

MAHAI-JOKOAK

JOLASETAN EUSKARAZ ARITZEKO PROPOSAMENA

Hirietan edo herri handietako kaleetan ibili eta haurrak, futboleak edo makina moderno horiekin ez bada, beste jolasetan ez direla aritzen ikus ditzakegu eta gainera esparru honetan ere gaztelania nagusitzen ari da, edo hauxe da niri behintzat iruditzen zaidana. Herri txikietan ez dakit gauza bera gertatzen ari ote den. Badirudi bizitza moderno honetan joko eta jolas zahar eta tradizionalak, eta hauekin batera euskara ere, galtzen ari direla.

Eskolan ere antzeko zerbait gertatzen dela deritzot. Areago, gure ikasleak agian edozein arlotako edukiz euskaraz jabetuko dira, baina jolasetan askok eta askok gaztelaniara jotzen dute, ez baitakite euskaraz jolasten. Egoera honen zergatia bi aspektutan aurki daiteke: alde batetik, eskolan askotan haurren alde ludikoa ahaztu egiten dugu eta, bestetik, komunikabideen hizkuntza nagusia gaztelania izanik, ez da harritzekoa hori gertatzea.

Irakasleok buru-belarri ahalegintzen gara edukiak euskaraz ikas ditzaten, baina jolas-garaian gaztelaniaz jo eta ke. Nire ustez, adin txikietan hizkuntza teknikoak lantzen dugu (eta neurri batean hala izan behar da) eta haurrentzat nagusi diren gai horietako hizkuntza ez dugu behar bezala lantzen. Haurrek kalean ez dute matematikaz hitz egiten eta bere jolasez, harremanez eta abarrez bai, ordea. Baina, hizkuntza hau ez dugu jorratzen; eta hau diodanean zera esan nahi dut: kontua ez da gela barruan, noizean behin, jolas edo kantaren bat lantzea, kaleko bizitza gelara sartzea baizik, bestelako edukiak lantzen eta ikasten ari diren bitartean, bere interesei eta beharrei dagozkien aspektuak ere lantzean datza arazoa. Baliteke jolas zaharrak eta tradizionalak galtzea, haurren aspektu ludikoa, ordea, ez da inoiz galduko; itxuraz eta baliabidez aldatuko da eta gure eginkizuna jolas berrietara moldatzea da eta euskara ere moldatu beharko dugu.

Dena den, nire lanaren helburua ez da aspektu teorikoaz aritzea, mahai-jolas arruntetan euskaraz aritzeko proposamen praktiko bat eskaintzea baizik, eztabaidarako proposamena, jakina.

0 HIZTEGI OROKORRA

Ondoan doazen lerroetan, euskaldunok gaur egungo joko arruntenetan aritzeko erabiltzen ditugun zenbait esapide, hitz eta izen azaltzen dira.

Jolasean, jokoa aritu, ibili, jardun...	Ezin da egon aditza erabili, jokatzek mugimendua eskatzen baitu eta <i>egon</i> hitzak egoera adierazten du.
Ausazko jokoa	Probabilitate hutsaren arabeko jokoa
Huts ala bete	Bi eskuetako batean zerbait jarriz egiten den zozketan esaten da.
Ogi ala ardo	Txanpon, harri edo beste zerbait airetara botiaz eta lurrera erortzen utziz egiten den zozketan esaten da.
Zotz egin	Garai batean zotzez egiten zen zozketa, gaur egun zozketatu
Zer dela eta zer dela...	Asmakizunen hasieran esaten da.
Baietz... / Ezetz... (irabazi, sartu...)	Postuetan edota zerbait egin nahian erabiltzen da, aditza infinitiboan jarriz.
Tati egin	Haurrek eskaini eta ez eman egiten dutenean.
Norgehiagoka	Lehian, txapelketan ari direlarik esaten da.
Buruz buru	Bata bestearen aurka ari direnean esaten da.
Bitsa / Pagotxa / Zorte ona Balbea / Zorte txarra	Hau pagotxa, hau! Hori bitsa, hori! Hau balbea, hau! Hori balbea, hori!
Hiruko lerroa, lauко lerroa	Hiruzpalau fitxa lerro berean eta jarraian jartzean dautzan joko batzuen helburua
Jana / harrapatua	Beste jokalararen pieza kanporatu
Jokaldia / partida jan (dugu, dute...)	Jokaldia edo partida irabazi
(Jokaldia/partida) jana daukat, dauka	Irabaztear dagoelarik erabiltzen da.
Airez aire eraman (du, eramango duzu)	Aise, erraz irabazten denean esaten da.
Nagusi	Irabazle
Zuek adinean geratu (gara...)	Berdin geratu, berdindu
Mendean eduki (dauzkat, nauka...)	Batek aurkakoak bere menpe dituenean
Menderatu (dituzu.../ gaituzte...)	Aurkakoak garaitu, irabazi
Aurrea hartu (diegu...)	Aurkakoan aurretik jarri
Aldea atera (digute...)	Batek aurkakoari diferentzia atera
Marka ondu / marka hautsi	Marka hobea lortu
Amore eman (amore ematen dut...) Etsi (etsi egiten dut...) Ase (ase naiz...)	Joko batean edo asmakizun batean gehiago ezin denean esaten da.
Purrukatu (naute...)	Jokoetan lur jota utzi, jipoi ederra hartu.

