

Bisiguak, saguzarrak eta hirustak karta-joko bihurtuta

Lehoiak, gameluak, kakatuak eta marrazoak protagonista dituzten karta-jokoen orde, azkonarra, muskerra, kilkerra, izokina... ageri diren kartekin jolastu ahal izango bagenu? Sabana eta oihan tropikaletako izakien orde gure inguruko padura, ibai eta parkeetako animalia eta landareak bagenitu kartetan? Pentsatu eta egin: jolastuz, bertako espezieak eta ekosistemak barneratzeko aukera ederra dira Hondarribian atera dituzten kartak.



Mikel Garcia Idiakez
@mikelgji
ARGAZKIA: DANI BLANCO

Ez da gai berria ARGIA. Haur eta helduok ezagunago ditugu urruneko animaliak, bertakoak baino, eta kosta egiten zaigu inguruan ditugun landare arruntenei izena jartzea. Naturatik aldendu gara, hiritartu, inguru-nearen transmisioa gainbehera doa belaunaldiz belaunaldi... eta haurrentzako liburua, telesail, panpina eta jokoen bidez kanpoko espezieak dira etxera sartzen zaizkigunak, maiz jabetu ez arren.

Bestelakoa da, baina, Hondarribiko ondarearen transmisioaz arduratzen den Arma Plaza Fundazioak Udalaren bidez sortu duen jolasa. Sei karta-familia dira, sei ekosistema edo habitat irudikatzen dituztenak: itsasoa eta itsaslabarra, padura, ibai eta erreka, landa eremua, basoa, eta hiri eta parkeak. Familia bakoitzaren barruan, beste seina karta, izaki bat irudikatzen dutenak: ugaztuna, anfibio edo narrastia, arraina, hegaztia, ornogabea eta landarea. Denak bertakoak, batzuk ezagunagoak, beste batzuk ez hainbeste, beste zenbait mehatxatuak daudenak... Eta bertakoak diogunean ez gara Hondarribiaz soilik ari: Euskal Herriko ia txoko guztietan topatu daitezkeen espezieak dira. Are gehiago, kartetan



ageri diren izaki asko Europako beste hainbat lurraldetan ere aurki ditzakegu. Karta hauetako protagonista dira, esaterako, orka, igaraba, apo lasterkaria, suge gorbataduna, zirauna, pla-

» Euskal Herriko ia txoko guztietan topatu daitezkeen espezieak dira. Orka, igaraba, suge gorbataduna, zirauna, platuxa, aingira, amuarraina, buztanikara horia, karnaba, kaskabeltz handia, karrakela, kotxorroa, krabelina, txipa-belarra, huntza...

tuxa, aingira, amuarraina, buztanikara horia, karnaba, kaskabeltz handia, karrakela, kotxorroa, krabelina, txipa-belarra, huntza... Zazpigarren familia bat ere sartu dute kartetan, haurrentzat hurbileko eta erakargarri izan daitezkeelakoan: Hondarribiko erraldoiak.

Besteak beste, inguruan ditugun ekosistemen aniztasuna, fauna eta flora erakustea du helburu jolasak, "handia baita bertako aberastasuna, eta ekosistema ugariak agertuz, barneratzen dugu ekosistema guztiak direla garrantzitsuak, paduretatik hasi eta hiriko parkeetaraino, bertan badelako bizitza. Batzuetan iruditzen zaigu ingurumenerako basoak oso garrantzitsuak direla, eta badira, baina hor ez da bukatzen babestu eta zaindu beharreko natura; inguratuta gaude", kontatu digu Iñaki Sanz-Azkuek. Ingurumenaren ikuspegitik lagundu du berak proiektuan, eta arlo pedagogikoari berriz Lore Erriondok heldu dio. Erriondok azaldu digunez, hizkuntza ekologia ere bada jolasaren xedeetako bat. Hala, hiru modutan ematen dira kartetako izakien izendapenak: Hondarribiko aldaeran, euskara batuan, eta dagokion izen zientifikoa. "Konturatu gara, herriko hizkuntza aldaeran ize-





