

IKERTZE 30^{urte}

jolastu
leihoan
artearekin jolastuz

A collection of colorful, hand-drawn '30' numbers in various colors (red, blue, green, yellow, orange) scattered around the central text 'IKERTZE' which is written in a light blue, blocky font. The '30's are drawn in a cursive, handwritten style.

Gipuzkoako
Foru Aldundia
Kultura, Lanbide, Gazteria
eta Kirol Departamentua



ETORKIZUNA
ORAIN



IKERTZE

IKERTZE KULTUR ELKARTEA
Txalupagillene 2 bajo
20008 Donostia / San Sebastián
Tel.: 943 310 461
www.ikertze.org

IKERTZE 30 URTE ERAKUSKETA. TALDEA:

Paoletta Balmelli
Nuria Fernández
Leire de Miguel
Jaime de los Ríos
Raquel Romero
Jon Santamaría
Xabier Ortiz de Urbina
Blanca Zaragüeta

“JOLASTU LEIHOAN” LIBURUAREN ARGITALPENA

Koordinazioa: **BLANCA ZARAGÜETA**
Administrazioa: **RAQUEL ROMERO**
Haurren lanen argazkiak: **SARA SANTOS**
Katalogo birtuala: **IDOIA UNZURRUNZAGA**
Konposizio-panelak: **PAOLETTA BALMELLI**
Itzulpena: **LEIRE URKIZU**
Diseinua eta maketazioa: **YTANTOS GRAFF**
Inprimaketa: **XXX**

**“BADA HAURRA ESTETIKOKI HEZTEKO TEKNIKA BAT, EGUNGO
ARTETIK ABIATUZ, ARTEA (ARTE GUZTIA ETA ARTE GUZTIAK)
ULERTZEN IRAKASTEKO MODU BAT. ETA HORRETARAKO
ARTELANEAN AKTIBOKI PARTE HARTZEN IRAKATSI BEHAR
ZAIO HAURRARI, PERTSONA SORTZAILE GISA.
MUSIKAN, PINTURAN, ESKULTURAN, ZINEMAN HAURREI
SORTUZ ETA INPROBISATUZ JOLAS DEZATEN UTZI BEHAR
ZAI E. IZAN ERE, INPROBISATZEN IKASTEA AURKITZEN
IKASTEA DA, ULERTZEN IKASTEA. MODU HORRETAN, EMAITZA
BETI DA TOPAKETA BAT”**

**JORGE OTEIZA
(Umorea eta Teknikak)**

**Artearekin jolasteko
eta sentsibilitatea
hezteko jolasak**





Ikertzeren sorreran giltzarri izan ziren **Oteiza** eta **Bruno Munari**. Oteizak eduki kontzeptuala ekarri zuen, eta Munarik, metodologia, jolasa eta jolasaren arauak, artean sortzaile gisa jardun ahal izateko.

Eta aurkezten dizuegun Ikertzeren ekarpen hau **Juan Jose Arangureni** zor diogu, **hark sortutako jolasek** ahalbidetu baitute milaka haurrek artean sortzaile gisa parte hartzea.

Artea bitarteko gisa erabiltzen da sentsibilitatea lantzeko, ikusten, entzuten, sentitzen, pentsatzen eta adierazten ikasteko. Eta horixe da, hain zuzen, gure xedea jolas-gida honetan, izan ere, jolasten parte hartzen da, parte hartzen gauzak egiten dira eta gauzak eginez ulertu egiten da.

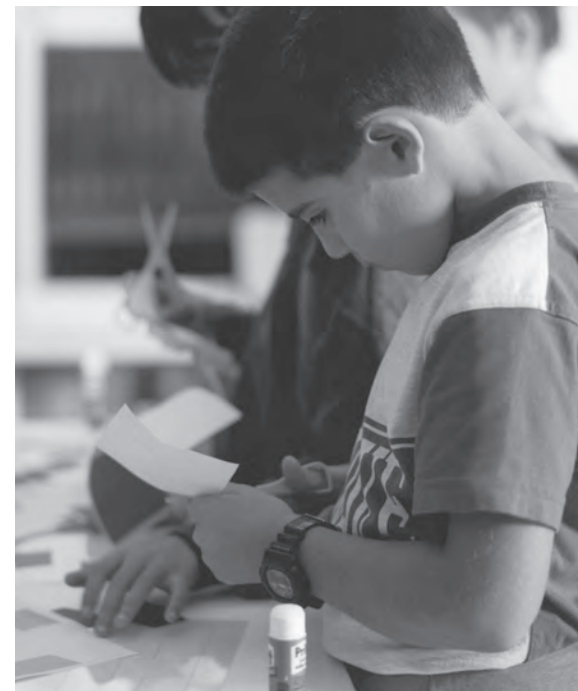
Haurrak behin eta berriro manipulatzeko, mozten, itsasten, tolesten, begiratzen, ikusten eta entzuten duen bitartean, ikasi egiten du, nahi duena topatzen duen heinean. Horregatik garrantzitsua da, gure ustez, **prozesuari denbora eskaintzea, horixe baita deskubritzeko eta ikasteko denbora-tartea.**

Ohartarazi nahi dizuegu, gainera, jolas orok arau batzuk dituela. Horiek zein diren jakiteak, ekintza gauzatzeko garaian, segurtasuna ematen digu eta emaitza betiere baliagarriak ekarri.

Jolasaren araua balekoa bada, honako hauek bermatzen dizkigu:

1. **Parte-hartzea.**
2. **Aurkikuntza.**
3. **Arazo zehatzei irtenbideak bilatzea**
(zer egingo dut, nola egingo dut).
4. **Irudimen-gaitasuna garatzea.**

Jolastuko gara?



AURKIBIDEA

Nola erabili jolasak	12
Tailerra prestatzeko iradokizuna	13

OTEIZA

Klarionekin jolasean	14
Malevich Kuboideekin jolasak	17
Desokupazio jolasak	20
Jolas grafikoak hitzekin	23

ESPAZIOA IREKITZEN	26
--------------------	----

AUPA REALA	28
Realaren maskotak	30

GERTU URRUTI	32
--------------	----

KOLOREA	
Kolore-kontrastea	34
Kontrasteak	36
Gardentasunak	38
Kolore hotzak eta beroak	40

ZULOAREN IPUINA	42
-----------------	----

PERTSONAIA BATETIK ASKO ATERATZEN DIRA	44
--	----

DONEJAKUE BIDEA	46
-----------------	----

ITSASOAREN JOLASA	
Arrainen itsasoa	50
Testuren itsasoa	52

ZUHAITZAREN JOLASA	56
--------------------	----

BIZITZAREN JOLASA	58		
AIREAREN ESKULTOREAK			
Beste aldeko jolasa	60		
Forma irekiak eta itxiak	62		
Kubotxoekin jolasean	64		
Altuera zabalera	66		
Altuera zabalera sakonera	68		
Kartulinekin jolasean: erritmoa	70		
LETREKIN JOLASEAN	72		
ETXEAREN JOLASA	74		
MODULUA	76		
TESTURAK			
Testurak kalkatuz	78		
Testurak margotuz	80		
Testurak itsatsiz	82		
DENA MARGOTU	84		
Hurrek egindako lanen katalogoa	88		
		Honako hauen aholkuak	
		Iñigo Aristegui (Eskultorea)	26
		Paoletta Balmelli (Margolaria)	85
		Marina Etxeberria (Margolaria)	35
		Edurne Imaz (Arteterapeuta)	57
		Zuhar Iruretagoiena (Eskultorea)	32
		Arantxa Orbegozo "Txiki" (Margolaria)	26
		Jaime de los Ríos (Artista digitala)	79
		Julia Otxoa (Idazlea)	43
		Ricardo Ugarte (Eskultorea)	63
		IKERTZE 30 URTE: ERAKUSKETA	110
		Jatorria: Jolastu Leihoan	112
		Bizikidetza programak Artea eta Filosofiarekin	116
		Zinema ikasgelan, Begiradak eta CECADI	118



Nola erabili jolasak

Liburu honek Ikertzeren 31 jolas ditu, 1985 eta 1995 urteak bitartean asmatuak, txikitatik artearekin jolasteko eta sorkuntzaren bidean murgiltzen hasteko. Artearekin jolastu eta esperimintatu nahi duten 3 eta 103 urte bitarteko pertsona guztientzat gomendagarriak.

Bizitzaren jolasa 10 urtetik gorakoentzat gomendatzen dugu; jolas horretan gatazkak artelana hautsi egiten du eta horrek haurrari mina eragin diezaioke, gertatu dena ulertu eta lana berreraikitzea lortu arte.

Jolas bakoitzean lantzen diren kontzeptuak, erabili beharreko materialak eta saioaren garapena deskribatuta daude, sorkuntzarako jauzia errazteko. Ez da emaitza ona ala txarrik, esperimintaziorako, lengoaia baten aukerak deskubritzeko bide bat baizik, eta ibilbide horretan, hain zuzen, emaitza baino garrantzitsuagoa da sorkuntza-prozesua.

Jolasak nahi bezala aukera daitezke. Ez da beharrezkoa ordena bat jarraitzea.

Liburuan azaltzen diren irudi guztiak 5 eta 11 urte bitarteko haurrek egindako artelanak dira. Jolastu leihoan erakusketa osatu zuten lan guztiak ikusteko bada Katalogo birtual bat. <https://juega.ikertze.org/>

Artelana amaitzerakoan, izenburu bat jarri eta autorearen izena eta adina idatzi.

Zuen txanda da orain. Artearekin jolastera!

Tailerra prestatzeko iradokizuna,

Zuriñe Adrada eta Edurne Imaz

Tailer edo lantegi bat jatetxe batekin pareka dezakegu. Eskaintzen zaizkigun produktuen itxura funtsezkoa da, gustagarri gertatu ala ez. Eskaintzen zaigunaren aurkezpena zaintzea ezinbestekoa da, eta horretan espazioak esku hartzen du.

Gure lana parte hartzera datozen pertsonen laguntzea eta zerbitzatzea da, eta esperientzia seguru, sortzaile eta mamitsua eskaintzea.

Demagun airearen eskulturen jolas bat egiteko 20 pertsonentzako ordubeteko tailer bat prestatu behar dugula. Self service metodoa oso baliagarria gerta dakiguke.

Proposamen zehatz bat izanik (jolasa eta jolasaren arauak), nondik norakoak taldea inguruan dela azal ditzakegu. Parte hartzaileak umeak baldin badira, eskuak atzean jartzea egokia izan daiteke, gauzak ukitzeko irrikari eutsi ahal izateko, modu horretan, materialekiko eta horien kokapenarekiko errespetua sustatuko dugu. Izan ere, materialak kontu handiz aukeratu eta kokatu dira, eta ez da komeni ukitzea aurkezpena egin baino lehen edo jolasaren oinarriak zein diren esan aurretik, material horietatik aterako baitira partaideek sortutako jaki gozoak, alegia, sorkuntza-lanak.

Ilaran jarriko ditugu materialak; partaide bakoitzak plater bat hartuko du beharrezko materialarekin betetzeko, eta hortxe bertan jaso eta txukun utziko du soberan geratzen zaiona.

Material soberakinari dagokionez, komeni da berriro erabili ahal izateko sailkatuta eta prest uztea. Adibidez, inork ez du gustuko “gaizki” moztutako kartulina zati bat erabiltzea. Materiala berrerabiltzeko, beraz, baliagarri gerta daiteke txukun moztea eta itxuroso uztea.

Jolas multzo bat programatzen baldin badugu, saio bat proposa dezakegu saio guztietan erabilitako materialekin, “barra libre” esperientzia bizi ahal izateko.

Material kopuruari dagokionez, gehiegikeriak sormena oztopa dezake: gutxiagorekin gehiago egin dezakegu. Objektu askotarikoak eta bereziak dituen kaxa txiki bat edukitzeak momentu jakin batean lagun diezaguke parte hartzaileak sustatzen. Erronka bat proposatzeak irtenbideak bilatzea ekar dezake, eta hortik egiteko modu berriak atera, ziurrenik, erronka horren pizgarririk gabe lor ezin zitezkeenak.

Aurkeztutako proposamenaren arabera, erabaki beharko da mahaietan lan egingo duten edo lurrean, taldean, bikoteka edo bakarka. Beti gomendatzen da harridura eragitea, ezustekoa sormenaren osagai funtsezkoa baita.

Emaitei dagokionez, garrantzitsua da apal batzuk edo kortxozko paretak izatea. Edota toki bat izatea emaitzak jarri eta ikusgai egon daitezen. Horrela, denon lanen emaitzak bistan izango ditugu, sorkuntza-prozesuari buruz hitz egin ahal izateko. Bizikidetza ardatz izango du leku eta une horrek, emaitza desberdin eta anitzak erakutsiko baitizkigu, alegia, parte hartzaileen sexu, genero, arraza, kultura edo gizarte-estatusa baina haratago doazen testigantzak. Sormenetik, hau da, pertsonaren alderdi osasuntsuenetik, originaltasuna ateratzen da, sortzailearen berezitasuna adierazten duen ñabardura.

Era berean, komeni da denbora-tarte bat eskaintzea tailerraren funtzionamenduari, hau da, beharrezko arauak adosteari. Arau irekiak izan beharko dira eta ez mugatzaileak. Ez dugu ahaztu behar sarritan mugek segurtasuna ematen dutela eta egite horretan martxan jartzeko aukera eskaintzen digutela. Sukaldeko erloju batek, kantu batek edo saioa ixteko dinamika batek lagun diezagukete denbora mugatzen, horiek esango digute noiz amaitu behar den eta jasotzen hasi.

Denboraren zaindaria arduratuko da horretaz. Jaki gozoen festarako topalekua. Topa egin dezagun, bada, mahaikideen mesedetan!

OTEIZA

Klarionekin jolasean

Hasteko, Jorge Oteiza eskultore eta pedagogoa aurkeztuko dugu: haren biografia, obra, helburu esperimentalak.



Lantzen diren kontzeptuak

Espazioaren okupazioa eta desokupazioa

Hutsa / Betea

Proportzioa

Bikoitza / Erdia / Heren bat / Urrezko proportzioa

Zatiak eta osoa

Neurtu

Behatu

Izenburua

Oteiza

Estatua / Eskultura

Artea

1. Proposamena

Klarion zatiak elkartzuz eskulturak egin behar dira jarduera honetan. Inprobisazio multzo bat sortuko dugu, eta, ondoren, aldagaietako bat aukeratuko dugu.

SAIOAREN GARAPENA

1 Hiru klarion eta oinarri zurrin bat hartuko dugu, klarionak jartzean tolestuko ez dena.

2 Hiru txantiloiz izango ditugu klarionen hainbat neurriekin (beste orri batean):

a) klarionaren luzera berberarekin

b) aukerazko zatiketekin:

erdia, heren bat eta urrezko proportzioa.

Txantiloitik tamainatako bat aukeratuko dugu klarionak mozteko, eta batzuk osorik utz ditzakegu.

3 Klarionak moztuko ditugu, eta zati bakoitzaren ertzak lixatu.

4 Zatiak konbinatuz, aldagai bat egingo dugu. Angelu guztietatik behatuko dugu, bueltak emanez. Klarionak itsatsi gabe, eraikuntzaren zirriborro txiki bat egingo dugu kartulinar, elementu bakoitzaren kokapena zein den gogoan izateko.

(Adinaren arabera, 8 urte baino gehiagokoak baldin badira, zati berberekin itsatsi gabe 3 aldagai egitea proposatzen dugu.)