1 KARTAK

Kartak aspaldidanik ezagutzen ditugu eta gure arteko lagunak usu ikusten ditugu kartetan jokatzeko. Eskolan jarduteko zenbait joko egoki ditugu: **eskoba** (edo hamabostekoa), **txintxoia**, **seiko urrea**, etab. Lehenean aritzean batuketa eta kenketarako kalkulua lantzen da; beste bietan, berriz, segidak eta sailak lantzen dira. Joko hauetan hasi baino lehen, kartetan aritzeko ondoko hiztegia ikastea komenigarria da. Euskaldunok kartetan jarduteko erabiltzen ditugun hitzak geure senarekin bat datoz, karten izenean, esaterako, aurrean kopurua eta ondoren zer aipatuz.

KARTETAN	
Karta-sorta	Karten multzoa
Kartak eho = kartak orraztu	Jokaldia hasi baino lehen, kartak nahasi
Kartak ebaki	Kartak eho ondoren, aurkako jokalaria bi edo multzo gehiagotan banatuko ditu eta eman behar dituenak berririo elkartuko ditu, ordena desberdinean jarriz.
Karta nagusiak	Joko ezberdinetan balio gehien dituzten kartak
Nor da eman? Neu naiz eman...	Nori dagokio kartak ematea? Niri dagokit
Azpiko (ezpata da azpiko)	Zenbait jokotan nagusi den paloa

Hona hemen, karta-sorta espainoleko karta guztien izenak:

URREA		KOPA		EZPATA		BASTOIA	
Bateko	urrea	Bateko	kopa	Bateko	ezpata	Bateko	bastoia
Biko	urrea	Biko	kopa	Biko	ezpata	Biko	bastoia
Hiruko	urrea	Hiruko	kopa	Hiruko	ezpata	Hiruko	bastoia
Lauko	urrea	Lauko	kopa	Lauko	ezpata	Lauko	bastoia
Bosteko	urrea	Bosteko	kopa	Bosteko	ezpata	Bosteko	bastoia
Seiko	urrea	Seiko	kopa	Seiko	ezpata	Seiko	bastoia
Zazpiko	urrea	Zazpiko	kopa	Zazpiko	ezpata	Zazpiko	bastoia
Zortziko	urrea	Zortziko	kopa	Zortziko	ezpata	Zortziko	bastoia
Bederatziko	urrea	Bederatziko	kopa	Bederatziko	ezpata	Bederatziko	bastoia
Hamarreko	urrea	Hamarreko	kopa	Hamarreko	ezpata	Hamarreko	bastoia
Txanka	urrea	Txanka	kopa	Txanka	ezpata	Txanka	bastoia
Zaldun	urrea	Zaldun	kopa	Zaldun	ezpata	Zaldun	bastoia
Errege	urrea	Errege	kopa	Errege	ezpata	Errege	bastoia
KOMODINA / TXIMINOA							

