



# Noaga, ura eta gu

Ura oso garrantzitsua da bizitzeko.  
Ikus dezagun zenbat gauza egiten ditugun urarekin.



Begiratu marrazkiei eta idatzi ura zertarako erabiltzen dugun.





## Noagaren istorioa.

Oso gutun berezia jaso dugul  
Guztion artean irakurriko dugu.  
Etxeak, kaleak eta jendea ere marraztuko ditugu.

Kaixo lagunok!

Noaga naiiz. Afrikan biizi naiiz, Burkina Fasoko herrizka txiki batean, nire familiarekin. Landan biizi gara.

Urari buruzko gauzak jakin nahi dituzuela esan didate. Beraz, herrian nola biizi garen eta urarekin zer gertatzen den azalduko dizuet.

Nire amak lan asko egiten du. Goizero, jaiki eta gosaria prestatutakoan, gu guztiok esnatzen gaitu. Gero, nire aita hirira joaten da lanera, eta ni eskolara joaten naiiz. Eskolan, irakurtzen eta zenbatzen erakusten didate.

Bitartean, nire amak etxea txekuntzen du eta landara joaten da. Nire amaren lana oso garrantzitsua da, horrela lortzen baitugu eguneroko janaria.

Gainera, nire amak arropa ibaian garbitzen du, baina batzuetan ez da behar adina ur egoten, eta edateko eta janaria prestatzeko bakarrik erabil dezakegu. Ura ibaian hartu eta etxera ontzietan eramane behar izaten dugu. Urak pisu handia du!

Gure herrialdean euri gutxi egiten du, eta ura oso-oso ondo aprobetxatu behar dugu.

Ondoren, nire ama etxera bueltatzen da guztiontzako bazkaria edo afaria prestatzera. Nik artaburuak zuritzen, sua prestatzen eta beste gauza batzuk egiten laguntzen diot, eta bitartean berriketan aritzen gara edo abestu egiten dugu.

Nire aita iristen denean, harekin jolasean ibiltzen gara.


Gauetan, familia osoa biltzen gara eta berriketan egiten dugu ohera joateko ordua iritsi arte. Musu bat ematen diogu elkarri eta 'gabon pasa' esanda ohera joaten gara.