5 Aldagai guztiak egin ostean, marrazkiez lagunduta, interesgarriena hautatuko dugu.

6 Zatiak euren artean eta euskarrira itsatsiko ditugu. Izenburua eta gure izena jarriko diogu.

Erdia

--	--

Heren bay

--	--	--

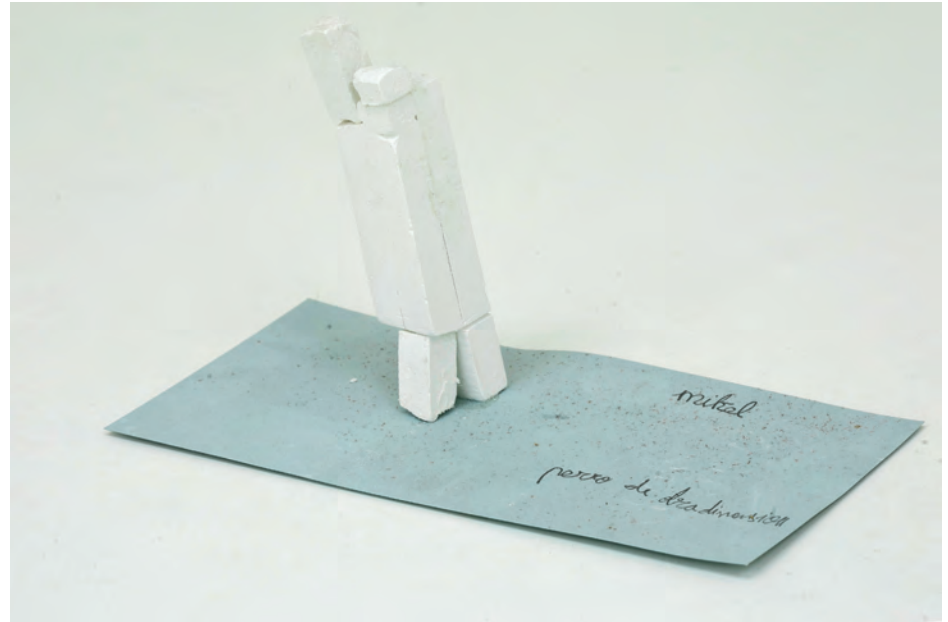
Urrezko proportzioa

--	--



Beharrezko materiala

- Klarionetzako hainbat neurri dituen hiru txantiloiaren fotokopiak kartulinetan (erdia, heren bat eta urrezko proportzioa)
 - Lixa-papera
- Klarionak mozteko zerrak edo plastikozko labanak
- Euskarri gisa erabiltzeko, emaitza itsasteko kartulina zuriak
 - Arkatza, goma eta txorroskiloa
- Oteizaren eta haren lanaren irudiak
 - Iltzeak, puntzoiak
 - Kola zuria

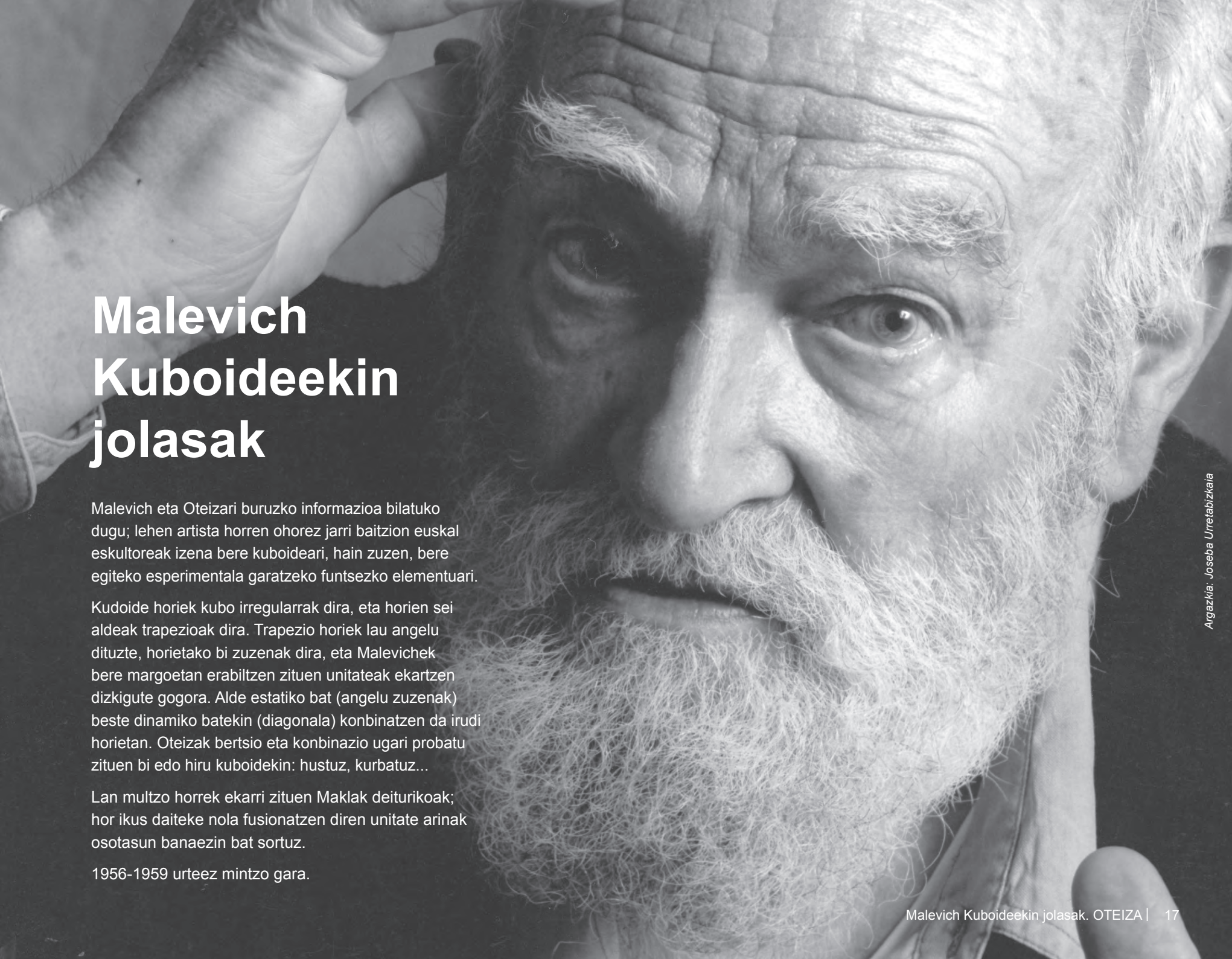


2. Proposamena

SAIOAREN GARAPENA

- 1 Euskarri zurrun bat eta 4 klarion hartuko ditugu. Euren artean itsatsi ditzakegu edo indibidualki landu.
- 2 Helburua da eskulturak egitea bolumena hustuz edo desokupatuz. Horretarako iltze bat edo hazkagailu bat beharko dugu. Argi-erakundeak egin ditzakegu.
- 3 Amaitzeko, azalera zurrunaren gainean itsatsi eta izenburua jarriko diogu. Ariketa hau 4 urtetik aurrera egin daiteke.





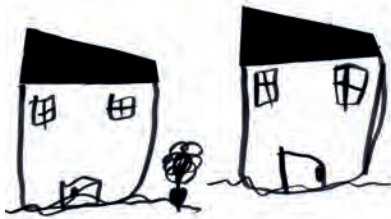
Malevich Kuboideekin jolasak

Malevich eta Oteizari buruzko informazioa bilatuko dugu; lehen artista horren ohorez jarri baitzion euskal eskultoreak izena bere kuboideari, hain zuzen, bere egiteko esperimentalak garatzeko funtsezko elementuari.

Kudoide horiek kubo irregularrak dira, eta horien sei aldeak trapezioak dira. Trapezio horiek lau angelu dituzte, horietako bi zuzenak dira, eta Malevichek bere margoetan erabiltzen zituen unitateak ekartzen dizkigute gogora. Alde estatiko bat (angelu zuzenak) beste dinamiko batekin (diagonala) konbinatzen da irudi horietan. Oteizak bertsio eta konbinazio ugari probatu zituen bi edo hiru kuboidekin: hustuz, kurbatuz...

Lan multzo horrek ekarri zituen Maklak deiturikoak; hor ikus daiteke nola fusionatzen diren unitate arinak osotasun banaezin bat sortuz.

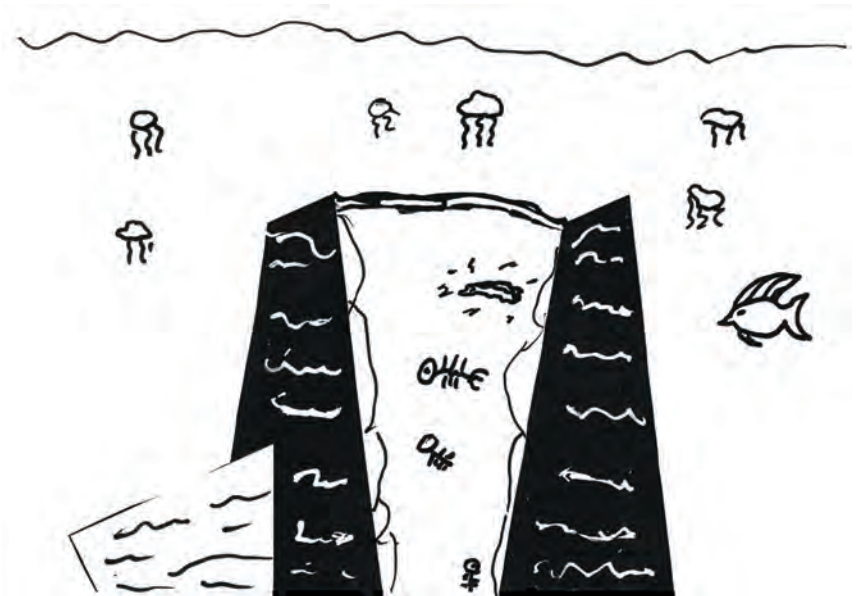
1956-1959 urteez mintzo gara.



Jarduera honetan, forma berriak sortzeko Jorge Oteizaren Malevich kuboideak erabiliko ditugu oinarritzko eta inspiraziozko elementu gisa, eta konposizio grafikoak egin.

SAIOAREN GARAPENA

- 1 Bi edo hiru “Malevich kuboide” moztuko ditugu, eta kartulina zuri baten gainean jarriko ditugu. Mugitu, elkartu, banandu egingo ditugu nahi dugun konposizioa eskuratu arte.
- 2 Kartulinaren gainean itsatsiko ditugu.
- 3 Arkatz edota lodiera askotako errotulagailu beltzen bidez, marrazki bat egin dezakegu kudoidea erreferentziatzat hartuz, eta espazioan kokatutako pertsona, animalia, etxea, orbana bilaka daitezke.
- 4 Amaitzeko, izenburua eta gure izena jarriko diogu.
- 5 Beste aukera bat izan daiteke kuboideak kartulinan itsatsi eta gure kideari pasatzea, lana amaitu dezan.





Beharrezko materiala

- Kuboideen fotokopiak
- Kartulina zuriak
- Barra kola
- Arkatza, goma eta txorroskiloa
- Lodiera askotako errotulagailu beltzak
- Oteizaren katalogo bat hark egindako aldaerak ikusteko

Desokupazio jolasak



Lantzen diren kontzeptuak

Okupazioa / Desokupazioa

Espazioa

Hutsa / Betea

Muga / Azala

Edukiontzia

Hustu

Bidea egin

Estatua eta eskultura

Artea eta artista

Globoaren desokupazioa

Erdi puztuta dagoen globo bat eta lau tira kartulina behar dira. Globoaren inguruan jarri behar dira eta Blu-Tack bola txiki batekin helduko ditugu; ongi berotuko dugu eskutan behar bezala itsas dadin. Bi tira gurutzatzen diren lekuan, bolatxo bat jarriko dugu, hala egin ezean, ondorioak berehala ikusiko baititugu. Amaitzean, globoa zulatu eta desokupazioarekin geratuko gara. Ondoren, tirak moztu ditzakegu eta manipulatu; oinarri baten gainean jarriko dugu (kartulina, kartoia), eta izenburua jarriko diogu.



Beharrezko materiala

- Globoak
- Kartulina tirak
- Blu-Tack
- Oinarriako kartulina
- Arkatza
- Eskulanetarako alambrea
- Porexpan-euskarriak (kubotxoak)
- Objektu askotarikoak
- Kartulinak
- Arkatza eta kola



Objektuaren desokupazioa

Eskulanak egiteko alambrea erabiliko dugu; 30 cm-ko zati bat. Saiatu behar gara punta bat beti beheraka uzten, gure gelakideei minik ez emateko. Hodi bat edo beste objektu bat inguratuko dugu, indar askorik egin gabe, gero objektua atera ahal izateko.

Ertzak dituzten formak erabiltzen baditugu, garrantzitsua da teknika erakustea ondo atera dadin. Hatz lodia da gidaria. Amaitzerakoan, manipulatu egin dezakegu eta porexpan-euskarri baten gainean jarri. Kartulina txiki batean izenburua jarriko dugu.

OTEIZA

OTEIZA

OTEIZA

Jolas grafikoak hitzekin

OTEIZA

HITZAREKIN

OTEIZA hitzaren letrekin jolastuko gara

1. Proposamena

SAIOAREN GARAPENA

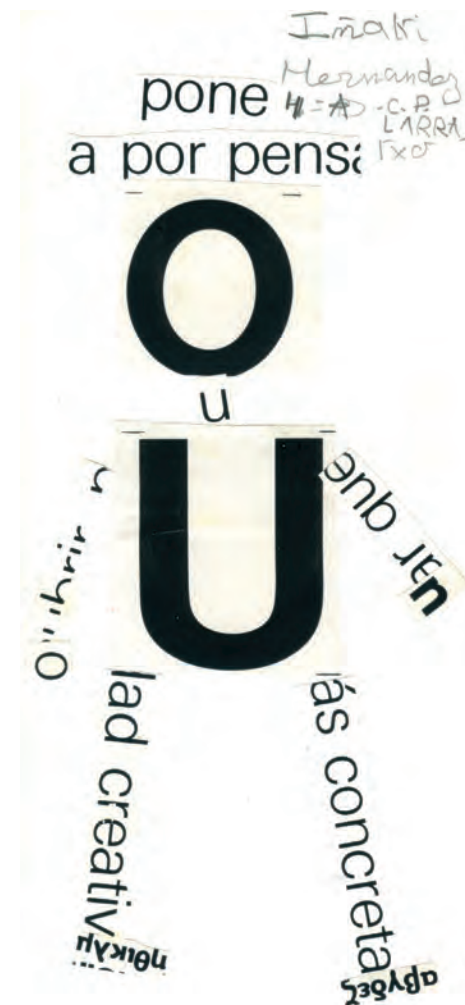
1. Haur bakoitzak kartulina zuri erdi bat hartuko du.
2. Guraizeekin Oteiza letrak moztu (handiak ala txikiak aukeran).
3. Letrak kolokatu.
4. Itsatsi. Arretaz jarraitu behar dugu kola erabiltzeko modu egokia: teknika irakatsi*.
5. Gure izena eta adina jarriko ditugu.

*Johans 7. hita sponnegin
Ez onbre kalbo.*



Beharrezko materiala

- Kartulina zuriak erditik moztuta
 - Kola barra
 - Guraizeak
- Plastikozko platerak
- Arkatzak, lodiera askotako errotulagailu beltzak
- Oteiza letrak tamaina askotan





ONGI ITSASTEKO TEKNIKA

Itsatsi beharreko azaleraren perimetrotik kola barra pasa eta itsatsi ostean, egiaztatu izkinak ongi idaudela. Ez badugu ongi itsasten, gure lanak ez du iraungo.

2. Proposamena

SAIOAREN GARAPENA

1. Haur bakoitzak kartulina zuri erdi bat hartuko du.
2. Guraizeekin letrak moztu (handiak ala txikiak aukeran).
3. Letrak kolokatu.
4. Itsatsi, kola erabiltzeko modu egokia jarraituz: teknika irakatsi*.
5. Arkatz edo errotulagailu beltzarekin gure marrazkia osatuko dugu.
6. Gure izena eta urteak jarriko ditugu.



OTEIZA OTEIZA OTEIZA

T T T T T T T T T T T T T T T T T T T T

E E E E E E E E E E E E E E E E

Age Group	Number of People
0-4	100
5-9	90
10-14	80
15-19	70
20-24	60
25-29	50
30-34	40
35-39	30
40-44	20
45-49	15
50-54	10
55-59	8
60-64	6
65-69	4
70-74	3
75-79	2
80-84	1
85-89	1
90-94	1
95-99	1

Z Z Z Z Z z z z z z z zz z z z zzz zz

A A A A A A A A A A A A A A A A

ESPAZIOA IREKITZEN

Lantzen diren kontzeptuak

Hutsa / Betea

Okupazioa / Desokupazioa

Irekita / Itxita

Collagea

Konposizioa

Tartea

Fondoa / Irudia

Honako hauen aholkuak

Arantxa Orbegozo "Txitxi"
www.orbegozoart.com



Espazio positiboa materiari esaten diogu, objektuari berari, gainerakoa, aldiz, fondoa izango litzateke, uki ezin daitekeena, osotasunaren osagai den ezereza.

Konposizio batean espazio positiboak nahiz negatiboak garrantzi bera dute, bata ez da ezer bestea gabe.