Karta-sorta frantseseko karten izenak honako hauek dira:

BIHOTZA		PIKA	
Bateko	bihotza	Bateko	pika
Biko	bihotza	Biko	pika
Hiruko	bihotza	Hiruko	pika
Lauko	bihotza	Lauko	pika
Bosteko	bihotza	Bosteko	pika
Seiko	bihotza	Seiko	pika
Zazpiko	bihotza	Zazpiko	pika
Zortziko	bihotza	Zortziko	pika
Bederatziko	bihotza	Bederatziko	pika
Hamarreko	bihotza	Hamarreko	pika
Txanka	bihotza	Txanka	pika
Zaldun/Dama	bihotza	Zaldun/Dama	pika
Errege	bihotza	Errege	pika

DIAMANTEA		HIRUSTA	
Bateko	diamantea	Bateko	hirusta
Biko	diamantea	Biko	hirusta
Hiruko	diamantea	Hiruko	hirusta
Lauko	diamantea	Lauko	hirusta
Bosteko	diamantea	Bosteko	hirusta
Seiko	diamantea	Seiko	hirusta
Zazpiko	diamantea	Zazpiko	hirusta
Zortziko	diamantea	Zortziko	hirusta
Bederatziko	diamantea	Bederatziko	hirusta
Hamarreko	diamantea	Hamarreko	hirusta
Txanka	diamantea	Txanka	hirusta
Zaldun/Dama	diamantea	Zaldun/Dama	hirusta
Errege	diamantea	Errege	Hirusta
JOKERRA			

MUSEAN	
Karta-sorta	Baraja de cartas
Kartak eho / kartak orraztu	Barajar las cartas
Kartak ebaki	Cortar las cartas
Karta nagusiak	Las cartas de mayor valor
Musean egingo al dugu?	¿Jugamos al mus?
Zenbat usteletara?	¿A cuántos juegos?
Zenbat erregetara?	¿A cuántos reyes?
Zenbat hamarrekotara?	¿A cuántos tantos?
Nor da eman? Neu naiz eman, zeu zara	¿A quién le toca dar? A mi, a ti
Azken-eskua eduki	Estar de última mano
Mus / Musik ez!	Mus / ¡No hay mus!
Handia / Handira = Nagusi / Nagusira	Grande / A grande
Txikia / Txikira	Pequeña / A pequeña
Pareak / Pareetara	Pares / A pares
Jokoa / Jokora	Juego / A juego
Puntua / Puntura	Punto / Al punto
Paso / Paso egiten dut	Paso
Handira, txikira, pareetara, jokora jo	Envidar a grande, pequeña, pares, juego
Bi, bost, hamar... gehiago	Dos, cinco, diez... más
Eduki! / Eutsil!	Aceptar la apuesta
Hordago jo	Echar un órdago
Parerik? Parerik ez!	¿Pares? ¡Pares no!
Jokorik? Jokorik ez!	¿Juego? ¡Juego no!
Astoa saldu eta mandoa erosi	Coger peores cartas que las echadas
Hogeita hamaika eskutik eduki	Tener la partida en la mano
Hogeita hamaika eskutik jokatu	Jugar a carta segura
Lau errege eskutik eduki	Tener cuatro reyes de salida
Hau gurea da!	¡La partida es nuestra!
Jana daukat hori!	¡Esa jugada es mía!

2 DADOAK

Kartekin antzera gertatzen da dadoen puntuazioa ezberdina izendatzeko orduan. Arestian esan dugun bezala, aurrean balioa edo kopurua adierazten da eta ondoren zein den aipatzen da. Dadoekin bigarren osagaia ez da erabiltzen, aurrea bakarrik. Ondoan dadoen balio ezberdinak dituzu:

DADO ARRUNTAK		POKERREKO DADOAK	
IZENA	BALIOA	IZENA	IKURRA
Batekoa	bat	Batekoa	●
Bikoa	bi	Erregea	K
Hirukoa	hiru	Zalduna/Dama	Q
Laukoa	lau	Txanka	J
Bostekoa	bost	Zortzikoa gorria	Hamarrekoa gorria
Seikoa	sei edo zazpi	Zazpikoa beltza	Bederatzikoa beltza