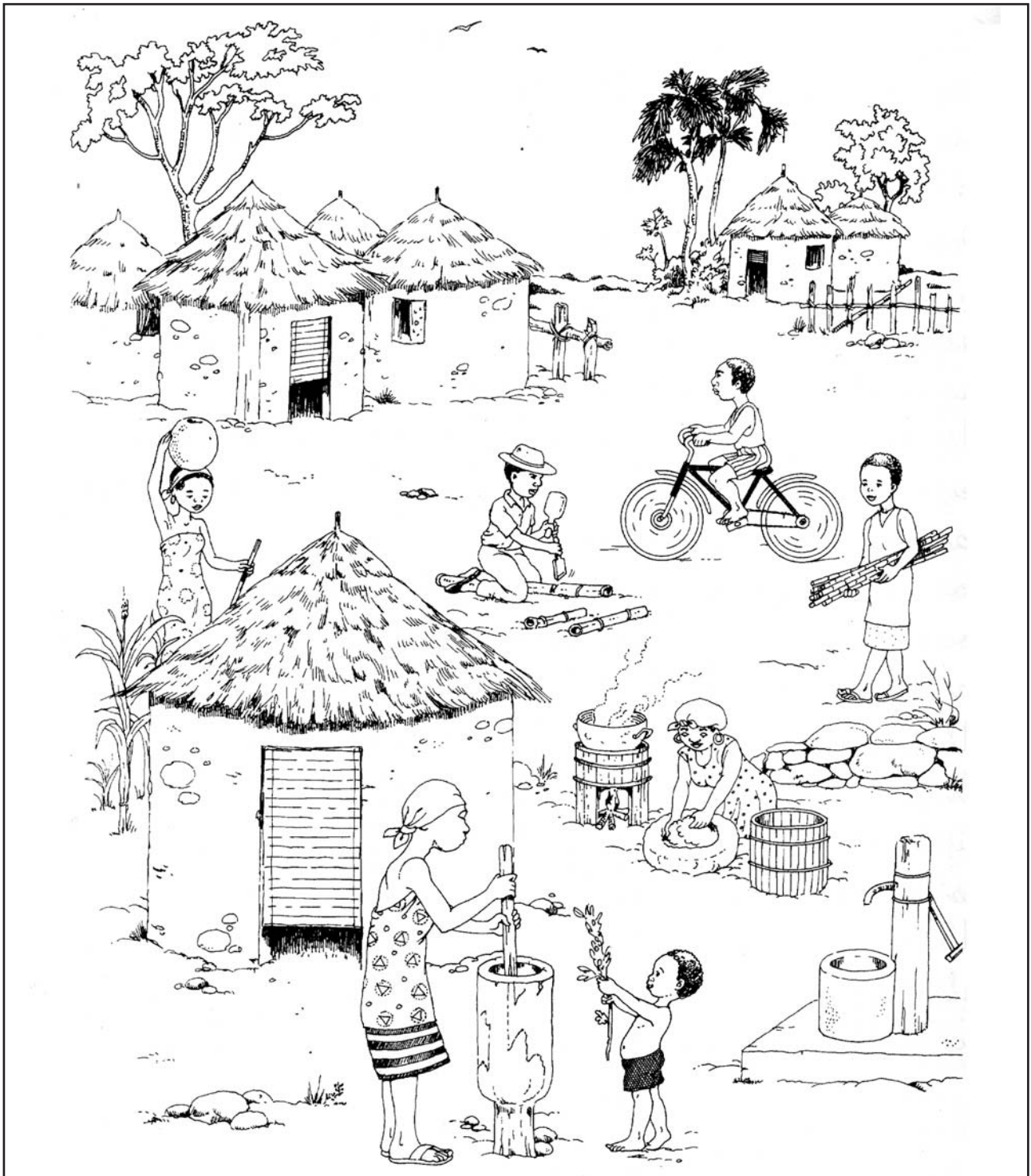
Orain nire bizitza pixeka bat hobeto ezagutzen duzue. Handitzen naizenean, bidaiatzea eta zuek ikustera joan ahal izatea espero du. Hurren arte!

Noaga



# Gaur Noagari, haren herriari eta urari buruz hitz egingo dugu

 Marraztu haren herrirka  
Nolako dela uste duzu herrixkako ibaiak?





## Ura eta gu



Bilatu ura eta ura erabiltzen duten pertsonak  
dituzten argazkiak eta marrazkiak.



Urari eta guri buruzko marrazki bat egin.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw a picture related to the text above.



Azaldu ura aurrezteko modu bat.

A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to write their answer to the question above.



# Urarekin jolastuko gara?

## **Lekua**

---

Leku irekia behar dugu, adibidez, jolastokia, gimnasioa, etab.

## **Beharrezko materiala**

---

Kartoi mehe argiak, kartoi mehe birziklatuak, kartoi mehe urdinak eta gorriak edo pegatina urdinak eta gorriak, errotuladoreak, margoak, biltzeko paperaren bi laukizuzen eta edalontzi eta terreina bezalako zenbait ontzi.

## **Iraupena guztira**

---

1,30-2 ordu bitartean.

## **Parte-hartzaile kopurua**

---

20tik 25era

## **Jokoaren adibideak**

---

Bi joko egingo ditugu elkarren segidan, eta, amaieran, ondorioak aterako ditugu guztion artean.

---

**1. jokoa. Tantz tanta.**

---

**2. jokoa. Afrikarako ur-tantak**

---



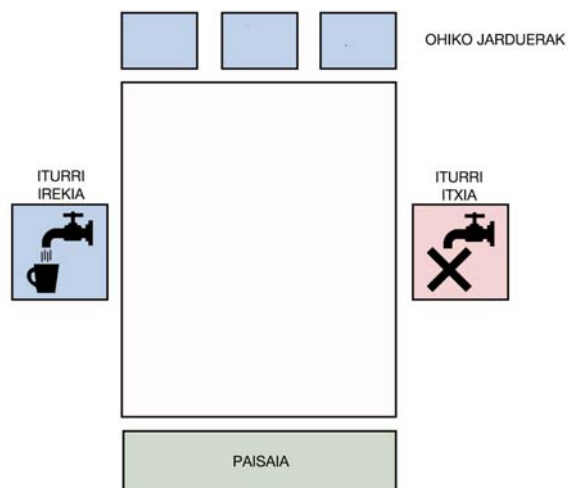


# 1. joko. Tantaz tanta.

“Habitado” ingurumen-heziketarako ariketen gidako “De gota en gota” ariketaren ego-  
kitzapena. \*IMEB, Bartzelonako Udala