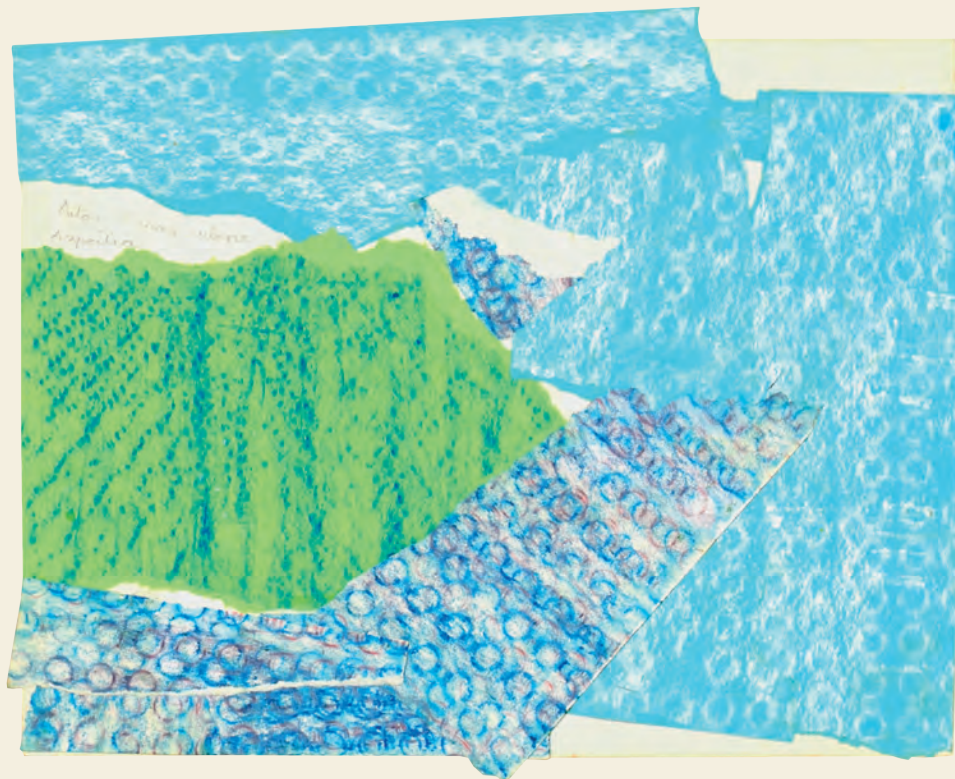
Hona hemen tip bat hobeto ulertzeko.

Imajina ezazu marrazki bat, espazio positibo eta negatiboarekin. Orain guraizeekin moztuko duzu (edo hori egiten duzula imajinatuko duzu). Moztu duzun lerroari silueta edo ingurua deitzen zaio, eta hor konturatzen zara inguru bakarrak, alegia, mozketarako lerro bakarrak mugatzen duela alde positiboa zein negatiboa.





Beste modu batera ere egin dezakegu: kartulina batzuk hartu eta goikoan hainbat figura moztu ditzakegu, azpiko azalerak agerian utziz.



SAIOAREN GARAPENA

Azalerak eta testurak konbinatuz egin dugun collage bat izango dugu abiapuntu. Kontu handiz itsatsiko dugu azalera guztia.

Collagea amaitzerakoan, guraizeekin moztu egingo dugu eta berriro ere itsatsi beste azalera batean, baina espazio hutsak utzita.

Amaitzeko, behatuko dugu espazio hutsak hartzen duen protagonismoa azalera bete edo okupatu baten aurrean.

Ideiak partekatu eta hausnarketa egingo dugu konposizioen barne-zirkulazioari buruz.

Beharrezko materiala

- Kartulina
- Guraizeak
- Kola
- Hainbat ehundura edo testura
- Kartulina zuriak fondoa egiteko
- Grapagailua



AUPA REALA

SAIOAREN GARAPENA

Abiapuntu gisa Realarekin, futbolarekin, kirolarekin erlazionatutako hitzen zerrenda bat izango dugu. Hitz horiekin honako hau egingo dugu:

- Metaforak eraiki
- Tamaina askotako letrak prestatuko ditugu
- Irudiekin lotu

Fondoa egiteko kartulina zuriak eta urdinak edukiko ditugu, eta baita metaforen testuak urdinez eta zuriz ere. Testu horien gainean hitz berriak jar ditzakegu.

Hainbat euskarri edukiko ditugu eta goikoa zula dezakegu, bigarren orriko testua azaleratu dadin.

Aukera gehiago ikus ditzaten adibide ez-ohiko bat egingo dugu, eta jolasaren arau hau erabiliko dugu: moztu, konposatu, kolokatu, froga egin eta itsatsi (kola egoki erabiliz).



Lantzen diren kontzeptuak

Poema
Metafora
Hitza
Irudia
Letra
Tipologia
Irakurgarritasuna



Beharrezko materiala

- Errotulagailu urdin eta zuriak
- Handitutako testuen fotokopiak
- Realaren irudiak
- Kartulina zuri eta urdinak moztuta

Realaren maskotak

Lantzen diren kontzeptuak

Maskota

Irudia

Konposizioa

Irudiak handitzea

Adierazpena

Transmisioa

Bi eta hiru dimentsio



Beharrezko materiala

- Errotulagailu urdin eta zuriak
- Handitutako testuen fotokopiak
- Aironfix gardena, urdina eta zuria
 - Realaren irudiak
- Kartulina zuri eta urdinak moztuta

1. Bertsioa

Abiapuntu gisa Realaren armarrria izango dugu, eta handitu egingo dugu. Material horrekin diseinatuko dugu maskota. Aurretik definituko dugu zer den maskota bat, zertarako balio duen, baten bat ezagutzen ote duten eta maskota batek zer ezaugarri izan behar dituen. Hainbat maskotaren irudia erakutsiko diegu.

2. Bertsioa

Kartulina zuri eta urdina izango dugu azalera handi batean eta Aironfix zuria eta urdina eta azetatoa moztutako tiretan. Gainean irudiak egiteko azetatoa izango dugu. Proposa diezaiekegu gorputza azetato batekin egiteko eta aurpegia beste batekin, aurpegiak eta gorputzak desberdinak izan daitezzen.



Julen
to cun
Larrion;



Bi bertsioetarako

Aukerak ikus ditzaten adibide ez-ohiko bat egingo dugu.

Jolaserako honako arau hau erabiliko dugu:

1 aukeratu - 2 moztu - 3 kolokatu - 4 frogatu egin - 5 itsatsi
(kola behar bezala erabiliz).

Aironfixa erabiltzen bada, erabilera-teknika azaldu: ertz bat askatu, paper babeslea tolestu, itsatsi eta pixkanaka papera kendu eskua pasaz azalera gainetik, erdigunetik alboetarantz, zimurrik atera ez dadin.

GERTU URRUTI

Lantzen diren kontzeptuak

Tamaina

Distantzia

Espazioa

Gertu / Urruti

Egoera espaziala

Aurrean / Atzean

Handia / Txikia

Forma

Honako hauen aholkuak

Zuhar Iruretagoiena
www.zuhar.eus



Kartulina gaineke hutsunea errealitateari irekitzen diogun espazio bat da, errealitateak eskulturaren gainazala zulatu eta irudi bezala zeharka dezan.

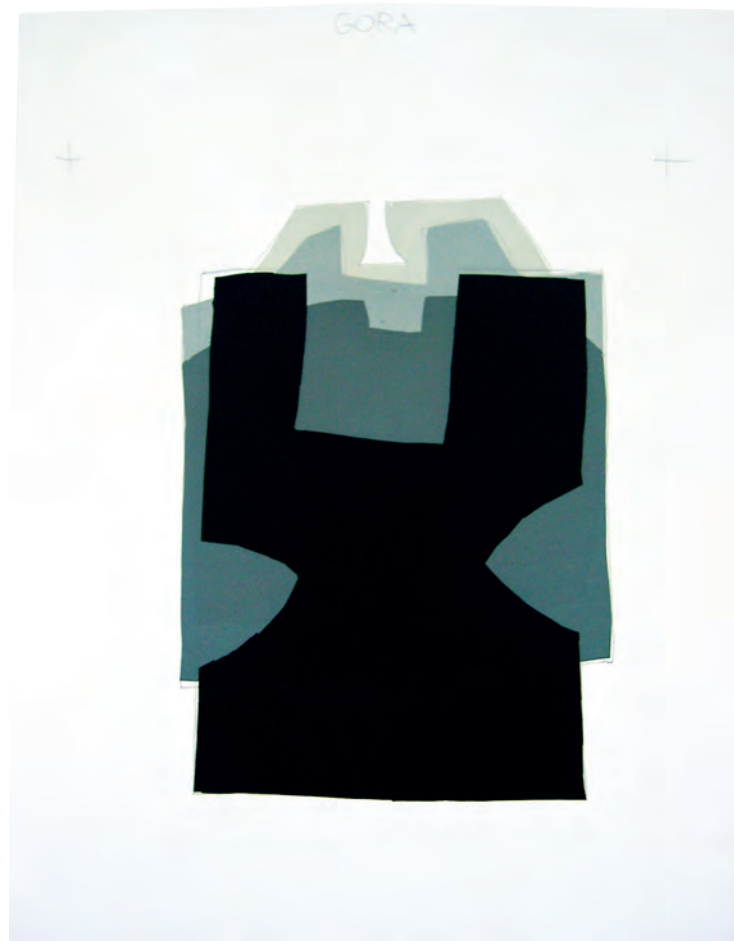
Irekiera hori da, halaber, kontrolaezinari gure eskultur lanean esku har dezan ematen diogun lekua, gertatzen ari den ustekabekoa da, gainuntzeko elementu guztiekin erlazioan jakinarazten diguna.

t utu



Beharrezko materiala

- Tamaina askotako letrak
- Fondoa egiteko kartulinak
- Barra kola eta guraizeak



SAIOAREN GARAPENA

Paisaien irudiak behatuko ditugu; ikusiko dugu urrutikoa txikiago ikusten dela gertukoa baino.

Tamaina askotako letrak izango ditugu; horiekin gure tamainen multzoa edo sekuentzia eraikiko dugu.

Beste aukera bat izan daiteke fotokopiagailua edo eskaner bat erabiltzea, eta emaitza guztiekin material komun bat sortzea hainbat tamainatan.

Eredu gisa baliagarri gertatuko zaizkigu konstruktibistek letrekin egindako lanak (Malevich, Kandinsky, Teresa Zarnower).

Beste aukera bat da letra tipoak ikustea aldizkarietan eta sare sozialetan, eta komunikabideetan agertzen diren letra tamainei buruz hausnartzea.

Tamaina eta kolorearen arabera ere elkar ditzakegu.

KOLOREA

Kolore-kontrastea



SAIOAREN GARAPENA

Kolore-kantitatearen kontrastea arreta-puntu gisa erabiliz, konposizioak egitea proposatzen dugu.

Jolasaren araua aurkezteko kartel, argazki eta koadroen irudiak erakutsiko ditugu, eta horietan kolore-kontrasteak puntu zehatz bati begiratzera eramango gaitu. Hegazti askoren lumek edo loreek baliabide hori erabiltzen dute arreta bereganatzeko.

Kolore batetik asko eta bestetik gutxi.

Konposizioak egiteko kartulina zatiak, Aironfix, koloretako plastikoak, koloretako pegatinak eta halakoak erabil ditzakegu.

Lantzen diren kontzeptuak

CoKontrastea

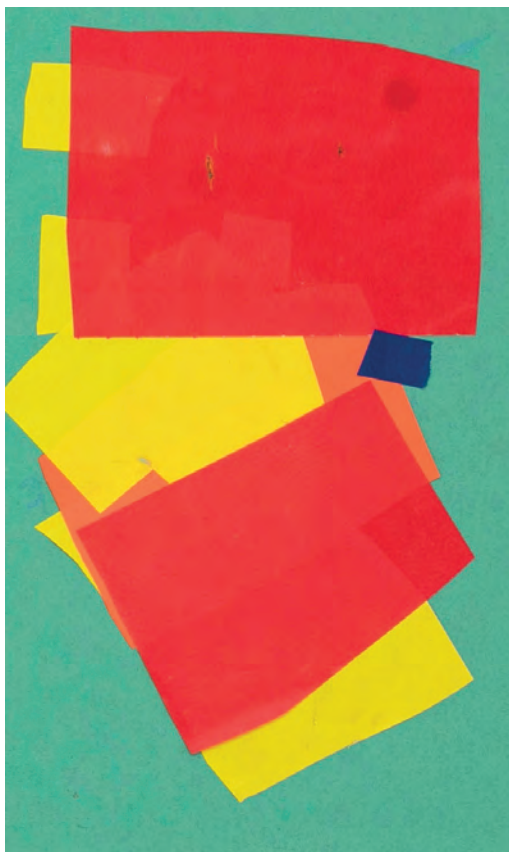
Kolorea

Kantitatea

Konposizioa

Irudiaren irakurketa

Arreta



Honako hauen aholkuak

Marina Etxeberria

www.marinaetxeberria.com



Koloreen bitartez, nire Pinturak espresioa, sentzazioa eta naturarekiko lotura transmititzen du. Kolore eta kontrasteari buruzko jolasak jarraituz, koloreen ibilbide bisualak lantzea proposatzen dut; alde batetik, begiratzeko moduak lantzeko eta, bestetik, gertu/urrun edo hondo/figura ideiak ulertu ahal izateko. Horretarako, nabarmentzen diren koloreetan eta horiek dituzten konposaketetan fijatuko gara, bere lanei azetatoak gainjarriz eta posible diren ibilbideak marrekin markatuz. Hori kolore ezberdinetako errotulagailuekin egingo dugu eta erregelak lagunduko digu.

Beharrezko materiala

- Aironfix
- Koloretako kartulinak
- Kartel, koadro eta argazkien irudiak
- Kola
- Guraizeak