Godaleta	Dadoak jaurtitzeko erabiltzen ontzia
Tapetea	Dadoak jaurtitzen diren oihala
Dadoak jaurti (itzan, itzak, itzazu...)	Dadoak bota
Jaurtiketa	Dadoak botatzeko ekintza
Gezurrian aritu, ibili	Dadoen joko mota bat
Kirikian aritu	Dadoen joko mota bat
Lasterketan aritu	Dadoen joko mota bat
Pokerrean aritu	Dadoen joko mota bat
Errepokerra	Bost alde berdinak
Pokerra	Lau alde berdin
Fulla	Hiru alde berdin eta beste biak ere bai
Hirukotea	Hiru alde berdin
Bikotea	Bi alde berdin
Kirikia	Hamarreko eta bederatziko aldeak batera

3 DOMINOA

Joko honetako piezek bi alde dituzte eta bakoitzean kopuru bat adierazten da. Beraz, kasu honetan fitxa bakoitzaren izena bi zenbakiz osaturik dago. Nik handitik txikira izendatu ditut, alabaina alderantziz ere izan daitezke.

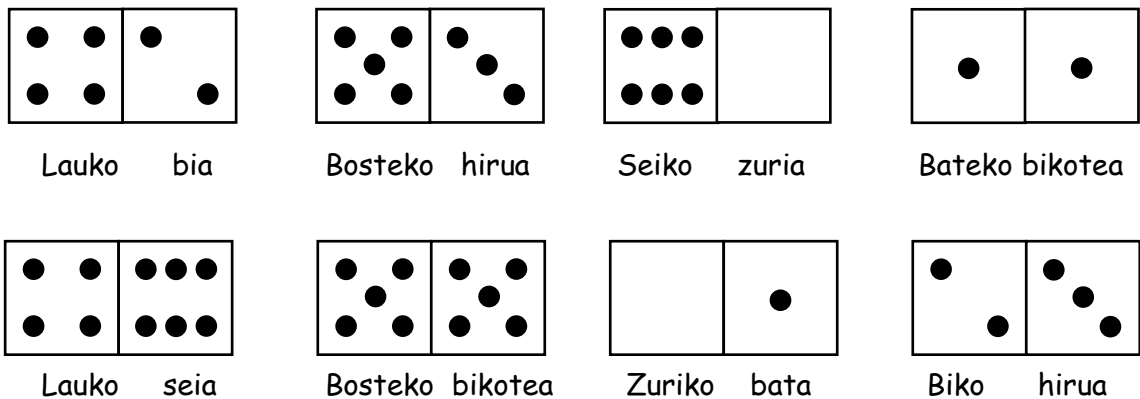
DOMINOKO FITXAK							
Seiko	zuria	Bosteko	zuria	Lauko	bata	Hiruko	hirua
Seiko	bata	Bosteko	bata	Lauko	bia	Biko	zuria
Seiko	bia	Bosteko	bia	Lauko	hirua	Biko	bata
Seiko	hirua	Bosteko	hirua	Lauko	laua	Biko	bia
Seiko	laua	Bosteko	laua	Hiruko	zuria	Bateko	zuria
Seiko	bosta	Bosteko	bosta	Hiruko	bata	Bateko	bata
Seiko	seia	Lauko	zuria	Hiruko	bia	Zuriko	zuria

Seiko	bikotea	Lauko	bikotea	Biko	bikotea	Zuriko	bikotea
Bosteko	bikotea	Hiruko	bikotea	Bateko	bikotea		

