



PhyEmoc



GAME

Language Learning



THE



MAZE

XAKE-JOKOAREN LABIRINTOA

Joko honen parte-hartzaileak bi eratakoak dira: zuzenak eta zeharkakoak. Bi talde egongo dira : zeharkako parte-hartzaileak, eta hauen ordezkariak (zuzeneko parte-hartzaileak) : ona, heroia, eta gaiztoa, banpiroa.

Bi taldeek animatuko dituzte euren ordezkariak eta baita instrukzioak eman ere. Hauek, soil-soilik xede hizkuntzan eman ahalko dituzte.

Honatz jokoaren nondik-norakoa : banpiro odolzaleak bahitu egin du printzesa eta bere ilunpeetako jauregian itxita dauka. Banpiroak berarekin eraman nahi du betiereko bizitzara lepoan kosk eginez.

Printzea, heroiak, salbatu beharko du. Honetarako, jakina, banpiro eta enparauei aurre egin beharko die, hauek saiaturiko baitira horrelakorik gerta ez dadin.

HELBURUAK

1. Eman eta jaso instrukzioak.
2. Ulertu eta egin atazak, behin aginduak emanda.
3. Nork bere burua aurkeztu.
4. Erabili baiezko eta ezezko agintera.





ARGUMENTUA

Drakulak bahitu egin du printzesa eta ezkutuko gaztelu batean du giltzapean. Printze xarmangarriak salbatu behar du, baina horretarako, xake-jokoaren labirintoa zeharkatu behar du.

1.go ekitaldia (Aktoa)

Drakula, Sorgina eta Herensugea, printzea haiengana noiz hurbilduko zain daude heltzeko eta suntsitzeko.

2. ekitaldia (Aktoa)

Drakula printzearen atzetik abiatzen da taulan zehar harengana hurbildu nahian. Printzearen inguruko koadroaren batean sartuz gero, orduan, badauka printzea harrapatzea eta suntsitzea.

JOKOAREN ARAUAK

GINARRIZKO ARAU OROKORRA : pertsonaiak edonora mugi daitezke (aurreraka, atzeraka, alboetara) zeharka – diagonalean – izan ezik.





1. go maila

PRINTZE XARMANGARRIA

1. Zernahi norabidean mugi daiteke, koadro bakarra aldiro, baina, koadro bakar bateko distantzia gorde behar du – gutxienez - bere etsaiengandik eta bere laguntzaileengandik.
2. (labirintora)Taularen albo batetik sartu beharra dauka, eta kontrakotik, beste aldekotik, alde egin.

DRAKULA eta bere laguntzaileak (Sorgina eta Herensugea)

1. Jokoaren Jaunak kokatuko ditu taulan, aurrez erabakitako posizioen arabera (B4, E7, G3; B7, D3, G6; B5, E7, G3) ;
2. Hasieran ezin dira euren koadrotik atera. Printzeak eurengana hurbiltzearen zain egon beharko du.
3. Printzea eurengana koadro bateko distantziara hurbiltzen bada, harrapatu ahalko dute eta suntsitu.





2. maila

PRINTZE XARMANGARRIA

1. Berak nahi duen tokitatik sartzea badauka taulara. Berak egingo du aurreneko mugimendua.
2. Edonora mugi daiteke, aldiro koadro bat edo bi eginez.
3. Taulatik, onik, irten behar du bertara sartu den kontrako aldetik.

DRAKULA

1. Printzea sartu den kontrako aldetik taularatuko da.
2. Edonora mugi daiteke, baina koadro bat bakarrik aldiro.
3. Printzearen alboko koadroetara, koadro bateko tartera, inguratzea baldin badauka, harrapa eta suntsi dezake.





JOKOA ANTOLATZEN

ATAZAUURREA

Irakasleak oinarrizko lexikoaren berri emango die ikasleei. Lehendabizi, irakasleak berak esan, eta burutuko ditu instrukzioak eredu gisa.

Hau egindakoan, ikasle bat eraman egingo du taulan zehar, emandako instrukzioen arabera. Hau bizpahiru aldiz egingo du. Azkenik, ikasle bati eskatuko dio bere ordeztu aritzeko beste ikaskide bat hartuta, eta ataza bera egingo dute.

Honako instrukzioak emango ditugu :

**AURRERA! ATZERA! EZKERRERA / ESKUINERA ! EZ JO EZKERRERA / ESKUINERA !
GELDI(TU) ! EZ GELDITU ! PAUSU BAT AURRERA / ATZERA ! BI PAUSU ATZERA /
AURRERA !**

Gida-orri bat(zuk), idatzizko eta irudizko instrukzioekin eskura izango ditugu. Hartara, ikasleren batek ahazten baditu, bertara joko du.

ENTSAIOA

Irakasleak, ikasle batzuekin batera, adibide gisa, mugimendu batzuk eta egoera arriskutsuak simulatuko ditu.





JOKOA

Ikastaldea partaide kopuru bereko bi taldetara ekarriko dugu. Batzuk “onak “ izango dira, eta besteak “gaiztoak “. Pertsonaiak aldatuko ditugu partida bakoitza bukatuta.

Parte-hartzaileek erabakiko dute zenbat partida jokatu. Segidan, irakasleak eskatuko die pertsonaiak aukeratzeko, betiere, jokoaren ekitaldiaren arabera.

1. go ekitaldia

A taldeak Printzea eta kapitain bat aukeratuko ditu. Kapitainak instrukzioak emango ditu, eta Printzeak beteko ditu. B taldeak gaiztoenak egiteko hiru ordezkari aukeratuko ditu.

2. ekitaldia

Talde bakoitzak bi jokalaria aukeratuko ditu. A taldeak, Printzea eta Kapitaina. B taldeak, Kapitaina eta Drakula. Kapitainek beren taldeen mugimenduak egingo edota, zuzenduko dituzte.

Irakasleak bere burua aurkeztuko du; jokoaren jauna, alegia. Era berean, jokoaren gainerako parte-hartzaileak : Printze Xarmangarria, Drakula, Sorgina, eta Herensugea.





NEURE BURUA AURKEZTUKO DUT. JOKOAREN JAUNA NAIZ.
NEUK ZUZENTZEN DUT JOKOA. HAU DRAKULA KONTEA DA
ETA HAUEK, BERE LAGUNAK : SORGINA ETA HERENSUGEA.

Jokoaren jaunak Drakulari, Sorginari eta Herensugeari euren maskarak emango dizkie.

Segidan, maskarak janzteko eta beren burua aurkezteko eskatuko die. Esaterako : *Ni Drakula Kontea naiz eta banpiroa naiz. Ni Herensugea naiz eta oso gose naiz ... etab.*

Jokoaren jaunak jokoan hasteko esango die, eta begiratuko du pertsonaia guztiek joko-arauak bete ditzaten.

Taldekideek lagun diezaiekete beren kapitainei eta baita animatu ere. Pertsonaiak alda daitezke partida bukatuta. Irabazten duen taldea izango da, bere jokalaria labirintioa lehenen, onik, eta aldi gehien zeharkatzea lortzen duena.



INTRODUCING YOU: *THE FANTASTIC CHESS TEAM*



CHESS MASTER



THE END