Kontrasteak

Lantzen diren kontzeptuak

Kontrastea

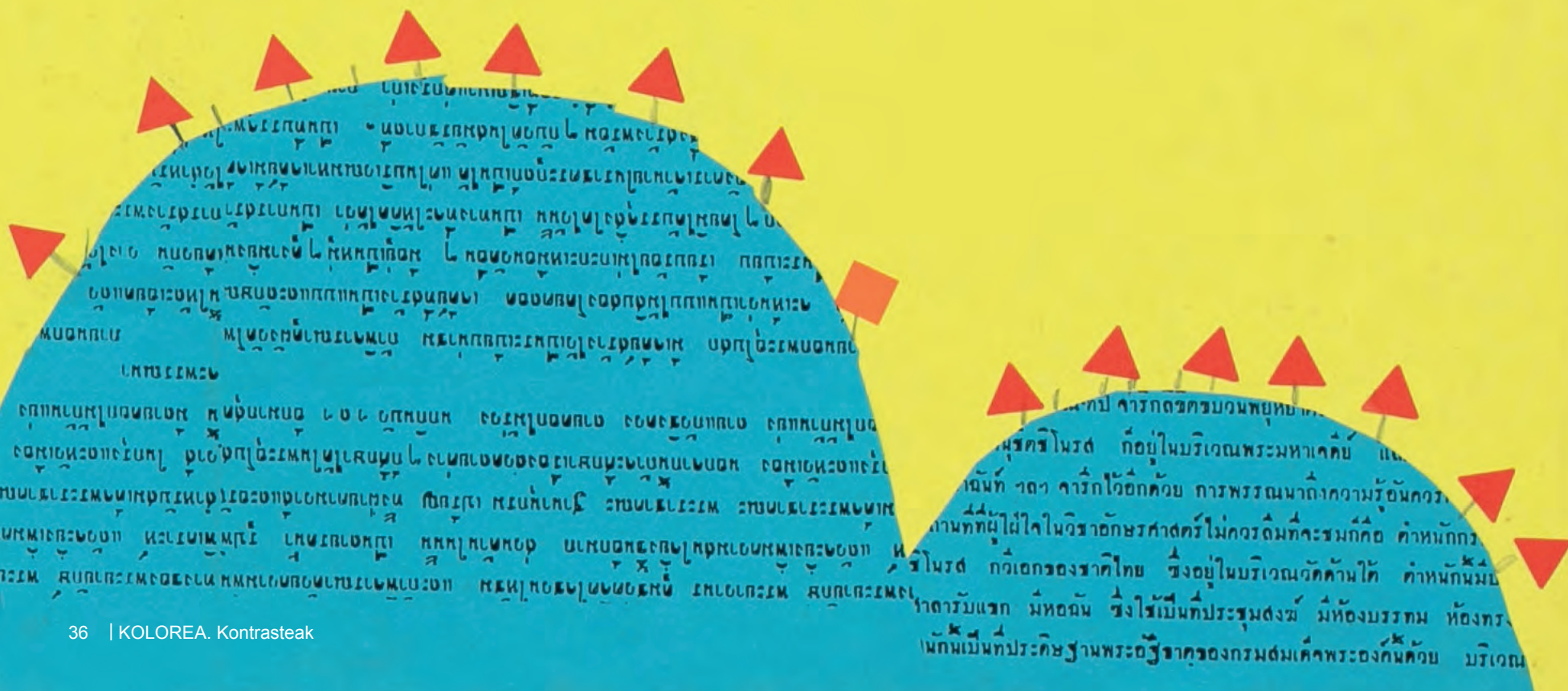
Berdina / Desberdina

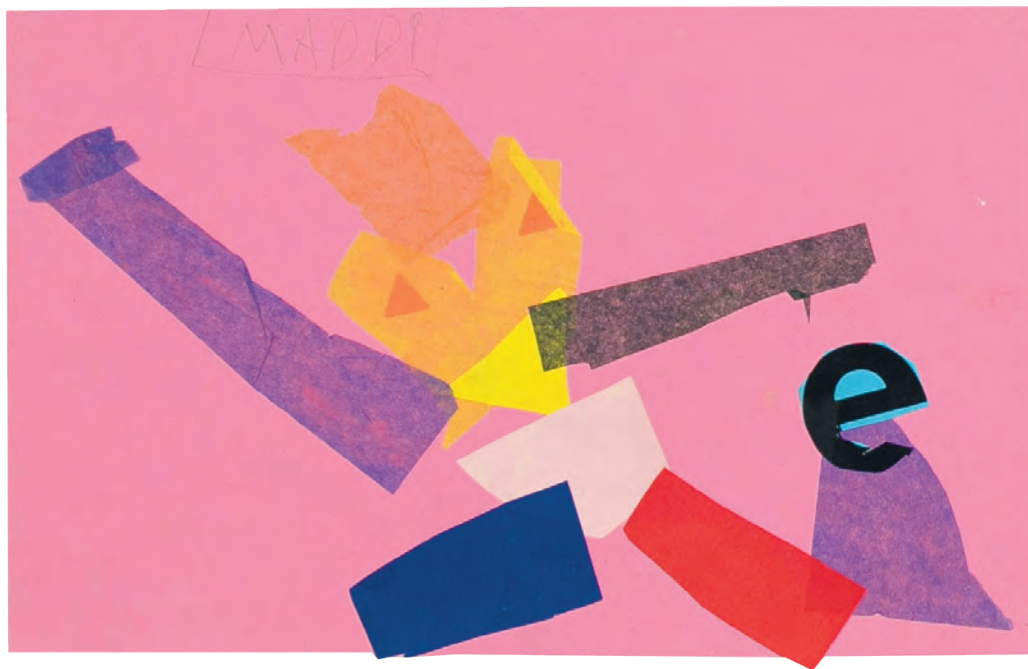
Forma / Tamaina / Testura / Kolorea

Arreta / Adierazpena / Komunikazioa

Konposizioa

Publizitatea





SAIOAREN GARAPENA

Kantitate-contrastea arreta-puntu gisa erabiliz, konposizioak egitea proposatzen dugu. Jolasaren araua aurkezteko kartel, argazki eta koadroen irudiak erakutsiko ditugu, eta horietan kontrasteak puntu zehatz bati begiratzen eramango gaitu. Publizitateak baliabide hori erabiltzen du arreta deitzeko.

MZerbaitetik gutxi baldin badugu eta beste batetik asko, gutxi dagoen lekura begiratzen dugu.

Una mancha en una camisa, un burro en un campo de fútbol, una etiqueta en una zapatilla, Alkandora bateko orbana, asto bat futbol-zelai batean, zapatila bateko etiketa, belarrirako batzuk, sagarrak zuhaitzean. Interesgarria da kontrastea eta zarata bisuala erakustea: hor askotik asko aurkitzen dugu, puntu batean begirada fokalizatu gabe.

Irudikatutako irudiak gure argazkiekin kontrastatuz jolas gaitezke. Aukerak ugariak dira: forma-, tamaina-, testura- eta kolore-contrasteak.

Kontrastearen jolasa beste jolas batzuei aplikatu diezaiekegu, adibidez, zuhaitzaren jolasari, zuloaren ipuinari, marrazteko erabiltzen dugunaren arabera: letrak, koloretako pegatinak eta askotariko tamainak.



Beharrezko materiala

- Koloretako kartulinek
- Letren fondoak
- Guraizeak, kola eta grapagailuak
- Koloretako pegatinak
- Arkatzak
- Kontrastea erabiltzen duten publizitate-irudiak
- Koadroak

Gardentasunak

Lantzen diren kontzeptuak

Gardena / Opakua

Kolorea

Argia

Kolore batura

Konposizioa

Irudiaren irakurketa

Arreta

Kolore primarioak / Sekundarioak



Beharrezko materiala

- Koloretako plastikoak
- Koloretako zetazko paperak
- Guraizeak
- Grapagailua

SAIOAREN GARAPENA

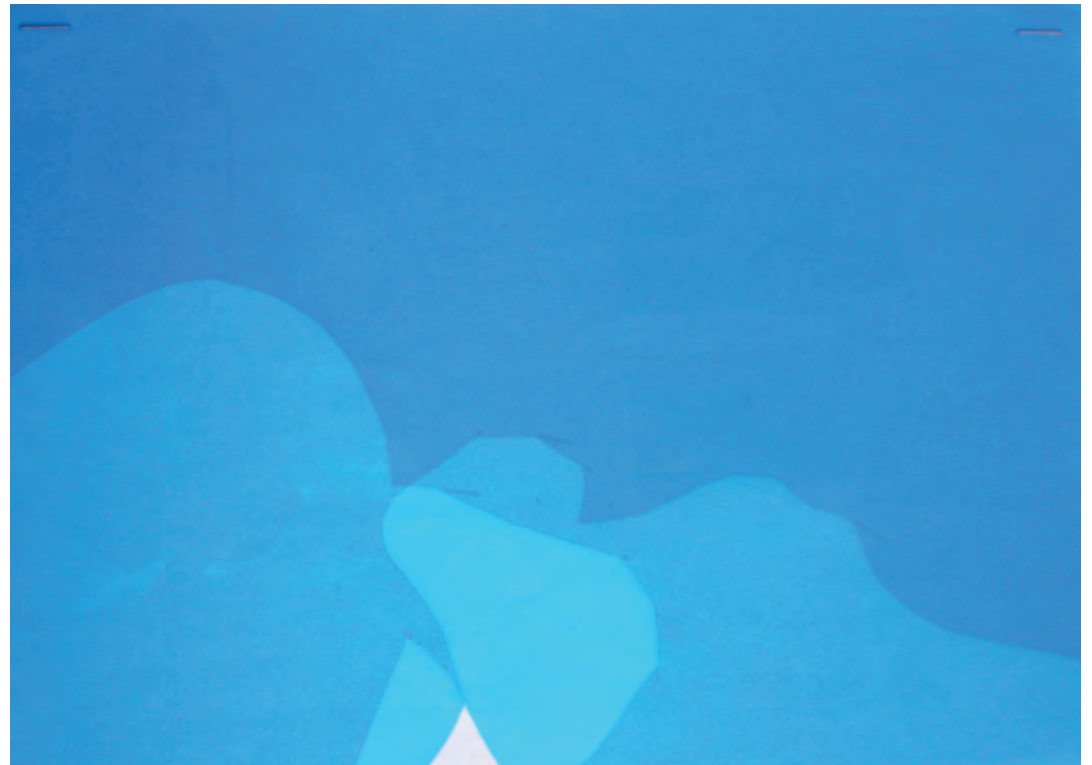
Koloretako plastikoak erabiliz konposizioak egitea proposatzen dugu. Kolore sekundarioak nahiz kolore baten kolore-gamak eskuratzeko plastikoak elkarren gainean jarriko ditugu. Ariketa interesgarria eta, plastika aldetik, ederra da.

Guraizeekin zulatu egingo ditugu, bai kanpotik barrura edo bai barrutik kanpora, barruko geruzak agerian utziz. Haur bakoitzak koloretako 4 plastiko gutxienez izango ditu.

Beirate gisa ere erabil ditzakegu.

Plastikoen kokapenak alda ditzakegu askotariko irtenbideak eskuratzeko.

Zetazko papera ere erabil dezakegu beste emaitza batzuk eskuratzeko.



Kolore hotzak eta beroak

Buenos Aires
Esquerra
Lana
Mundak

Lantzen diren kontzeptuak

Kolorea

Hotza / beroa

Konposizioa

Arreta / Inpresioa / Adierazpena



SAIOAREN GARAPENA

Hainbat konposizio egitea proposatzen dugu, batzuk kolore beroak erabiliz eta beste batzuk, hotzekin.

Baliabide hori erabiltzen duten koadro eta argazkiak ikusiko ditugu.

Jolasaren araua aurkezteko kartel, argazki eta koadroen irudiak erakutsiko ditugu, eta horietan kolore hotzak eta beroak aztertuko ditugu: zein dira nagusi, bakoitzetik zenbat dago...

Koloretako kartulinak eta posca errotulagailuak erabil ditzakegu, edo kartulinak beharrean, gu geuk egindako gama-koloreak erabili.



Beharrezko materiala

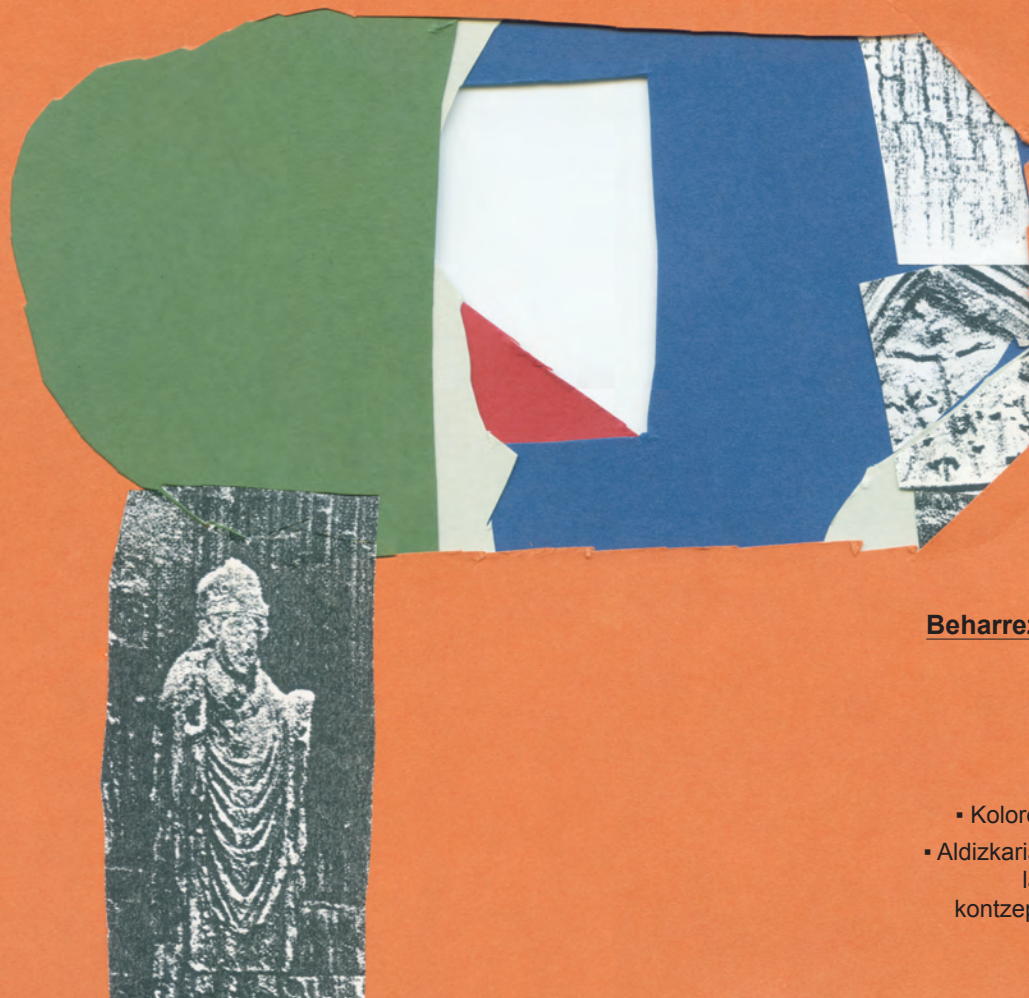
- Aironfix
- Koloretako kartulinak
- Posca errotulagailuak
- Margoak eta pintzelak
- Kartel, koadro eta argazkien irudiak
- Kola
- Guraizeak

Imanol Rueda
Lahramendi
G. Arce

ZULOAREN IPUINA

Lantzen diren kontzeptuak

Zuloa
Aurrean / Atzean
Ipuina
Ezustekoa
Azala
Kontrazala
Kontatu / Asmatu
Istoria / Ipuina



Beharrezko materiala

- Kartulinak
- Guraizeak
 - Kola
- Arkatzak
- Koloretako pegatinak
- Aldizkariak eta halakoak landu beharreko kontzeptuaren arabera

SAIOAREN GARAPENA

Zulodun ipuinak behar ditugu, haur txikientzako ipuinak, ia testurik gabeko ipuin grafikoak, istorioak asmatzeko aukera eskaintzen digutenak.

Ipuinaren egitura landuko dugu: hasiera, korapiloa eta amaiera.

Kontzeptu bat aukera dezakegu (handi/txiki) ipuinaren haria izango dena. Koloreak, pertsonai bat, animaliak eta halakoak ere izan daitezke.

Ipuin grafiko bat istorio ugariren motorra izan daiteke.

Gure ipuina egiteko, hainbat koloretako kartulinak hartuko ditugu eta zulo bat egingo diegu. Ez dute zuloek zertan bat etorri beti, baina interesgarria gerta daiteke azpiko kartulina zulatzean, gainerako kartulina edukitzea, aurreikusi ahal izateko, nahi izanez gero behintzat, emaitza. Zuloak egin ostean, pertsonaia sartuko dugu eta nahi ditugun elementuak.

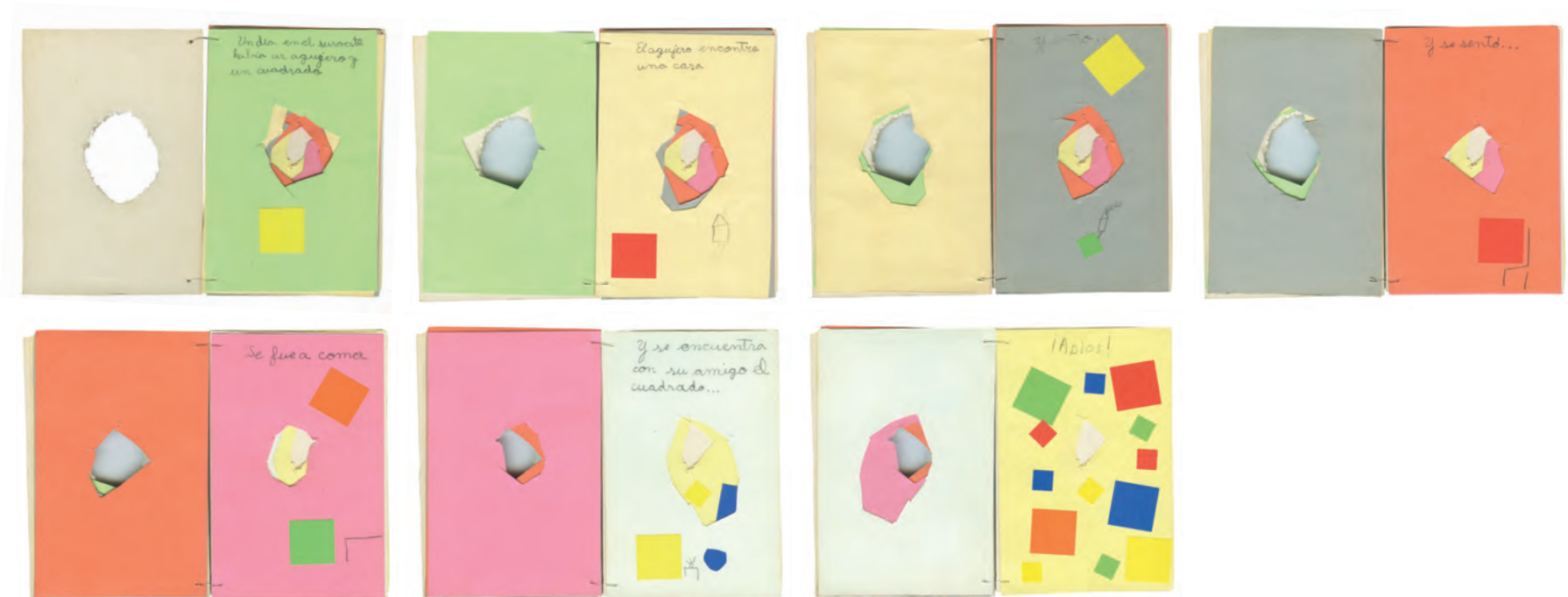
Kartulinak grapekin edo uztaitxoekin lotuko ditugu. Azala egiteko agertzen diren elementuei kasu egin diezaiekegu, alegia, fondo, irudi eta testuari, benetako ipuinetatik abiatuz.

