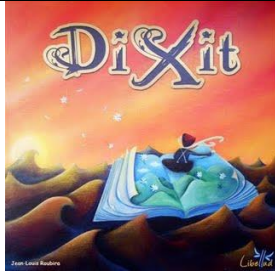




DIXIT



Mahai-joko honen bitartez ahozko produkzioa lantzen da, baita ahozko ulermena ulermena ere, jolastu ahal izateko ikasleek adi egon behar dutelako esaten denari,

Adina: 8 urtetik aurrera.

10-12 ikasle batera jolas dezakete Ikasle askorekin jokatu nahi bada gutunak fotokopiatu daitezke.

Partidaren Iraupena: 30 minutu

Jokoaren arauak:

- 6 eta 8 karta artean banatzen dira jokalaria bakoitzeko (6 gomendatzen dituzte 6 jokalarientzat)
- Ikasle bat hasi eta mentalki karta bat aukeratzen du.
- Ikasleak aukeratutako kartarekin istorio bat kontatzen du (edo esaldi bat hasiberrientzat)). Aukeratu duen kartarekin zerikusia duen zerbait kontatu behar du, baina bistakoegia izan gabe.
- Beste ikasleek entzun egiten dute, eta entzuten dutenaren arabera aukeratu behar izaten dute beren gutunetatik zeinek gerturatzeko den gehien istoriora (edo esaldira).
- Inori erakutsi gabe, ahoz behera, istorioa kontatu duenari bere karta ematen diote beste ikasleek.
- Eman dizkieten kartak berearekin nahasten ditu, eta denak buruz gora jartzen ditu.
- Orain beste ikasleek kontatzailearena izatea uste duten kartaren alde bozkatu behar dute.
- Fitxa bat hartzen dute zenbakiekin (1, 2, 3, 4, 5, 6).
- Zenbakidun fitxa bakoitza ahoz gora dauden karten ordenaren arabera karta bati dagokio (1. karta, 2. karta, 3. karta, 4. karta, etab.).
- Ikasle bakoitzak bere fitxa ematen dio kontatzaileari. Kontatzaileak ez du bozkatzeko.
- Kontalariak dagokion kartaren azpian jartzen du fitxa, bakoitzak zenbat boto dituen jakiteko.
- Ikasle batek karta asmatu badu, 3 puntu izango ditu.
- Ikasle baten gutunak boto bat jaso badu, puntu 1. 2 boto izan baditu, 2 puntu. Etab.
- Ikasle bakoitzaren puntuak zenbatzen dira.

[Proposamen didaktikoa 1](#)

[Proposamen didaktikoa 2](#)

[Bideo-tutoriala](#)