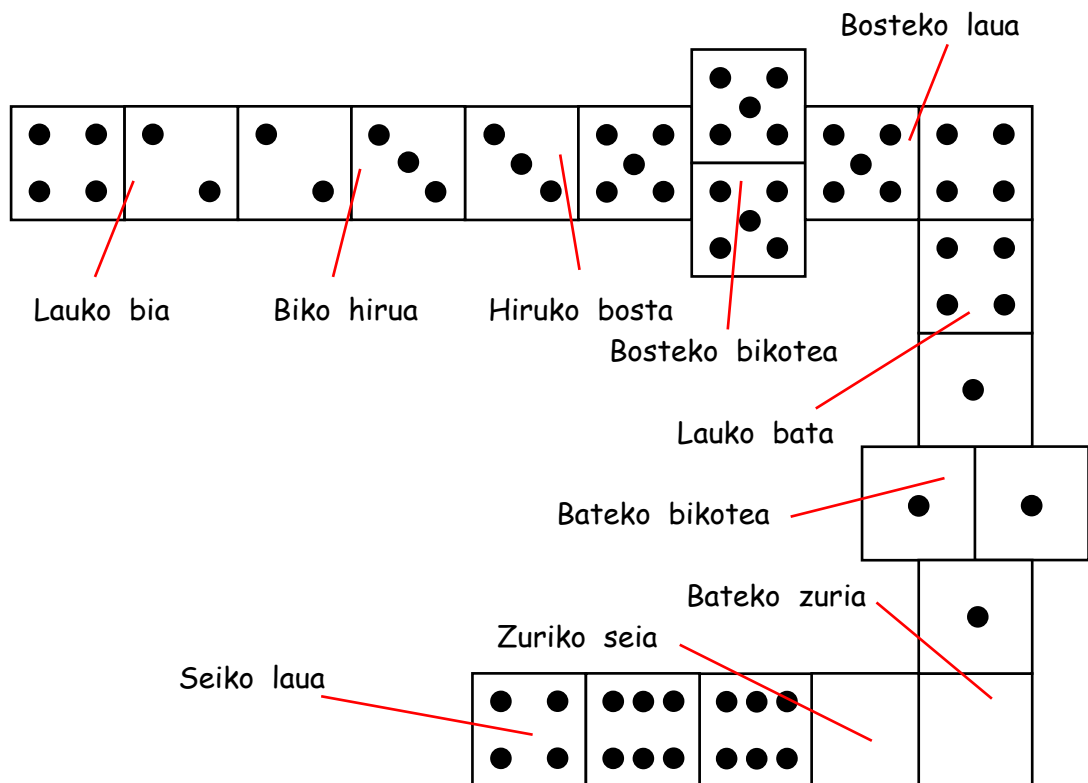


Ireki	Jokatzen hasi Domino jokoaren mutur itxi bat zabaldu
Itxi	Domino jokoaren muturretako bat edo biak fitxa gehiagorik jartzeko aukerarik gabe utzi Jokoa bukatu
Itxita	Domino jokoaren muturretako batean edo bietan fitxa gehiagorik jartzeko aukerarik ez dagoenean (jokalari batek bidea kontrolatzen duelako edo zenbaki horretako fitxak bukatu direlako).
Bikotea jarri	Zazpi bikoteetako bat ipini

Nire proposamena zera da: linealtasunari jarraitzea. Oro har, fitxa baten bi aldeetan kopuru desberdinak azaltzen direnez, fitxaren izena esatean lehendabizi kopuru handiena -ko bukaeraz eta gero txikiena aipatzeak zuzenagoa ematen du. Alabaina, jokatzen ari garela, segida ezberdinen arabera, askotan kopuru txikiko aldea muturrari lotzen zaio eta kopuru handiko aldea bidea irekitzen edo ixten geratzen da; hortaz, fitxa izendatzean eta linealtasunari jarraituz, kopuru txikia -ko bukaeraz eta ondoren kopuru handia esan beharko litzateke. Nire ustez, biak zilegiak dira. Hona hemen zenbait fitxaren izenak.