## Jokoa prestatzea

1. Hautatu haurrek **egunero eta bakarrik egin ohi dituzten hiru jarduera**, adibidez: edatea, eskuak garbitzea, hortzak garbitzea, etab.
2. **Irudikatu kartoi mehe argi batean jarduera horiek**. Horretarako ikur eta marrazki sinpleak egin. Ekintza bakoitza kartoi mehe banatan jarri, eta azpian idatzi zer irudikatzen duen
3. Hartu beste bi kartoi mehe. Batean, **marratzu iturri irekia**, eta bestean, **iturri itxia**. Bietan idatzi zer adierazten duten.
4. **Aukeratu aurreko ekintzetarako joan-etorriak egiteko hiru modu**, adibidez, txingoka, bi hankak elkartuta salto eginez, atzerantz ibiliz, pauso handiak emanez, etab. Saiatu mugitzeko modu errazak hautatzen, parte-hartzaileek, “nora goazen” beharrean, “nola goazen” pentsa dezaten.
5. Biltzeko paperean, arbelean edo antzeko euskarri batean, **marratzu paisaia bat** haurrek ezagutzen dituzten ahalik eta animalia (basatiak eta etxeakoak) eta labore gehienekin eta landatutako landareak eta baso-landareak dituzten sailekin. Bi igerileku ere marraz ditzakezue, bat oso handia eta bestea txikiagoa, eta haurrak ere bai etxe baten inguruan.
6. **Prestatu “ur-tantak”**. Atzealdean zinta itsasgarria duten kartoi mehe urdinak edo pegatina urdin txikiak izan daitezke.
7. **Mugatu jokoaren eremu angeluzuzena**: gutxienez 15 x 20 metro izango ditu.
8. Jarri iturrien bi marrazkiak laukizuzenaren albo edo horma bakoitzaren erdian. Gainerako marrazkiak atzeko horman jarri, elkarren artean tartea utzita. Paisaiaren posterra beste puntan jarriko dugu. (Ikus irudia)







## Jokatzea

---

1. Jarri taldea paisaia dagoen horman. Irteera eta helmuga izango da puntu hori.
2. Azaldu marrazki bakoitzaren esanahia: egunero egiten ditugun jarduerak dira, baina horiek egiteko iturria ireki behar dugu, eta amaitutakoan itxi egin behar dugu. Azaldu marrazki bakoitza eta irakurri idazkuna.
3. Hortik aurrera, marrazkiekin zerikusia duten ekintzak egiteko aginduak eman behar dituzue. Agindu bat ematen duzuen bakoitzean (adibidez: “jan aurretik eskuak garbitu behar ditugu”), jokalariek ibilbide hau egin beharko dute:
  - Iturri irekiaren marrazkiraino joan eta hura ukitu (horrek iturria irekitzen dela adierazten du). Hori azkar edo poliki egin dezakete.
  - Ondoren, aginduarekin zerikusia duen ekintza irudikatzen duen marrazkiraino joan behar dute (gure kasuan, eskuak garbitzea).
  - Gero, iturri itxiaren marrazkira joan eta ukitu egin behar dute.
 Gogoan izan joan-etorri horiek aurrez zehaztutako moduan (txingoka, etab.) egin behar dituztela.
 Adinaren arabera, ibilbidea talde txikitik, banaka edo, nahi izanez gero, denen artean egin daiteke.
4. Amaitutakoan, jokalariek jokoaren zuzendariarengana (irakaslea) joango dira, eta hark ur-tanta bat emango die joan-etorri eta ibilbide guztiak ondo egin badituzte.
5. Ur-tanta lortzen duen parte-hartzaile bakoitzak tanta hori horma-irudiko zein marrazkiri emango dion erabakiko du. Behin erabakitakoan, marrazkiaren gainean jarri besterik ez du egin behar.
6. Huts egiten duten jokalariek, hau da, iturria ireki edo ixten ez badute edo dagokion joan-etorria egiten ez badute edo gaizki egiten badute, irteera-puntura itzuliko dira eta hurrengo txandaren zain egon beharko dute.
7. Jokoa hainbat aldiz egingo da, “horma-irudian ondorioa ateratzeko behar adina ur-tanta” ditugun arte.
8. Ondorioa (\*)