Sei karta-familia dira, sei ekosistema edo habitat irudikatzen dituztenak: itsasoa eta itsaslabarra, padura, ibai eta errekek, landa eremua, basoa, eta hiri eta parkeak. Familia bakoitzaren barruan, beste sei karta, izaki bat irudikatzen dutenak: ugaztuna, anfibio edo narrastia, arraina, hegaztia, ornogabea eta landarea.

nak sarri onomatopeietatik eratorriak direla, adibidez txoriek eurek egiten duten soinutik eratorriak: Ttirritta-rratta erabiltzen da txenada hankabeltza izendatzeko, kirrikilla sorbeltz arrunta esateko edo ttirritta kilkerra adierazteko”.

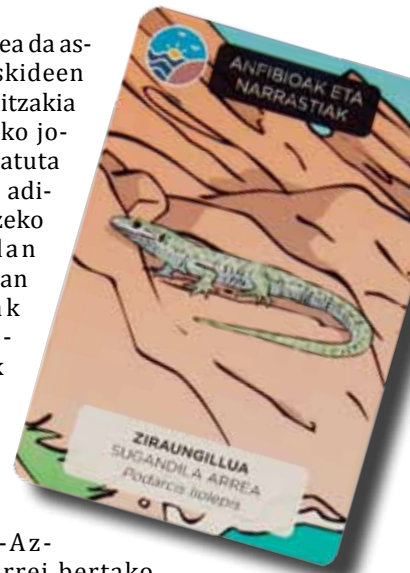
Emaitza sinplea izan arren, atzean lan handia dagoela azpimarratu digute solaskideek, ñabardura eta xehetasunik txikiena ere hartu dutela kontuan. “Ilustratzailea erotu egin dugu, kar, kar, kar. Padura adibidez marraztu dugu Jaizkibel atzealdeko argazkietan oinarrituta, kolore zehatzak erreproduzitzen; kurlin-ta handia paduraren eta ibaiaren arteko eremuan jarrarazi diogu, ez harago ez honantzago; hirustaren hostoari arrasto zuriak margotzeko eskatu diogu... Zorrotzak izan gara, ilustrazio errealistak nahi genituelako”. Eñaut Aiertzaguenara aritu da marrazkilari.

Ezagutza, memoria, azkartasuna, arreta

Lau karta-joko proposatzen dituzte. Batetik, txikienek puzzleak egin ditzakete, familia bereko kartak elkartzuz gero ekosistema jakin baten puzzlea osatzen baita. Bestetik, familia-joko klasikora jolastu daiteke. Memoria jokoa ere egin daiteke: karta handiago batzuetan, konbinazio ezberdinak osatu dituzte (adibidez arrain bat, landare bat, ornogabe bat... karta berean); berau hartu, denbora batez aztertu, gero kartari buelta eman eta ea zenbat izaki gogoratzeko gai garen. Azkenik, arreta eta azkartasun jokoa proposatzen dute: karta konbinatuak erdigeru ateratzen joan eta norberak duen kartako izakiren bat errepikatzen bada, “kapen” esan eta karta hori eskuratu ahal izango du, ahalik eta karta gehien biltzea helburu. Kopen hitzak itsasora buruz botatzea esan nahi du Hondarribian.

Kartak herriko ikastetxeetan banatzea eta Arma Plaza Fundazioaren bidez

salgai jartzea da asmoa, solaskideen esanetan aitzakia ona direlako jolasetik abiatuta gaian nahi adina sakontzeko eta eskolan nahiz etxean espezieak eta ekosistemak jorratzeko. Dena den, argi dute Erriondok eta Sanz-Azkuek: haurrei bertako ondarea hurbiltzeko onena da natura behatzera animatzea, eta horretarako helduak izan ditzatela bidelagun eta eredu, aurreneko urteetan. ■



Euskarak
365
egun ditu