Linealtasunari darraion adibidea:



4 PARTXISA / TXANGOAN / ARTZAINZAN

Lehengoan, ikasleekin partxisaren arauz ari ginela, joko hau bide luzetik egin behar den bidaia baten antzekoa zela aipatu zen eta, orduan, ikasle bati etxetik baserrira bezalako txangoa zela bururatu zitzaion. Bestalde, artzainek bere ardiak baserritik bordara edota alderantziz eramateko egiten duten lanaren antzeko joko bihur genezake. Beraz, ideia on hauei jarraituz, partxisaren taulari mendiz egindako ibilaldi baten itxura eman genion eta honela geratu zitzaigun:

- * Lau jokalaria aritzen dira lau kolore desberdineko launa fitxa eta dado banarekin.
- * Hasieran fitxak etxean daude. Etxetik ateratzeko, dadoaz bostekoa atera behar da; fitxaren bat etxean badago nahitaez atera behar da, irteera laukian edo atean **ataka** dagoenean izan ezik. Fitxa guztiak etxetik kanpo badaude, seikoak zazpi balio izango du.
- * Jokoaren helburua lau fitxak etxetik baserrira eramatea da.
- * Dadoaz seiko bat ateratzen bada, berriro jaurtitzeko aukera dago, baina hiru seiko segituan ateratzen badira, mugitu den azken fitxak etxera itzuli beharko du.
- * Bidean goazela, beste jokalaria batek bere fitxaz harrapatzen bagaitu, geure fitxak etxera itzuli beharko du eta beste jokalaria **bide-zidorretik** hogeitau laukitan aurreratuko du nahi duen fitxa, **atarik** ez badago. Alderantziz gauza bera.
- * **Aterpeetan babesean** nago, beraz ezin naute harrapatu eta etxera bidali.
- * Bidean zehar, edozein lekutan **ataka** (kolore bereko bi fitxa lauki berean) egon edo era daiteke. **Ataka** eratu duenak seiko batez nahitaez ireki beharko du.
- * Bidean **ataka** batekin topo egiten badut, ezin izango dut aurrera segitu eta ireki arte itxaron beharko dut.
- * Baserriko **ezkaratza** iristean, **babesean** egongo naiz eta ezin izango naute etxera bidali. **Ezkaratzean** nagoela, goiti-beheiti ibil naiteke (edo ez).
- * Fitxa bat baserrian sartzean, beste fitxa bat **bide-zidorretik** hamar laukitan zehar aurrera daiteke, etxetik kanpo badago eta **atarik** ez badago.