### **Jokoa aberasteko aldaketak, adinaren arabera aplikatu beharrekoak.**

---

Ondo egindako partida bakoitzeko bi ur-tanta bana ditzakezue, horma-irudian ur-tanta gehiago edukitzeko eta, horrela, informazio gehiago izateko.

Sartu elementu ezberdinak horma-irudian, adibidez, igerilekua, tomate-soroa, etab. Uraren kudeaketa egokiari buruzko hausnarketa egiten lagun dezake horrek.



## Ondorioa

---

(\*) Jokoa amaitutakoan, horma-irudiaren ondoan eseriko gara.

Ikasleei eskatuko diegu jokoaren hasieratik zer aldatu den begiratzeko eta izaki bizidunekin, soroekin, igerilekuarekin... zer gertatu den aztertzeko.

Ariketa hori egiteko, galdera hauek egin ditzakegu:

- Zer gerta daiteke animalia batek urik ez badu?
- Zer gerta daiteke etxean urik ez badugu?
- Zer da larriagoa: soroan urik ez edukitzea edo igerilekuan urik ez edukitzea? Zergatik?
- Zergatik da garrantzitsua iturria erabiltzen den bakoitzean ixteaz gogoratzea? Zer gertatzen da ixten ez badugu?...

## Jarraibideak

---

Ura aurrezteak duen garrantzia ulertzen laguntzen du jokoak, eta uraren beharra non dagoen detektatzen (izaki bizidunetan, soroan, etab.).

Naturak ere ura behar duela eta ura gure jardueretan bakarrik jartzen badugu, natura eta haren ekosistemak ahuldu egiten direla ulertzen laguntzen digu animalien ideiak.



## 2. jokoa. Afrikarako ur-tantak.

*“Habitado” ingurumen-heziketarako ariketen gidako “De gota en gota” ariketan oinarrituta hein batean. \*IMEB, Bartzelonako Udala*

Aurreko jokoa amaitutakoan egin behar da.

Joko honetan Etiopiako haur bihurtuko garela azalduko dugu. Aurrena, ur bila joan behar dugu ibaira edo putzura, eta, gero, gure herrixkaraino iritsi behar dugu.

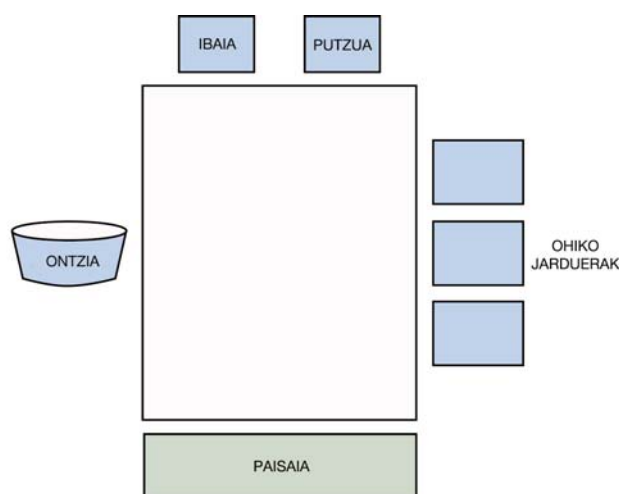
Kasu honetan, gure herrixka agertzen den horma-irudia egingo dugu: nekazaritza-eremua, animalia batzuk (behiak edo ahuntzak), etxe (xume) bat, neskato bat eta mutiko bat, zuhaitzak eta animalia basatiren bat marraz daitezke.

