GURE AZIETA, GURE EUSKAL HERRIA

Gure azieta, gure Euskal Herria 2018. urtean Water Family, Ikas-bi eta EHLG-k, asmatu jokoa da. Euskal Herrian pentsatua eta Euskal Herriko berezitasunetan oinarritzen da: bere hizkuntza duen lurraldea, egoera geografikoa (itsasoa eta mendiguneak), laborantza herrikoi dinamikoa eta kalitatezko ekoizpenak.

1. HELBURUAK

Haur eta helduak sentsibilizatu janariari, azietan dutenaren jatorriari, norberaren janari-ohituren eraginari, laborantza moteri, ingurumen eta paisaieri baita ere norberaren osasunari. Euskarazko bertsioari esker, ikasleek modu jostagarri batean euskara erabiltzen ahalko dute eta ezagutzak garatu ingurumena, ura, osasuna eta laborantza gaietan.

2. JOKOA

+ 2 jokalari - 6 urtetik goiti
Helburua : Galderei erantzunez puntuak irabazi eta kurtsorea eskuinera aintzinarazi : laborantza herrikoia eta iraunkorra duen paisaia aniztuan kokatu.

3. JOKOAREN OSAKETA

Erroda : eguneroko apairuak (gosaria, piknika, arratsaldekoa, aperitifa, afaria), Super laboraria, Natura-Ura-Osasuna eta Xahutze laukiak.

Paisaia (laborantza herrikoia, laborantza intentsiboa eta erdi mailako laborantza) eta puntuen kokatzeko erregela.

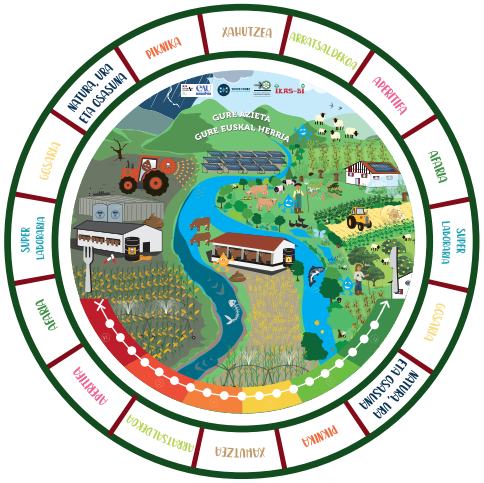
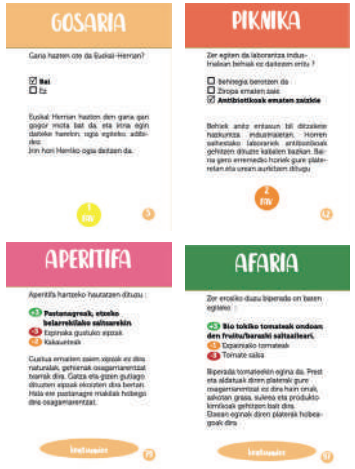
Galderak : 150 galdera, 3 zailtasun maila. Telekargatzeko

https://waterfamily.org/wp-content/uploads/2019/06/Planche-Questions-Eu.pdf

3. JOKOAREN ARAUAK

1. Moldea (1 eta 2. zikloko ikasleentzat) : 2 talde osatzen dira. Aintzinetik erabakitzen da jokalariek zenbat aldiz erroda itzuliko duten. Bakoitza bere aldian erroda itzultzen du eta doakion galderari erantzuten du. Galdera guziek eragina dute paisaian, irabazten edo galtzen diren puntuen arabera. Galdera kartak bakarrik erabiltzen dira. Super laborari laukian gaia hautatzen da.

Bukaeran ikusten da zein paisaia eraiki dugun irabazi eta galdu puntuekin. Irudia komentatzen eta deskribatzen dugu.

2. Moldea (3. ziklotik goiti) : Jokalari guziak 10 FAV (ttanttoak) dituzte eta erosketa saskia hutsa. Eguneko 5 aiparuentzat erosketak egin behar dituzte. Bakoitza bere aldian erroda itzultzen du, galdera karta bat hartzen du edo elikadura karta bat. Galdera kartek eragina dute paisaian eta bakoitzaren saskian. Elikadura kartak bukaera arte saskian atxikitzen dira. Super Laborari laukian elikadura karta txar bat botatzen ahal da edo elikadura karta bat hartu.

Partida bukatzen da jokalari guziak 5 apairuetatik pasatu direlarik. Jokalari bakoitza kexatik pasatzen da : bere elikadura kartak kondatzen ditu eta beharrez 10FAVak erabiltzen ditu. Irabazi edo galdu ditugun puntuen arabera kurtsorea aintzinatzen edo gibelatzen dugu. Irudia komentatzen eta deskribatzen dugu.