Honako hauen aholkuak

Julia Otxoa
www.juliaotxo.net



Zulo batetik barrena begiratzea. Ikusitako bi gauzen arteko istorioa irudikatu. Adibidez: arkatx eta goma baten arteko adiskidetasuna. Koilara eta arteki baten artekoa. Laino eta pilota baten artekoa. Edo bi gauzak pertsonai batean bildu. Aterkikoilara, gomarkatza, lainopilota...



PERTSONAIA BATETIK ASKO ATERATZEN DIRA

Lantzen diren kontzeptuak

Konposizioa

Irudia

Berreraikuntza

Irudiak handitzea

Batetik asko





Beharrezko materiala

- Aironfix
- Txarolezko papera
- Errotulagailu beltza
 - Eskaner bat
- Handitutako irudiak
 - Kola
 - Guraizeak

1

Pertsonaiak egin

Pertsonaia egiteko, lehenik eta behin, ezaugarriak definituko dizkiogu. Aironfix erabil daiteke edo baita txarolezko papera ere guraizerik gabe egitea erabakitzen badugu, mota askotariko emaitzak eskuratzeko. Euskarriaren forma eta tamaina aldatuta ere, emaitzak askotarikoak izango dira. Errotulagailu beltzarekin ezaugarri espezifikoak defini daitezke.

2

Eredua aukeratuko dugu

Eskaneatu egingo dugu eta handitu, ezaugarriak ere handitu daitezzen. Fotokopiekin, hiru aukeratu eta horiekin pertsonai berri bat egingo dugu. Zuzenean fotokopiaren gainean ere egin daiteke.

Eredu bat egin daiteke jakiteko zenbaterainoko askatasuna dugun pertsonaia berri bat egiteko garaian.

Askotatik bat:

- 1 Moztu
- 2 Kolokatu, birkonposatu
- 3 Froga egin
- 4 Aukeratu eta kola behar bezala erabiliz, itsatsi

DONEJAKUE BIDEA

Lantzen diren kontzeptuak

Donejakue bidea

Bidea

Ibiltaria

Donejakue edo Santiago

Arkitektura

Eskultura

Erromanikoa

Natura

Izpiritualtasuna

Isiltasuna

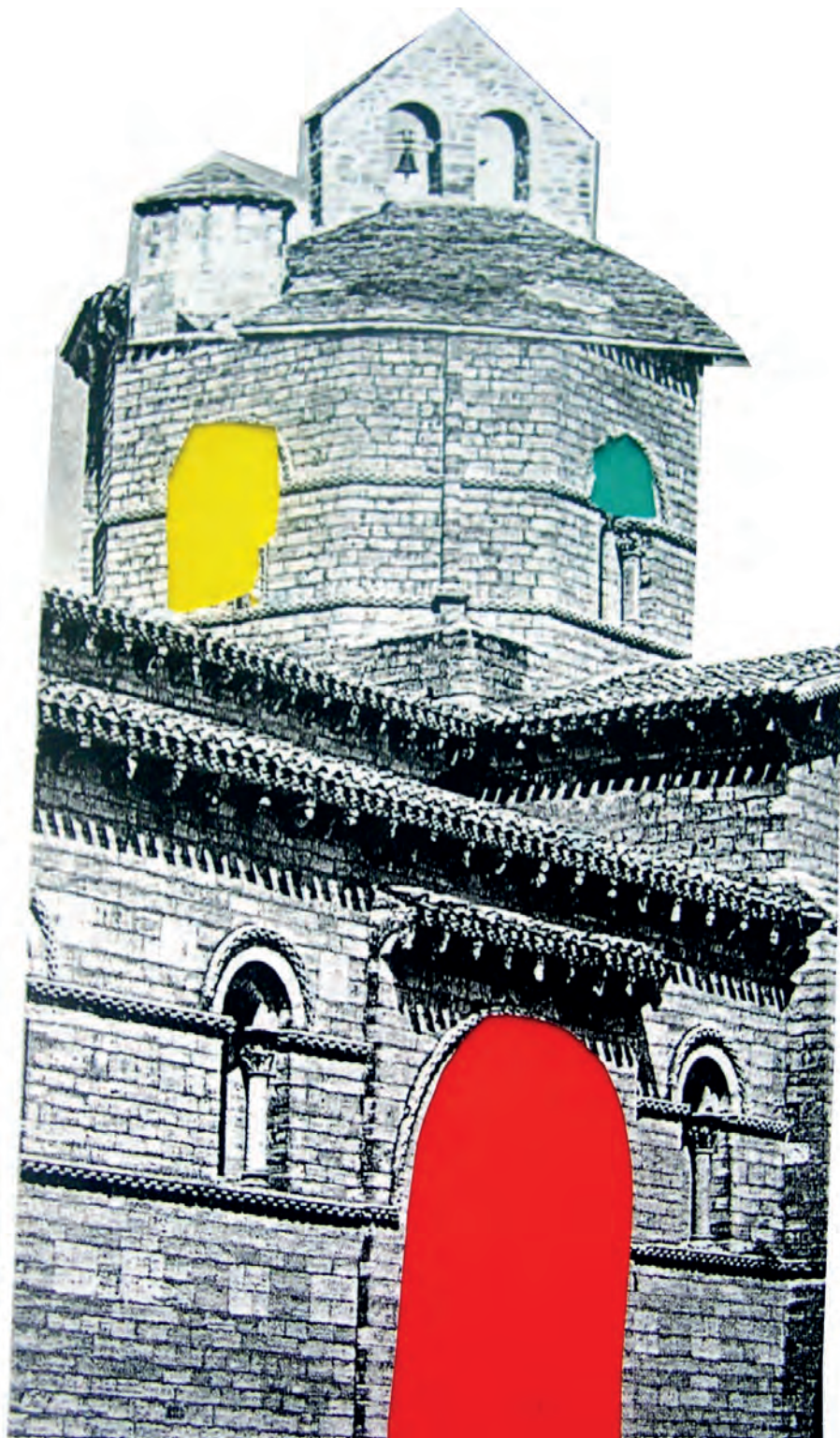
Deskonposatu

Birkonposatu

Konposizioa

Ipuina

Aurkikuntza



1. Proposamena

Hasteko, Donejakue edo Santiago bideari buruz zer dakiten galdetuko diegu. Bidea, Santiago, ibiltaria, bidearen historia, bidea gaur egun, ibilbidea... Bideko arkitektura eta eskultura erromanikoaren irudiak behatuko ditugu, eta horrek lagunduko digu gure konposizio berriak egiten.

SAIOAREN GARAPENA

Jolas grafikoa

Irudia aukeratu eta moztu, kolokatu, froga egin, itsatsi, zulatu, agerian utzi. Blu-Tack bidez, irudiak plastikoaren atzean jarriko ditugu; kanpotik ikusiko denaren proportzioaren tamaina baino irudi handiagoa moztu ez dezagun.

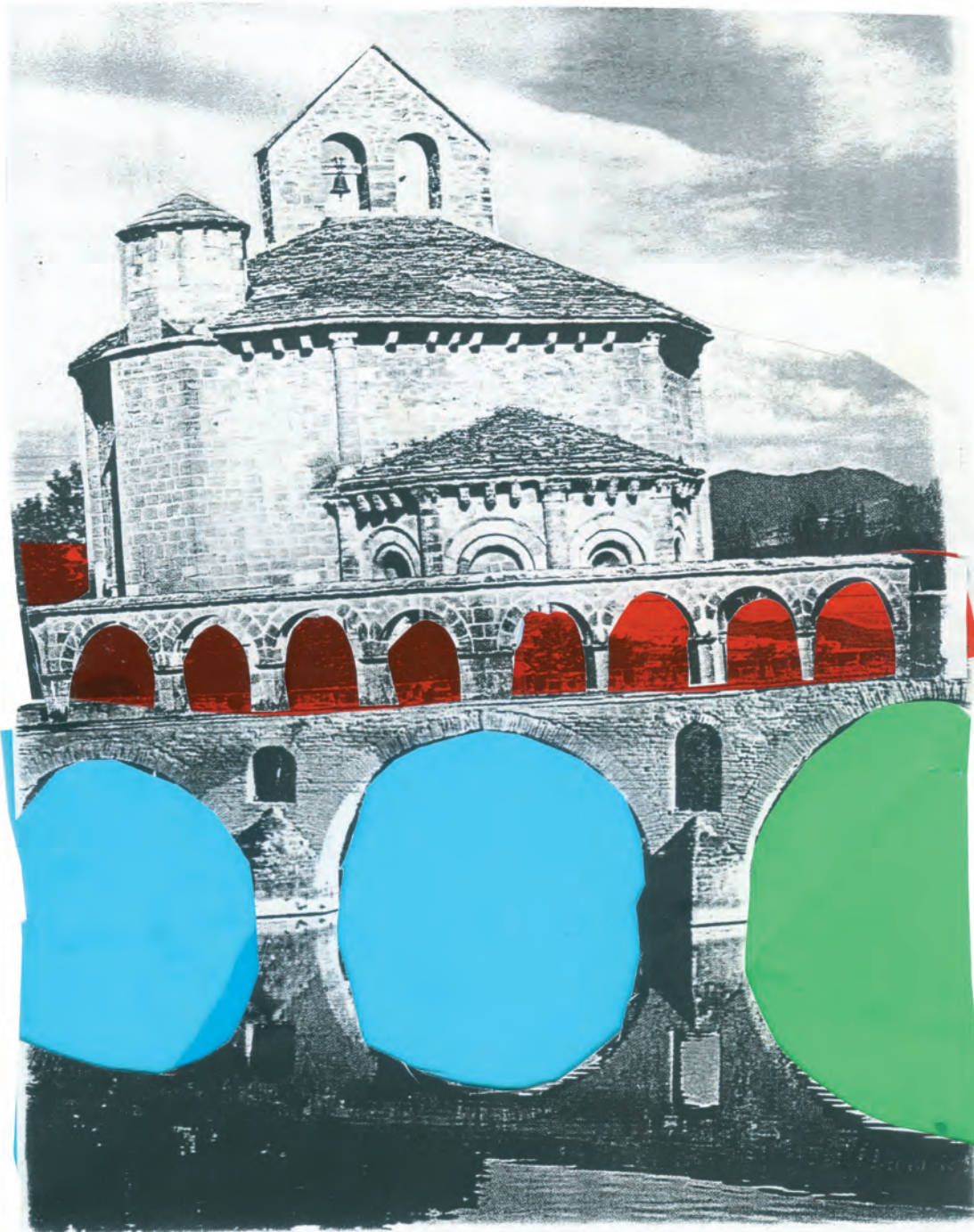
Donejakue bidearen ipuina

Geure ipuinen orri-kopurua zehaztuko dugu, eta nahi bezala zulatuko ditugu. Zuloa izango da bidearen haria: hasiera eta amaieran helmuga. Arkitektura-argazkien zatiekin egin daiteke bidea. Istorio grafikoa egin ahala asma daiteke eta kontakizunaren aldaerak ondoren sartu.

Beharrezko materiala

- Bideko eraikin eta eskulturen fotokopiak zuri-beltzean tamaina proportzionalekoak
- Koloretako plastiko gardenak
 - Guraizeak
 - Barra kola
- Koloretako kartulinak A3
 - Blu-Tack
- Posca errotulagailuak
 - Guraizeak
 - Kola
- Grapagailua





2. Proposamena

Lantzen diren kontzeptuak

Donejakue bidea

Bidea, zubia, babeslekua

Ibiltaria, maskorra, makila, botak

Santiago apostolua, Santiago hiria

Eguzkia, ura, haizea, basoa, lurra, mendiak, ibaiak, euria, hotza, beroa

Oinetako babak, nekea

Barne bidaia

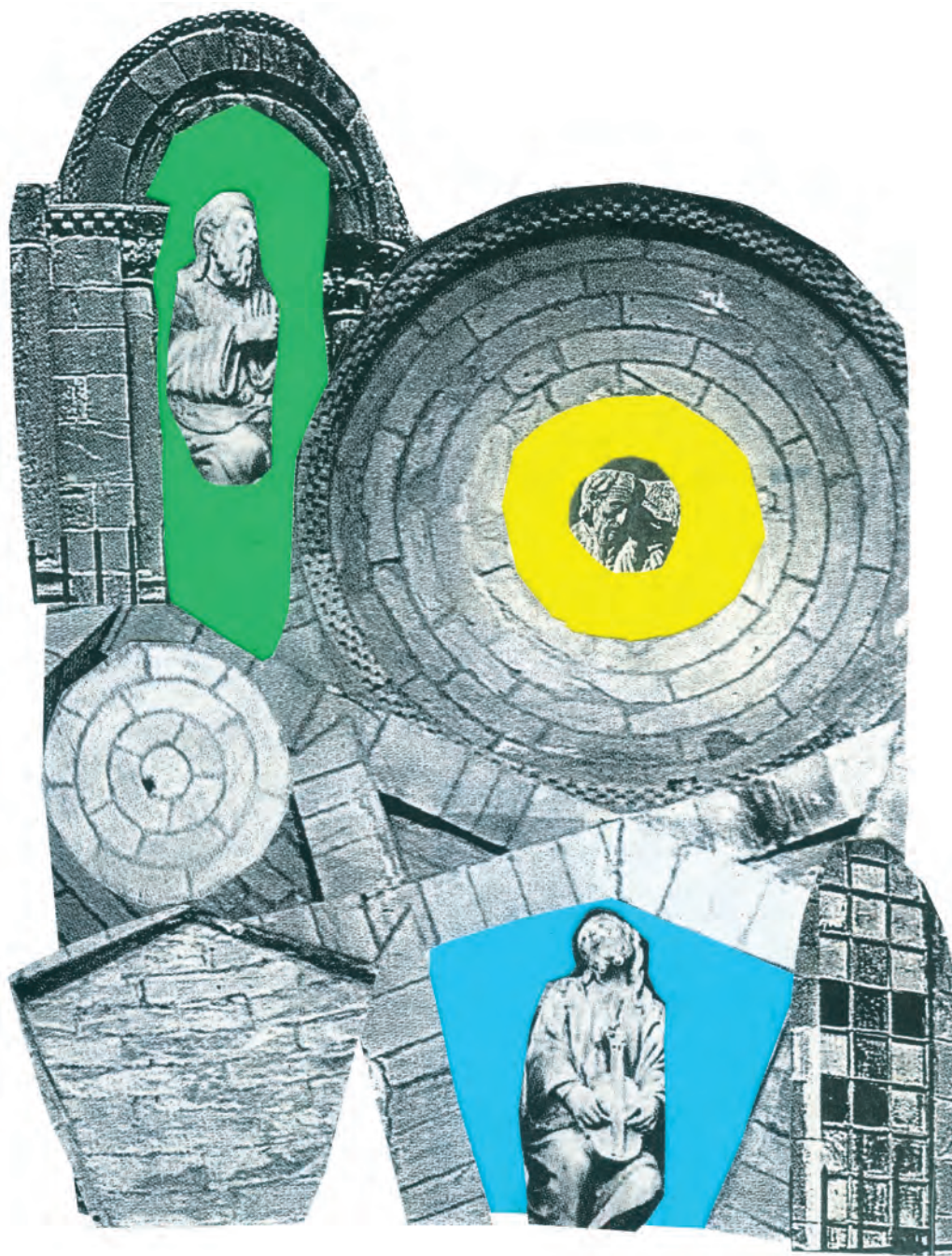
Kolore beroak / hotzak

Erromanikoaren irudiak

Pertsonaiak

Itzalak

Hasteko, Donejakue edo Santiago bideari buruz zer dakiten galdetuko diegu. Bidea, Santiago, ibiltaria, bidearen historia, bidea gaur egun, ibilbidea... Bideko arkitektura eta eskultura erromanikoaren irudiak behatuko ditugu, eta horrek lagunduko digu gure konposizio berriak egiten. Bidea, ibiltaria... Bidea egin duten hainbat pertsona ere elkarriketatu ditzakegu.



SAIOAREN GARAPENA

Jolas grafikoa

Elkarrizketatik jasotako hitz esanguratsuak eta Donejakue bideari buruz bildutako informazioa baliagarri izango zaizkigu geure ilustrazioak egiteko kartulinekin eta posca errotulagailuekin. Koloreko kartulinen pusketak, soberakinak, jolas honetan aprobeitatu daitezke.

Donejakue bidearen ipuina

Bidearen ikonografia erromanikoaren fotokopiekin txotxongiloak egin ditzakegu, eta itzal-antzerkia egiteko erabil.