### Jokoa prestatzea

1. Aukeratu Etiopiako haurren eguneroko bizitzan oso ohikoak diren hiru jarduera, adibidez, edatea, garbitzea, ureztatzea, jatekoa prestatzeko ura biltzea...
2. Irudikatu kartoi mehe argi batean jarduera horiek. Horretarako ikur eta marrazki sinpleak egin. Ekintza bakoitza kartoi mehe banatan jarri, eta azpian idatzi zer irudikatzen duen.
3. Hartu beste bi kartoi mehe. Batean, marraztu ibai bat, eta bestean, putzu bat. Bietan idatzi zer diren.
4. Aukeratu aurreko ekintzetarako joan-etorriak egiteko hiru modu, adibidez, txingoka, bi hankak elkartuta salto eginez, atzerantz ibiliz, pauso handiak emanez, etab. Saiatu mugitzeko modu errazak hautatzen, parte-hartzaileek, “nora goazen” beharrean, “nola goazen” pentsa dezaten.
5. Marraztu paisaia bat biltzeko paperean, arbelean edo antzeko euskarrian. Kasu honetan herrixka bat agertzen den horma-irudia egingo dugu. Hor nekazaritza-eremua, animalia batzuk (behiak edo ahuntzak), etxe (xume) bat, neskato bat eta mutiko bat, zuhaitzak eta animalia basatiren bat marraztuko ditugu.
9. Prestatu “ur-tanta urdinak” eta “ur-tanta gorriak”. Tanta horiek poluitu gabeko edateko ura eta ur poluitua adieraziko dituzte, hurrenez hurren. Ur-tantak egiteko, atzealdean zinta itsasgarria duten kartoi meheak edo koloretako pegatina txikiak erabil ditzakegu.
10. Mugatu jokoa eremu angeluzuzena: gutxienez 15 x 20 metro izango ditu.
11. Jarri putzuaren eta ibaiaren marrazkiak atzean, elkarren artean tartean utzita.



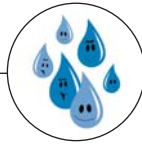
Laukizuzenaren erdian, alde batean, jarri ontzi edo edalontzi txikiz betetako ontzi handi bat (adibidez, terreina), eta, kontrako aldean, ekintzen hiru marrazkiak. Paisaiaren posterra beste puntan jarriko dugu. (Ikus irudia)



## Jokatzea

Aurrekoaren antzekoa da, baina aldaketa batzuk ditu 3. puntutik aurrera.

1. Jarri taldea paisaia dagoen horman. Irteera eta helmuga izango da puntu hori.
  2. Azaldu marrazki bakoitzaren esanahia eta irakurri idazkuna.
  3. Hortik aurrera, marrazkiekin zerikusia duten ekintzak egiteko aginduak eman behar dituzue. Agindu bat ematen duzuen bakoitzean (adibidez: “garbitzeko, ur bila joan behar dugu”), jokalariek ibilbide hau egin beharko dute:
    - Irteera paisaiaren horma-irudia izango da.
    - Ontzien eremura joan eta barruko ontzi bat (edalontzia, ontzi txikia, etab.) hartuko dute.
    - Putzua edo ibaia aukeratu eta ukitu egin behar dute.
    - Agindutako ekintzarekin zerikusia duen marrazkira joan eta ukitu egin behar dute.
    - Amaitzeko, herrixkaren horma-irudira itzuliko dira.
- 🗑️ Gogoan izan joan-etorri horiek aurrez zehaztutako moduan (txingoka, etab.) egin behar dituztela.
- 🗑️ Adinaren arabera, ibilbidea talde txikitan, banaka edo, nahi izanez gero, denen artean egin daiteke.



4. Amaitutakoan, jokalaria jokoaren zuzendariarengana (irakaslea) joango dira, eta hark ur-tanta bat emango die joan-etorri eta ibilbide guztiak ondo egin badituzte. Putzura joan badira ur-tanta urdina emango die, eta ibaira joan badira gorria. Jokoan zehar ez dugu esango ur-tantek zergatik duten kolore ezberdina.
5. Ur-tanta lortzen duen parte-hartzaile bakoitzak tanta hori horma-irudiko zein marrazkiri emango dion erabakiko du. Behin erabakitakoan, marrazkiaren gainean jarri besterik ez du egin behar.
6. Ibilbidea behar bezala egin ez duten jokalaria irteera-puntura itzuliko dira, eta hurrengo txandaren zain egon beharko dute.
7. Jokoa hainbat aldiz egingo da, "horma-irudian ondorioa ateratzeko behar adina ur-tanta" ditugun arte.
8. Ondorioak (\*).