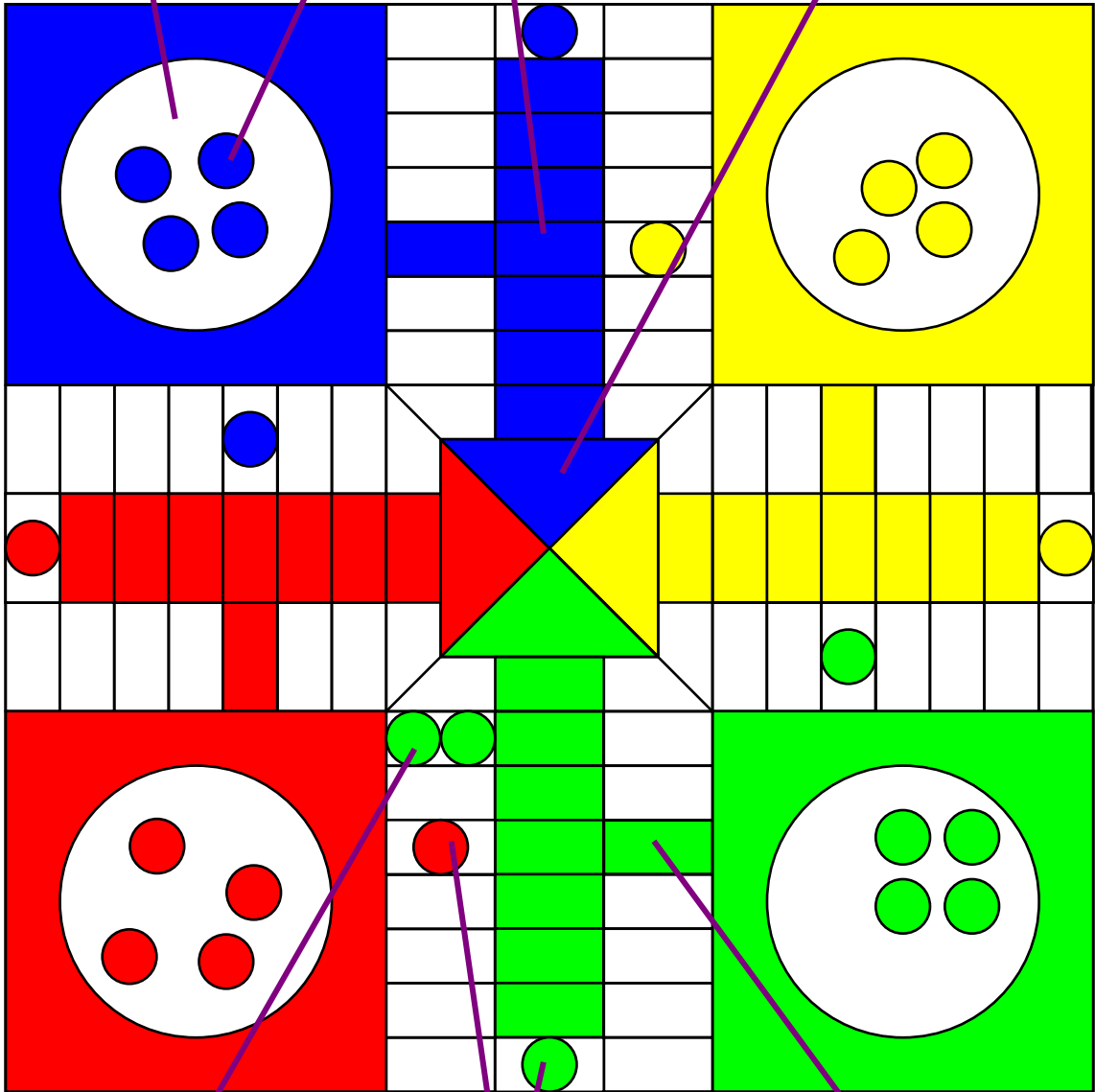
Etxea, basetxea, borda	Jokoaren hasieran fitxak dauden lekua
Irteera-laukia, atea	Etxetik ateratzeko erabiltzen den lehen laukia
Aterpea, babeslekua	Fitxa babesean dagoen laukia
Ataka, hesia	Kolore bereko bi fitxak edozein laukitan osatzen duten oztopoa
Bide-zidorretik joan	Beste jokalaria baten fitxa harrapatzen denean edo norberaren bordara (baserrira) iristeagatik aurreratzen diren hogeitau edo hamar laukiak, hurrenez hurren.
Ezkaratza	Baserriko sarrera babestua

Ardiak / Behiak

Etxea / Borda

Ezkaratza

Basetxea



Ataka / Hesia

Aterpea / Babeslekua

**Irteera-laukia
Atea**

5 XAKEA

Joko ezagun honetako piezak zuriak edota beltzak dira eta bere izenak ondokoak ditugu:

PEOIa	GAZTELUa	ZALDIA
ALFILA	ERREGINA / DAMA	ERREGEA

Xakean bada zenbait jokaldi izen berezia duena, adibidez:

Xake(a)	Erreginari edo erregeari ematen zaion arrisku-abisua
Xake mate(a)	Beti erregeari ematen zaion bukaerako jokaldia
Artzainaren xake matea	Jokaldi gutxitan egiten den xake mate erraza
Endroke(a)	Erregea eta gaztelua batera mugituz egiten den jokaldia, mugituko den lehen pieza beti erregea izango dela.
Erregina / dama lortu	Jokalari batek bere peoi bat beste jokalariaren alderaino eramaten duenean, peoiaren truke erregina eskuratzen du.

6 DAMA-JOKOA

Joko honetako piezak izendatzeko ez dago arazorik, bi besterik ez baitago:

PEOIa	DAMA
--------------	-------------

Bestalde, ondoko esamoldeak erabiltzen dira, adibidez:

Jana, harrapatua	Jokalari batek bestearen pieza bat harrapatzen duenean.
Jana ez jateagatik, harrapatua ez harrapatzeagatik	Jokalari batek bestearen pieza bat jan behar duenean eta jan ez duenean.
Dama lortu	Jokalari batek bere peoi bat beste jokalariaren alderaino eramaten duenean.