Beharrezko materiala

- Bideko eraikin eta eskulturen fotokopiak zuri-beltzean tamaina proportzionalekoak
- Koloretako plastiko gardenak
 - Guraizeak
 - Barra kola
- Koloretako kartulinak A3
 - Blu-Tack
- Posca errotulagailuak
 - Guraizeak
 - Kola
 - Grapagailua



ITSASOAREN JOLASA

Arrainen itsasoa

SAIOAREN GARAPENA

Hasteko, arrain bat marraztuko dugu, eta emaitza ikusteko moduan jarri. Behatuko dugu ea arrain baten antza duen.

Hainbat arrainen irudiak ikusiko ditugu eta arreta eskainiko diegu honako kontzeptu hauei: forma, tamaina, kolorea eta testura. Arrainen zatiak ikusiko ditugu eta galdetuko diegu ea zein diren arrainek arrain itxura izateko eduki behar dituzten elementu garrantzitsuak (igeri egiteko hegatsak, norabidea zuzentzeko isatsa eta ikusteko eta jateko begia).

Euskarriaren tamaina aldatuz, gure arrainak marraztuko ditugu. Umeren batek dena oso txiki margotzen badu, euskarria aldatuko diegu eta folio batean lerro handi batekin lagunduko diegu, berak marrazkia jarrai dezan. Begitik hastea proposatuko diegu; handia egingo dute beldurrik gabe eta hortik arraina osatuko dute.

Koloretako errotulagailuekin gure arrainak margotuko ditugu, moztu eta testura duen fondo batean itsatsi. Horretarako testuren itsasoaren jolasean egindako fondoak erabil dezakete edo berri bat egin. Interesgarria da fondoak aukeratu aurretik proba egitea. Hainbat testurarekin ere egin ditzakegu arrainak, eta arrandegira joan ikustera eta argazkiak egitera arrainen testurei.

Beharrezko materiala

- Mota askotako arrainen irudiak
 - Arkatzak
- Errotulagailu beltzak eta koloretakoak
- Fondoak egiteko koloretako kartulinak edo folioak
 - Aurrez egindako itsasoko testurak
 - Guraizeak eta kola
 - Ezkatak



Testuren itsasoa

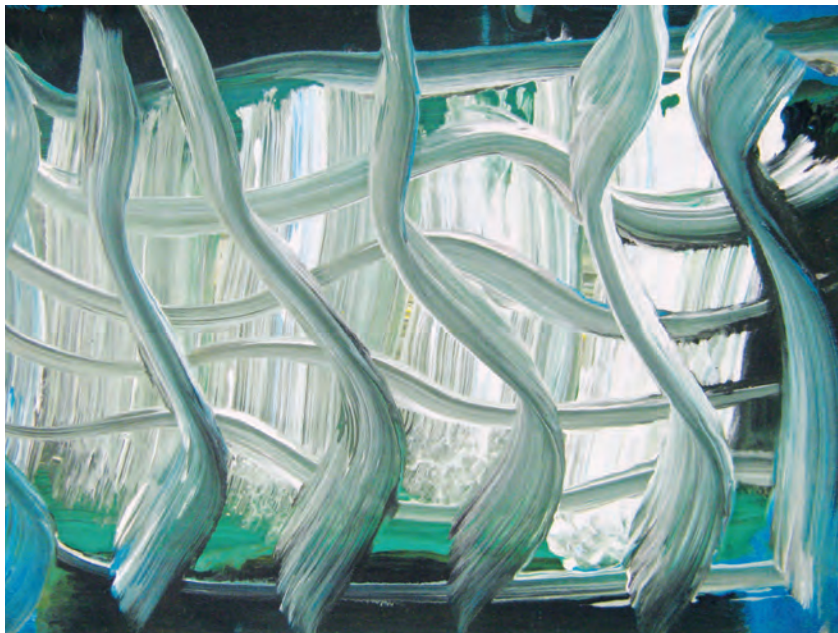


Honako hauen aholkuak

Iñigo Aristegui
www.aristeguiart.com



Testurak edo ehundurak, alegia, latza, zimurtsua, leuna eta abar ez dira izenak soilik, sentipenak baizik. Ohikoena ukimena baliatzea da, hatz mamiekin ukitzea, baina baditugu hatz duten zatiak, adibidez, besaurrea edo aurpegia. Material bat, objektu bat masailera eraman dezakegu eta haren leuntasuna, testura sentitu. Keinu horrek gehiago hurbiltzen gaitu goxotasunera, bihotzera, artera. Hori bai, eskuak eta masailak beti garbi!



Helburua

*Hurrek naturarekiko
ikuspegi arduratsua
gara dezatela.*

Hainbat itsasoren eta testuren irudiak erakutsiko dizkiegu eta honako kontzeptuak behatuko ditugu: arrastoa, keinua, errepikapena, ordena, desordena, uniformetasuna, fondoak eta irudia.

SAIOAREN GARAPENA

1. Jolasa

Zepilo, okume horzdun, arrabola eta esponjekin itsas hondoa sortuko dugu A4 kartulinetan.

Urratsak:

- Erabiliko dugun tresna aukeratu.
- Nahi dugun kolorea prestatu.
- Kartulina aukeratutako azaleraren gainean jarri eta pinturarekin eta aukeratutako tresnarekin igurtzi.
- Zipriztindu, inprimatu nahiz biak.

Garrantzitsua da zipriztindua edo arrastoa errepikatzea modu uniformearen fondo bat sortzeko.

Beharrezko materiala

- Tenpera: 4 pote kolore bakoitzeko
 - Kolore askotako kartulinak
- Zepiloak, esponjak (20), arrabolak, burleteak
- Plastiko birziklatuarekin egindako platerak eta koilarak
 - Barra kola
- Testuren sareak, argizari-margoak
 - Errotulagailu beltzak
 - Kartulina zuria
- Mahaiak estaltzeko estraza-papera
 - Testuren eta ekologiaren irudiak



SAIOAREN GARAPENA

2. Jolasa

Argizari-margoak, sare zatiak, plastikoak eta halakoak erabiliko ditugu. A4 kartulinetan itsas hondoak eta itsasoko testurak sortuko ditugu, lehen jolaseko urrats berberak jarraituz.

Erabili beharreko materiala bi mahaitan jarriko dugu. Tenpera margoentzat plastikozko platerak eta koilarak erabiliko ditugu. Plater bat kolore bakoitzeko.

Garrantzitsua da mahaiak paper batekin estaltzea, zikindu ez daitezen.

Eskuratutako materiala lehortzen utziko dugu.

Jolasa ixteko

Itsasoarekiko begiradaren aurkezpen bat egingo dugu: itsasoaren aniztasuna, arrisku-egoera, gizakiaren ekintza eta itsasoak babesteko beharra.

Elkarriketa: Zer egin dezakegu?

3. Jolasa

Gure itsasoko testurekin konposizioak egingo ditugu.

“Artisten itsasoa” irudiekin, lanak behatuko ditugu testurarekin eta helburu esperimentalarekin.

Honako kontzeptu hauek erreparasatuko ditugu: fondo/irudia, errepikapena, ordena/desordena, elkarrekin/banatuta.



ZUHAITZAREN JOLASA

Lantzen diren kontzeptuak

*Zuhaitza
Enborra
Adarra
Egitura
Estereotipoa
Izenburua*



SAIOAREN GARAPENA

Hasteko, errotulagailuekin zuhaitz bat marraztu dugu, formatu berdinean, eta emaitzak denok ikusteko lekuan jarriko ditugu.

Zuhaitzen irudiekin edo benetako zuhaitzekin, denon artean aztertuko dugu zuhaitz baten egitura, eta araua errepikatuko dugu oso adibide desberdinekin: **adar bakoitzetik nahi dituzun adarrak aterako dira eta adar bakoitza aurrekoa baino finagoa izango da.**

Ondoren formatu berdinean baten gainean, errotulagailu lodi eta finekin, edo kartulina tirekin eta beste kartulina batekin, haurrek enborra eta adarrak egiteko moduan, zuhaitza egingo dugu.

Zuhaitzak egiteko euskarria nahiz testurak alda ditzakegu. Euskarririk gabe ere egin dezakegu, eta izenburu bat proposatu (zuhaitz tristea, bakartia, bi adarrekoa...).

Saioa amaitzerakoan, lanei buruz hitz egingo dugu, estereotipoari buruz mintzatuko gara, non hazten diren, zuhaitzetan zer hazten den, ingurumenerako zer suposatzen duten



Beharrezko materiala

- Koloretako kartulinak
- Ehundurak edo testurak
- Paretetarako paper margotuak
- Errotulagailuak
- Guraizeak
- Kola
- Zuhaitzen irudiak
- Kortxoa

Honako hauen aholkuak

Edurne Imaz



Adi jolasaren arauari, adar bakoitzetik nahi dituzun adarrak irteten dira eta adar bakoitza aurrekoa baino finagoa da. Erreparatu zuen eskuari, jarri arreata atzetan, imajinatu hauetatik hatz gehiago irteten direla, eta zer gertatuko litzake aurrekoak baino lodiagoak balira. Ez al duzu uste hauek erori egingo liratekela? Antzeko zerbait gertatuko litzateke zuhaitzekin ere.

Emaitza ezberdinak ikusgai jartzeko, baso bat osatzea gomendatzen dizuet. Horretarako paisaia formatuko oinarri-fondo bat presta dezakegu, adibidez kartulina bat edo hainbat, kolore eta tamaina berekoak, handiak DIN A1 (84,1 x 59,4cm), erditik moztuak (paisaia formatuan) zeloz elkartuak zabaleran, ilaran, bata bestearen atzetik, mural egoki bat osa dezakete. Blu tack erabil dezakegu hau paretan itsasteko. Honen gainean, marra bat marraztu dezakegu lurra eta zerua banatuko dituen (marratik beherako zatiari beste kolore bat eman diezaiokegu). Partaide bakoitzak, marratik gora bere zuhaitzetako bat (fondo bati itsatsia ez dagoen zuhaitz solte bat) jar dezake, denon artean baso bat sortuz. Zehaztasunek edo jartzen diogun izenburuak argituko dute “baso misterioitsua”, “emozioen basoa”, “koloreen basoa”... ote den.



BIZITZAREN JOLASA

Lantzen diren kontzeptuak

Irudikapena

Berreraikuntza

Taldea

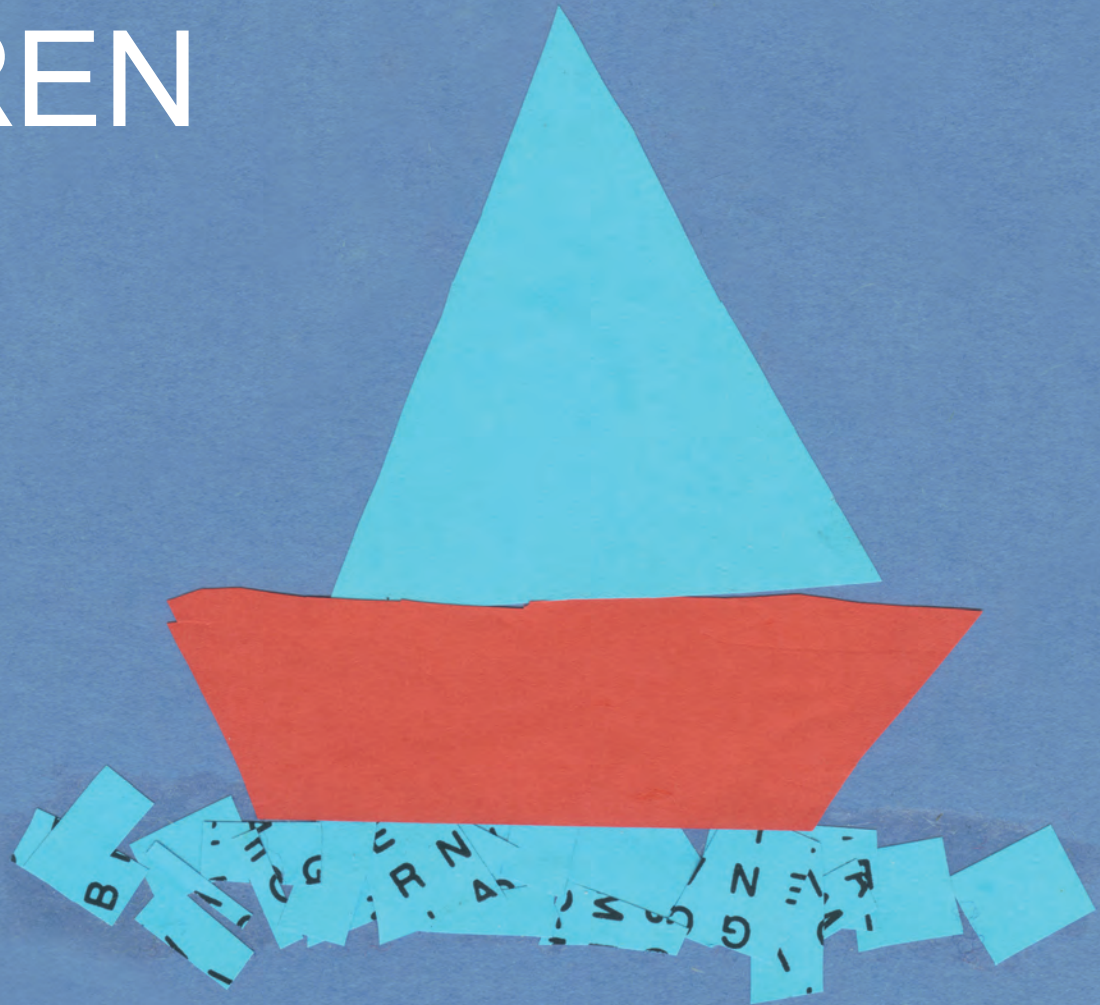
Arauak eta akordioak

Bizitza

Erasoa

Hondamendia / Gatazka

Irtenbidea



SAIOAREN GARAPENA

Bizitzaren marrazki bat egiteko proposamena izango da abiapuntua.

Txarol-papera eta koloretako fondoak izango ditugu aukeran; errotulagailuak, ahal izanez gero, lodiak, gustagarriak gertatzen diren horiek. Aldizkarietatik moztutako bizitzaren irudiak. Jakinaraziko diegu gatazka bat izango dugula eta aukerakoa dela parte hartzea.

Lanak aurreratuta daudenean, eraso iritsiko da.

Dado batek esango digu nola puskatuko dugun marrazkia: zenbaki bikoitia bada, guraizeekin, aldiz, bakoitia baldin bada, eskuz.

Puskatutako marrazkiak partaideen artean nahas daitezke ala ez.

Hondamendi bat da ala gatazka bat? Konpon dezakegu?

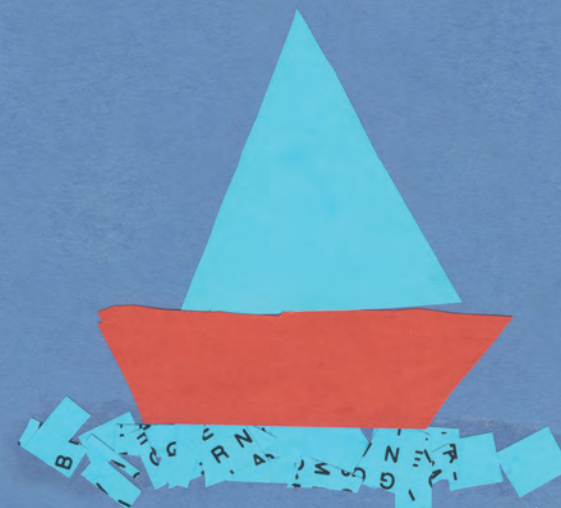
Zatiak banatu eta kontu handiz itsatsi behar dira.

Bizitza berriro ere sortzen da.

Beharrezko materiala

- Koloretako A4 kartulinak fondoak egiteko
- Koloretako kartulinak mozteko
- Errotulagailu lodiak eta tipex
- Kola
- Guraizeak
- Koloretako A3 kartulinak marrazkiak berreraikitzeke
- Bizitzako irudiak mozteko aldizkariak

**Mindu dezakeen
jolasa da, parte
hartzea aukerakoa
izan behar da.**



AIREAREN ESKULTOREAK

Beste aldeko jolasa

Lantzen diren kontzeptuak

Espazioaren okupazioa eta desokupazioa

Hutsa / Betea

Proportzioa

Erritmoa

Zatiak eta osoa

Neurtu

Behatu

Izenburua

Estatua / Eskultura

Artea

SAIOAREN GARAPENA

Kartulinazko eskulturak egin behar dira, eta horietan espazio hutsa izango da helburu esperimentalak. Hasteko, bi kartulina txiki hartuko ditugu, tamaina berekoak. Bat oinarria egiteko erabiliko dugu, eta bestea, eskultura egiteko.