### **Jokoa aberasteko aldaketak, adinaren arabera aplikatu beharrekoak.**

Urik ez dagoen une bat sar daiteke jokoan (lehortea dagoela simulatzeko), eta ondorioz, ezin-go dira ur-tantak jarri horma-irudian.

Une jakin batetik aurrera putzuak ere ur gorria duela ezar daiteke (lur azpiko uren poluzioagatik, filtrazioengatik, etab.). Kasu horretan kontzeptu hori ondo zehaztu behar da ondorioetan nahasketarik ez izateko.

### **Ondorioak**

(\*) Jokoa amaitutakoan, horma-irudiaren ondoan eseriko gara ondorioak ateratzeko.

Ikasleei eskatuko diegu jokoaren hasieratik zer aldatu den begiratzeko eta ura non dagoen eta zer kolore duen aztertzeko.

Orduan azalduko dugu zein den ur-tanten koloreen esanahia: urdina bada, edateko ura da, poluitu gabea, baina gorria bada, ur poluitua da, eta beraz, kaltegarria, gaixotasunak sor baititzake.

- 🗑️ Ondoren, ur poluitua nora joan den begiratuko da, eta horrek zer ondorio izan ditzakeen azaldu eta aztertuko da. Pertsoneri gaixotasunak eragin diezazkie, laboreetan kaltegarria izan daiteke uztarako...
- 🗑️ Ura nola banatu den eta ur-eskasiaren arazoa (basoetan, soroan...) ba ote dugun ere ikusiko dugu. Kontuan izan behar dugu herrixka horretan ur gutxi dagoela.
- 🗑️ Ur-garraioari buruzko gaia ere aztertu. Zergatik hartu behar zen ontzi bat aldi bakoitzeko? Iturriko ura edo kanalizazioak zeuden?



Jokoa beste behin errepika daiteke ebaluazioa egindakoan, hau da, ibaiko eta putzuko ur-motaren ezberdintasuna jakindakoan. Pentsa dezagun herrixkako biztanleek urari buruzko heziketa eta informazioa jaso dutela eta gauzak alda ditzaketela. Hor ere balioa emango diogu hezkuntzari.

### **Konpara ditzagun bi jokoak**

---

Oso interesgarria da “Tantaz tanta” eta “Afrikarako ur-tantak” jokoak konparatzea antzekotasunak eta ezberdintasunak bilatzeko. Haurrek beraiek ikusi dutena azaltzea ere interesgarria da.

Horretarako galdera hauek egin ditzakegu:

- Zertarako behar zen ura hemen eta Afrikako herrixkan?
- Zein ziren ezberdintasunak (iturriak, ontziak, poluzioa, igerilekua...).
- Non zegoen kalitate txarreko ura?
- Non gaixotzen ziren pertsonak? Zergatik?
- Non da errazagoa ura edukitzea?
- Non da errazagoa ura alferrik galtzea?...

Konparazio horren bidez, edateko uraren kontzeptua -edateko kalitatezko ur gisa-, ura aurrezteak eta hezkuntzak gaixotasunak saihesteko duten garrantzia eta beste hainbat alderdi landu daitezke.

Adinaren arabera eta haurrek lehendik ikasi dutena kontuan hartuta, hainbat alderdi ere azpimarra daitezke: zergatik zegoen ibaia poluituta? (Hainbat ideia iradoki daitezke: industria dago inguruan, behiek poluitzen dute gorozkiekin, etab.) Zer berme ematen digu putzuak ibaiarekiko? Informazioak duen garrantzia, etab.

### **Beste iradokizun batzuk**

---

Jokoa egiteko marrazkiak eta horma-irudiak egin behar direnez, haurrentzat erabilgarria izan daiteke haiek pintatzeko teknika ezberdinak erabiltzea, adibidez, behatz-pinturak, argizarizko pinturak, aldizkarietako paper birziklatuen ebakinak moztea eta itsastea, etab.

