak marra batera botatzen
Bost harrika

8.- TREBETASUN JOKOAK

Tronpie
Txirrindolie
Eskuekaz hormetan itzalak eginaz

9.- MIMIKA ETA IMITAZIO JOKUAK

Gurasoaka

Dendetara

Jatekoak eginez

10.- IIGARTZE JOKUAK

Ikusi-makusi

Itsu-itsuka (a la gallinita ciega)

11.- BESTELAKOAK

Kromoak

12.- JOSTAILUAK ETA ESKULANGINTZA

Andrakilak

Tiragomak

Arkue eta fletxak

Arropa eskegiteko gantxoakaz eginiko
pistolak

Txerrien puxikak

Goitibeherak

Pelotan fabrikazioa

13.- HERRIKO JAIETAKOAK

Aulki jokua

Zaku-lasterketa

Uretatik ogerlekoak ahoagaz atera

Eskegitako sagarrak ahoagaz hartu

Arraultza lasterketak

Txokorrak batu