Kartulinetako bat erakutsiz, honako hau galdetuko diegu: Zer egin dezakegu beste aldea ikusteko? Kanpotik barrura edo barrutik kanpora moztu dezakegu.

Jolasaren araua: moztu eta itsatsi, baina zatirik erori gabe.

Ez dugu ahaztu behar kartulinari bi aldeetatik begiratu behar zaiola mozketak egiteko, eta, prozesua amaitzerakoan, beheko aldean, 2 mozketa txiki egin behar zaizkiola erdian. Gero, kontu handiz tolestuko dugu eta horixe izango da hanka. Blu-Tack pixka batekin oinarrian dugun kartulinara itsatsiko dugu, eskultura bertikalki jartzeko. Interesgarria da probatzea oinarrian non kokatuko dugun eskultura.

Gomendatzen da proba bat egitea jarraitu beharreko urratsak argi erakutsiz, zer aukera dauden ikus dezaten.



Beharrezko materiala

- Moztutako kartulinak
- Guraizeak
- Puntzoiak
- Blu-Tack
- Arkatza, goma eta txorroskiloa
- Oteiza, Chillida eta Palazueloren eta haien lanen irudiak

Beste aukera bat da erdian zulo bat duten hainbat eskultura egitea eta ilaran jartzea. Pertsonaia bat edo batzuk sartu, zuloatik burua atera dezaten. Pertsonaia ere hanken sistema berarekin egin daiteke: moztu eta kontrako norabidean tolestuta bertikalki zutik jarri.

Forma irekiak eta itxiak

Lantzen diren kontzeptuak

Eskultura / Estatua

Okupazioa / Desokupazioa

Hutsa / Betea

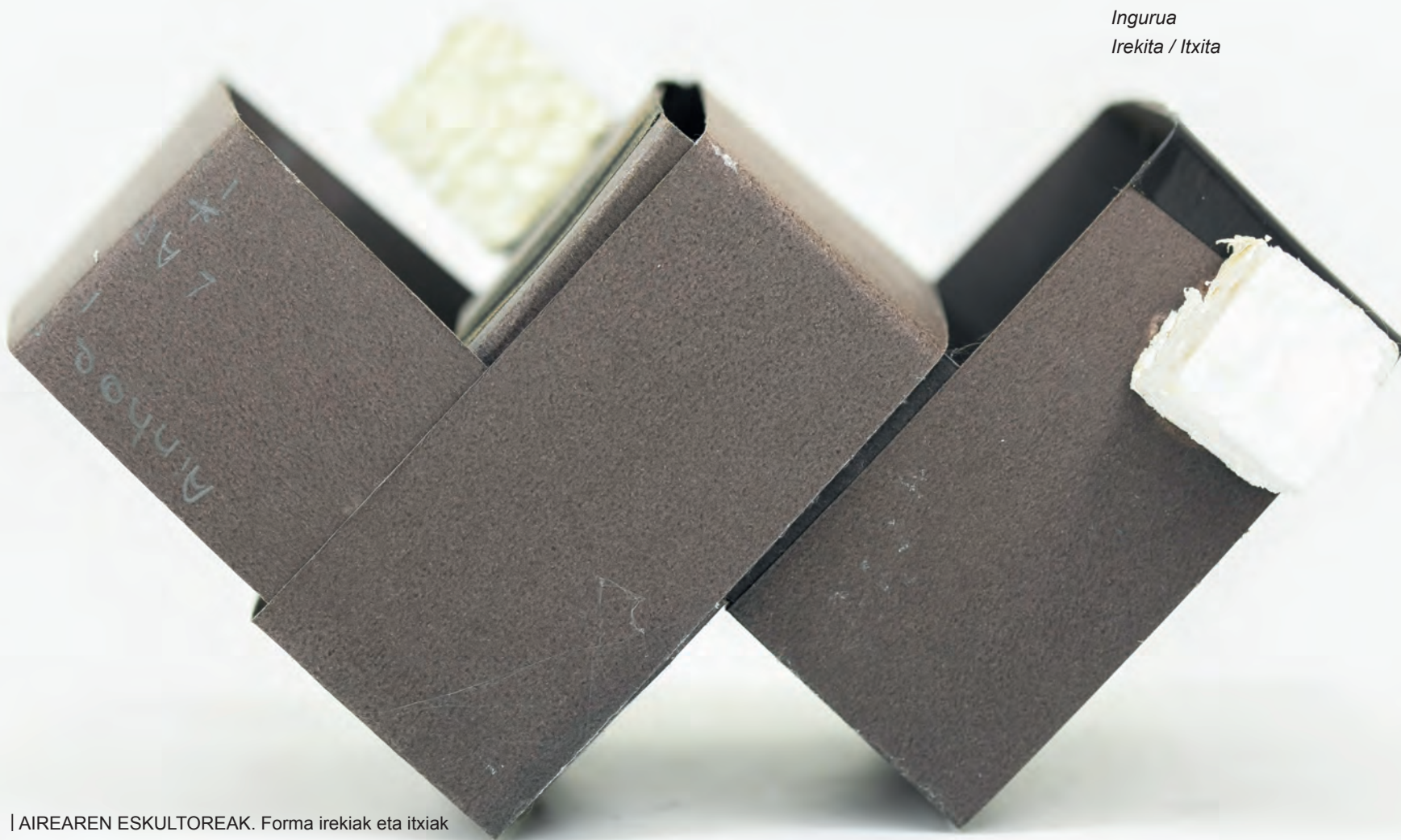
Muga

Kuboa

Errepikapena

Ingurua

Irekita / Itxita



Kartulinekin jolasean: forma itxiekin

Haur bakoitzak tamaina bereko lau kartulina zati izango ditu hasteko. Kartulina tira bakoitza aro bat balitz bezala lotu behar da zinta isolatzaile beltzarekin; kontu handiz egin ximurrik atera ez dadin, akats horrek begiraden arreta erakarriko baitu. Jarraian, erditik tolestu eta tolestu eta forma karratuak aterako dira, elkarren barruan ahokatzeko edo enkajatzeko eta elkarren ondoan zinta isolatzailearekin itsasteko.

Kaxa baten gainean, azalera batean, jarri edukiontzi bat balitz bezala eta objektudun kaxak egin, okupazioaren eta arretaren kontzeptuak landuz (Joseph Cornell-en modura). Prisma bakarrarekin ere lan egin dezakegu mozketak eginaz, eta hiru mozketekin emaitza askotarikoak deskubritu. Koloreak ere konbina ditzakegu.

Honako hauen aholkuak

Ricardo Ugarte
www.ricardougarte.net



10 zentimetro inguruko bost kartulina beltzekin, bost karratu egin eta itsatsi. Alde bat tapatu gabe utzi, kubo huts bat izateko, hutsune-etxe bat, ipuinak kontatzeko hutsune bat, euritik babesteko...

Beharrezko materiala

- Kartulina tirak
- Kartulinaren koloreko zinta isolatzailea
- Guraizeak
- Arkatzak
- Blu-Tack
- Bueltak ematen dituen oinarria
 - Oteiza, Chillida, Palazuelo eta Negret bezalako maisuen eskulturen irudiak
- Espazioaren desokupazioa

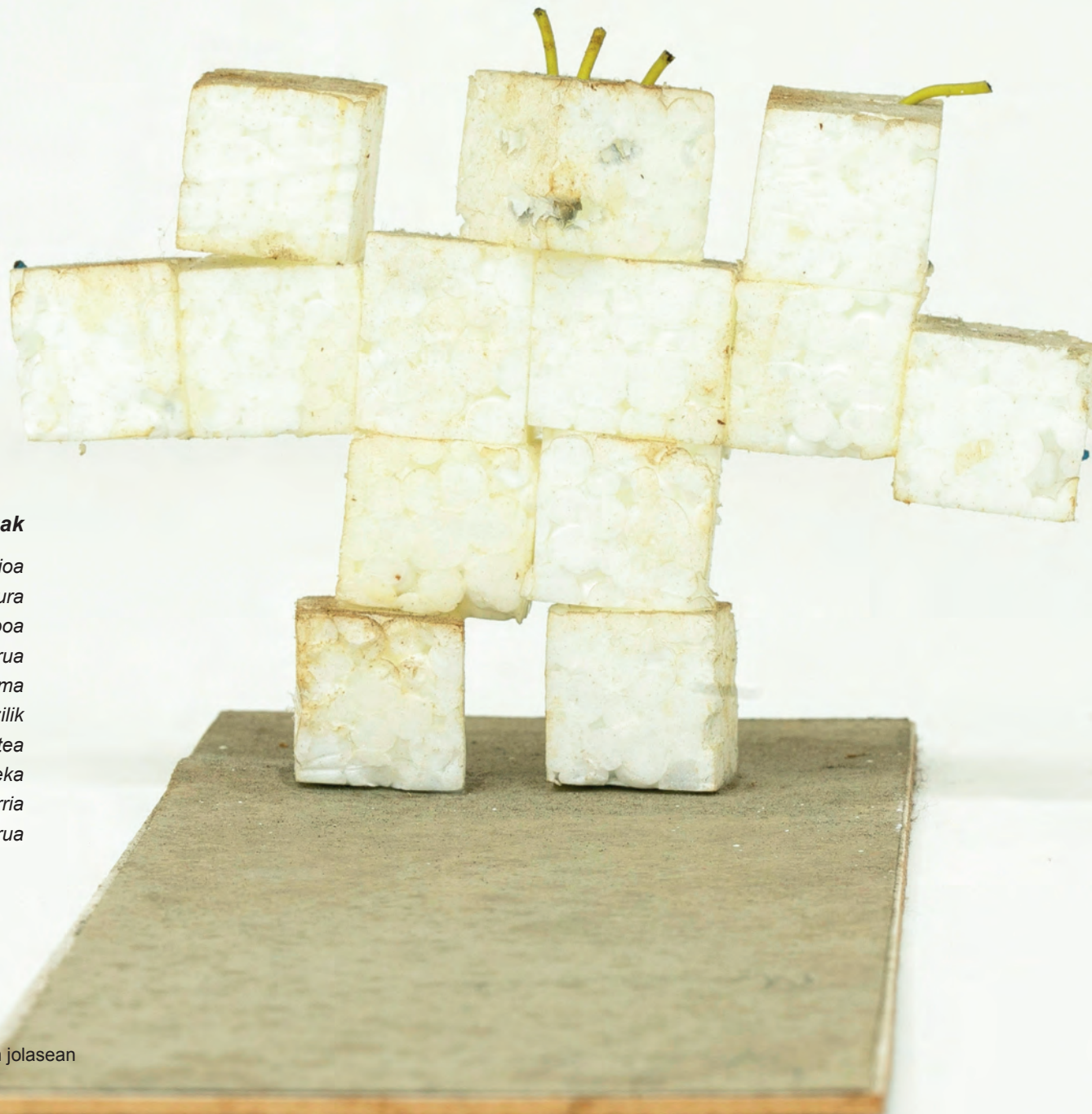
Kartulinekin jolasean: forma irekiekin

Haur bakoitzak tamaina bereko lau kartulina zati izango ditu hasteko. Kontua da kartulina tiren bi zabalera proportzionatu konbinatzea (bikoitza eta erdia). Forma zuzenek eta kurbatuek espazio hutsak sortuko dituzte, eta beti arreta eskaini beharko zaio piezari eta horren inguruari. Kartulinak elkartzeko bi mozketa egin eta euren artean ahokatu.

Amaitzeko izenburua jarri.



Kubotxoekin jolasean



Lantzen diren kontzeptuak

Espazioaren okupazioa

Estatua eta eskultura

Kuboa

Ingurua

Solidoa / Prisma

Zintzilik

Grabitatea

Oreka

Oinarria

Izenburua



SAIOAREN GARAPENA

Kubotxoekin jolasean 1

Haur bakoitzak 6 kubotxo izango ditu; kolokatzeko garaian, eskultura guztia kontuan izan beharko du, beraz, interesgarria izango da eskultura angelu guztietatik ikusteko biratu daitekeen oinarri bat edo kartulina bat izatea. Eskulturaren inguruan ere nahikoa espazio eduki beharko da. Eskulturak egiten ari gara, hortaz, azalera planoak saihestu behar ditugu eta erraztasunak eman bolumenak sartu eta atera daitezen, argiak azaleran eragina izan dezan.

Froga bat baino gehiago egin dezakegu kola zuriarekin azalera zurrun baten gainean itsatsi aurretik, eta azalera horretan idatziko dugu izenburua.



Kubotxoekin jolasean 2

Oreka eta grabitatea kontzeptuak lantzeko, porexpan kubotxoekin eta espagetiak eskulturak egin ditzakegu, eta horiek argizari-margoekin margotu. Kubotxoak eta alanbreak ere erabil ditzakegu.

Beharrezko materiala

- Porexpan kubotxoak
- Kola zuria
- Kartulina zurruneke oinarriak
- Arkatza
- Kubotxoak
- Espagetiak
- Argizari-margoak
- Izenburua jartzeko kartulinak
- Alanbreak

Altuera zabalera

Lantzen diren kontzeptuak

3 dimentsioak

Altuera zabalera sakonera

*Espazioaren okupazioa
desokupazioa*

Lerroa

Ibilbidea

Oreka

Neurria

Proportzioa

Zatia/unitatea

Izenburua

Eskultura



SAIOAREN GARAPENA

Altuerari buruzko ariketa batekin hasiko gara, goitik behera, behetik gora. Zabalera, ezkerretik eskuinera eta alderantziz.

Galdetuko diegu ea zer gauza sakon ezagutzen dituzten, nolakoa den sakontasuna eta sakona hitza keinu batez (barrurantz) lagunduko dugu.

Jarraian, 2 umek plater bat izango dute bakoitzarentzako 10 espagetiarekin; argizari-margoekin margotuko dituzte. Mahaia babesteko eta ez zikintzeko paper bat jarriko dugu. Mahaian espageti gehiago jarriko dira norbaitek behar izanda ere. Haur bakoitzak bi porexpan euskarri ere izango ditu.

Porexpan-euskarrian margotutako espagetiak sartuko ditugu. Moztu ditzakegu gure "altuera zabalera eskulturak" egiteko. Zabaleraren lanak egiteko bi euskarriak paraleloan jarriko ditugu. Etiketa batetan gure izena, adina eta izenburua idatziko ditugu.

Itsasteko, tolestu egingo dugu eta espageti batean bandera bat balitz bezala jarriko dugu.

Koloretako errotulagailuak izango ditugu etiketetan marrazkiak egin eta artelanari txertatu ahal izateko.

Argizari-margoek asko zikintzen dutenez, toallatxo bustiak izango ditugu eskuak garbitzeko eta porexpan zuria ez zikintzeko.



Beharrezko materiala

- Espagetiak
- Argizari-margoak
- Mahaia babesteko paper birziklatua
- Porexpan euskarriak
- Plastikozko platerak
- Izenbururako etiketak
- Arkatza eta goma
- Guraizeak eta kola barra
- Koloretako errotulagailuak
- Toallatxo bustiak

Altuera zabalera sakonera

Lantzen diren kontzeptuak

3 dimentsioak

Altuera

Zabalera

Sakonera

*Espazioaren okupazioa /
Desokupazioa*

Lerroa

Ibilbidea

Oreka

Neurria

Proportzioa

Zatia / Unitatea

Izenburua



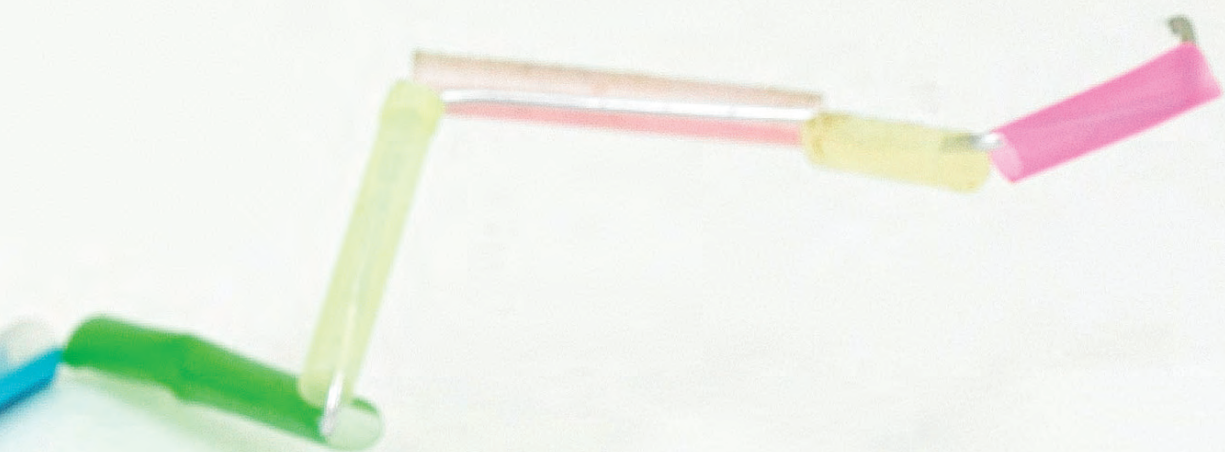
SAIOAREN GARAPENA

1 altuera zabalera

Altuerari buruzko ariketa batekin hasiko gara, goitik behera, behetik gora. Zabalera, eskuinetik ezkerrera eta alderantziz. Sakoneran, tunel baten gisa prestatu dugun espazio bat zeharkatuko dugu.