Kartelak eta gainerakoak berrerabilitako kartoi meheekin egiten saiatu



# Urarekiko konpromisoa...



## **Maila**

---

Haur Hezkuntza eta Lehen Hezkuntzako lehen zikloa.

## **Iraupena**

---

Saio bat.

## **Helburua**

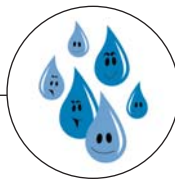
---

Uraren erabilera jasangarria egiteko ekintza eta portaerak eta erantzukizun-balioei buruzko ekintza eta portaerak bultzatzea.

## **Laburpena**

---

Guztion artean erabakitzea ura aurrezteko eta behar bezala erabiltzeko eguneroko ekintzak, eta horma-irudi/manifestu bat egitea.



## Deskribapena

Ariketa hau 'Noaga, ura eta gu' eta/edo 'Urarekin jolastuko gara' ariketen jarraipen gisa egingo da.

- **Hasiera**

Jarduerari ekiteko, urak duen garrantzia gogoraraziko dugu. Ura agor daiteke (baliabide mugatuaren ideia), eta hura aurrezteko eta behar bezala erabiltzeko beharra dago. Hori egiten badugu, urak izugarri eskertuko digu.

- **Ideia-jasa**

Ideia-jasa egingo dugu, ura aurrezteko eta behar bezala erabiltzeko, eskolan, etxean, lorategian eta abar zer egin dezakegun jakiteko

- ✓ Arbelean etxea, eskola edo lorategia irudikatzen duen marrazkia egin dezakegu, eta dagokion marrazkiaren azpian horri buruz sortzen diren ideiak idatziko ditugu.

- **Erabaki dezagun**

Amaitutakoan, guztion artean aipatutako ekintzetako batzuk aukeratu behar ditugu. Erabaki hori adostasunez hartu behar da.

- ☛ Ez saiatu ekintza asko aukeratzeko. Hobe da gutxi, hurbilekoak eta bete daitezkeenak izatea, asko eta zehaztugabeak baino.

- **Horma-irudia/manifestua**

Guztionean aukeratutako ekintzekin horma-irudia/manifestua egingo dugu, eta hemendik aurrera egin beharreko ekintzak zehaztuko ditugu.

- ☛ Ekintzaren laburpen gisa ikur edo marrazki bat egin dezakezue, eta azpian, idatzi zer irudikatzen duen.
- ☛ Horma-irudia egitean, kontuan hartu ikasgelako elementu erdiiraunkorra izango dela, gutxienez hiruhileko bat egongo baita. Horrela, beti gogoan izango dituzue uraren inguruan hartu ditugun konpromisoak, eta haiek betetzen ditugun egiaztatzeke erabil dezakezue.
- ☛ Horma-irudia maila plastikoa eta sortzailean landu dezakezue, eta, horretarako, urari buruzko marrazkiak eta abar egin ditzakezue.
- ☛ Interesgarria da gainerakoei (ikasgelak, eskola, familia...) jakinaraztea zer erabaki duzuen.





- **Berrikuspena**

Oso garrantzitsua da konpromisoak berrikusteko uneak ezartzea hurrengo asteetarako, horrela, haiak betetzen diren, guztiok egiten dugun, ez betetzearen arrazoiak, zuzendu dezakegun eta abar ikusiko dugu.

- Noizbehinka datuak idatzi eta bildu, zuen konpromisoen segimendua egiteko.
- Hilabete barru taldean berrikusteko gomendatzen dizuegu.

## **Orientazioak**

---

Ariketa honetan, garrantzi handia du prozesua hurrekin batera egiteak -prozesu parte-hartzailea baita- eta haien proposamenak gauzatzeak.

Horren emaitza ekintzak egiteko konpromisoa hartzea izango da, ez erabakitzea bakarrik. Horregatik, garrantzitsua da ideiak hurrek beraiek ematea eta inguruan dituzten aukeretatik ateratzea ideia horiek.

Konpromisoak hartzeko, guztion artean erabaki eta ados jarri behar dugu, denok garrantzitsuak garela sentitu behar dugu. Egingo ditugun ekintzak kolektiboak badira, erantzukizunean hezten ariko gara.