Ondoren, batetik, espagetiak izango ditugu eta argizariekin margotu ahal izango ditugu, eta, bestetik, porexpan euskarriak gure eskulturak altueran eta zabaleran egiteko.

Sakonera lantzeko alanbreak erabil ditzakegu eta tunel eta zirkuituak eraiki, moztutako eta arku itxuran jarritako alanbreak sartuz. Bolatxo bat sartzen baldin badugu, zirkuituaren barruan egiten duen ibilbidea ikusi ahal izango dugu.



Beharrezko materiala

- Espagetiak
- Argizari-margoak
- Mahaia babesteko paper birziklatua
- Porexpan euskarriak
- Eskulanetarako alanbrea
- Koloretako lastotxoak
- Proportzioen txantiloak (behar izanez gero)
- Papera eta arkatza

2 ibilbidea espazioan

Gure eskulturak egin ahal izateko eskulanetarako alanbre berezia izango dugu eta lastotxoak, eta aukeratutako proportzioaren arabera (bikoitza/erdia, urrezko proportzioa, klarionen jolaseko txantiloien neurriak erabiliz), guraizeekin moztu ahal izango ditugu.

Alanbrea lastotxotik sartuko dugu, eta tolestu, lastotxoa bukatzen den lekuan. Norabidea aldatzeko beste alanbre bat sartuko dugu lastotxo batean eta ariketa bera egiten jarraituko dugu.

Jarraian, gure lana mahai gainean pausatu eta moldatuko dugu, orekari kasu eginaz. Gure eskultura kidearenarekin elkartu ahal izango dugu.

Kartulinekin jolasean: erritmoa

Lantzen diren kontzeptuak

Espazioaren okupazioa eta desokupazioa

Hutsa / Betea

Proportzioa: bikoitza/erdia

Erritmoa

Zatiak eta osoa

Neurtu

Behatu

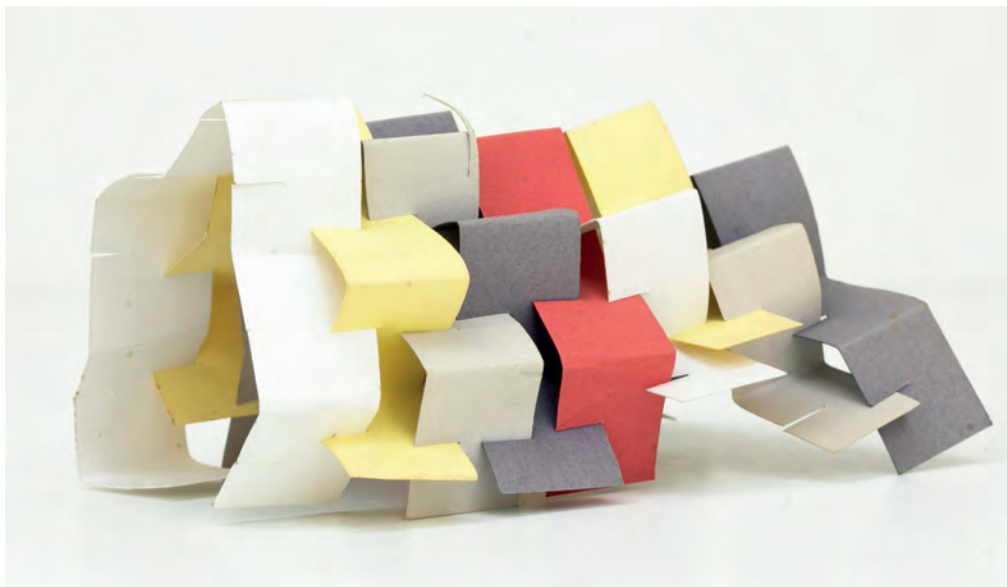
Izenburua

Estatua / Eskultura

Artea

Poesia bisuala





SAIOAREN GARAPENA

Erritmoaren jolasa

Erritmoa eta errepikapena kontzeptuei buruz hitz egiteko baliagarriak diren irudiak izango ditugu abiapuntu (artean eta naturan aurki daitezkeen adibideak).

Kartulinazko eskulturak egin behar dira, eta horietan erritmoa izango da helburu esperimentalak.

Koloreko kartulina tira neurri berekoak izango ditugu abiapuntu. Erdetik tolestu ditzakegu eta, nahi izanez gero, berriro ere tolestu (beste aukera bat da).

Batzuk besteekin lotu aurretik, kartulinak dagokien tokian jarriko ditugu. Jarraituko dugun erritmoa (sekuentzia) aukeratuko dugu (gorria, beltza, gorria...).

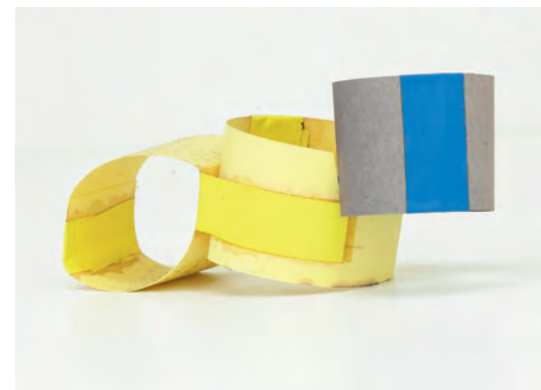
Kartulinak euren artean lotzeko, mozketa bana egingo diegu kartulina bakoitzari eta mozketa horretatik elkartuko ditugu ditugu. Kartulina bat eusteko beharrezkoa izango zaizkigu eltzeko lekuak eta tolesdurak.

Beste modu batera egiteko, kartulinetan hainbat tolesdura egin daitezke; aukeratutako testuarekin fotokopiatutako kartulina zurretan hitzak edo fonemak sar daitezke, eta gero tiratan moztu. Hitzak dituen plastiko gardena erabil dezakegu. Flotatzen ari direla irudituko zaigu.



Beharrezko materiala

- Moztutako kartulinak
 - Guraizeak
- Arkatza, goma eta txorroskiloa
- Oteiza, Chillida, Negret eta Palazueloren lanen irudiak
- Erritmo kontzeptuari buruz hitz egiteko naturaren irudiak



miguel seis a ms

u
o

N
a
r
o
A
o
r
el
N
6
E
p
ñ
ñ
ñ

u
o
ñ

LETREKIN JOLASEAN

Lantzen diren kontzeptuak

Forma / Tamaina

Tipografia

Irudia

Konposizioa

Euskarria

Formatua

Beharrezko materiala

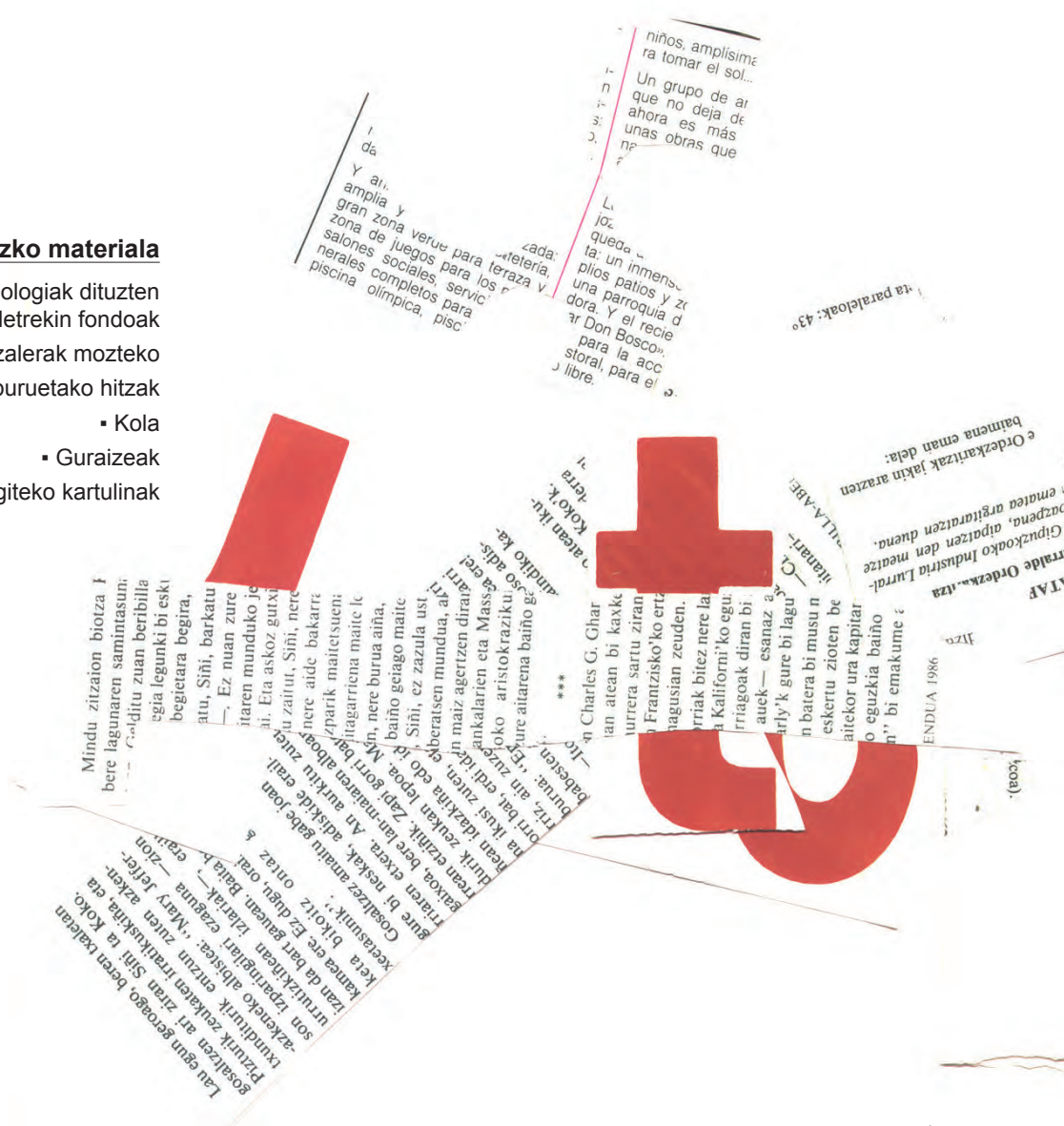
- Tamaina askotariko tipologiak dituzten letrekin fondoak
- Idatzitako azalerak mozteko
- Aldizkarietako izenburuetako hitzak
 - Kola
 - Guraizeak
- Fondoa egiteko kartulinak

SAIOAREN GARAPENA

Tipologia eta tamaina askotariko letrak dituzten fondoak izango ditugu. Material guztia zuri-beltzean erabil dezakegu eta tarteka kolorea erabili; aldizkarietan izenburuak eta hitzak bila ditzakegu.

Konposizioa egin daiteke letradun fondoaren gainean nahiz fondo zuriaren gainean. Jolasa eta teknika azaltzeko interesgarria da bi emaitza mota aurkeztea, hau da, abstraktua eta figuratiboa, zenbat aukera dauden ikus dezaten.

Nahi izanez gero, kartulina zula dezakegu eta azpian beste bat jarri, letrak, hitzak agerian gera daitezen.



ETXEAREN JOLASA

Lantzen diren kontzeptuak

Estereotipoa / Tipoa

Etxea

Eraikina

Sartu / Atera

Bizi

Atea

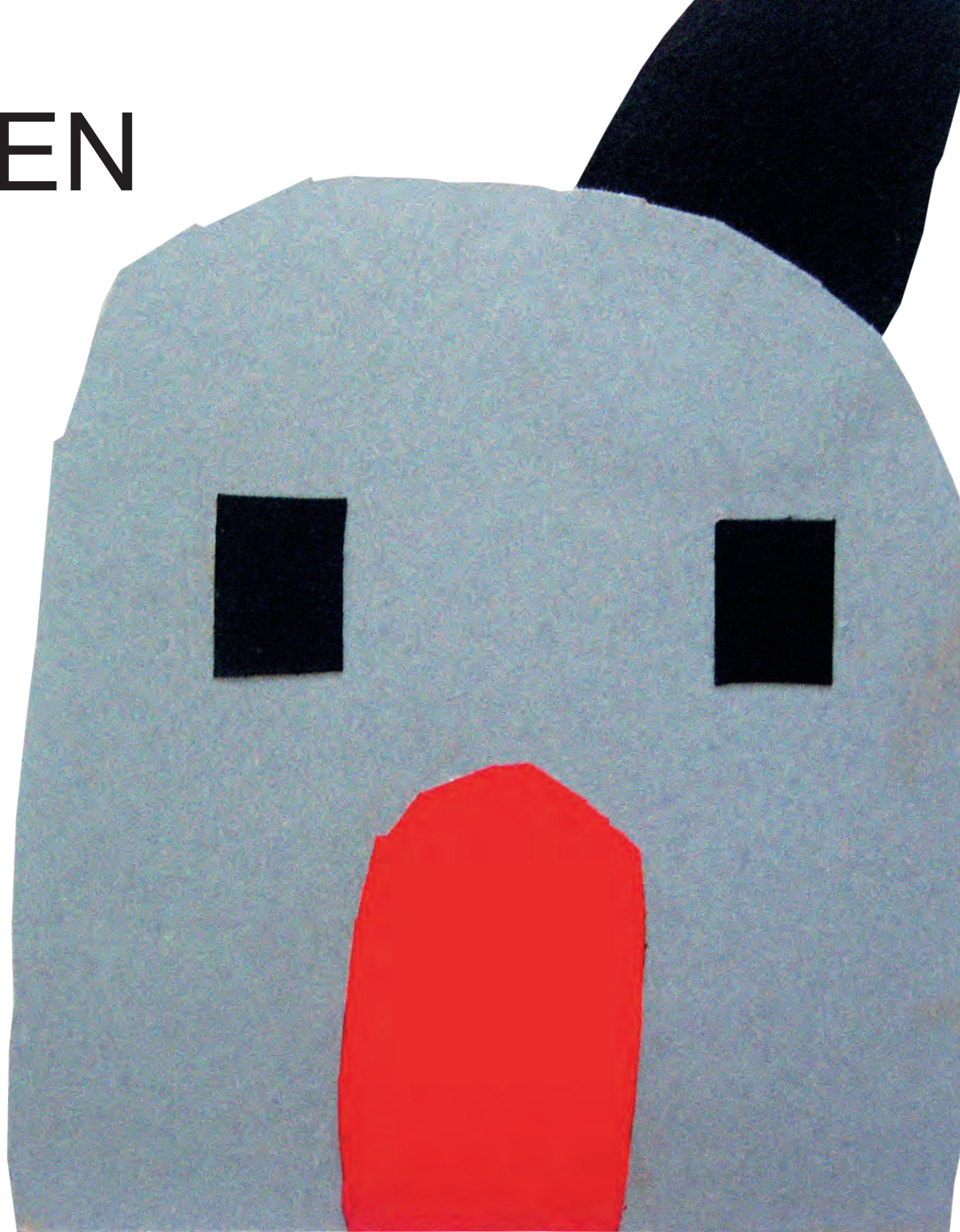
Leihoa

Itxita / Irekita

Etxe-orratzak

Txabola

Kultura / kulturak





SAIOAREN GARAPENA

Hasteko, errotulagailuekin etxe bat marraztuko dugu; denok formatu berdina izango dugu abiapuntu. Denok ikusteko moduan jarriko ditugu emaitzak.

Hainbat kulturetako etxeen eta benetako etxeen irudiekin, denon artean, etxe baten egitura aztertuko dugu, eta araua errepikatuko dugu hainbat adibiderekin. Adibidez, **“espazio estali eta itxia da, eta, gutxienez, ate bat izango du sartu eta irteteko”**.

Etxea bertan bizi den pertsona edo animaliarekin erlazionatuko dugu.

Ondoren, formatu berdina baten gainean, errotulagailu lodi eta finekin, edo kartulina tirekin, gure etxeak egingo ditugu, irudikatu dugun biztanlearen arabera.

Eta horretarako aldatu dezakegu euskarria, testura, euskarririk gabe egin, izenburua proposatu (etxe tristea, bakartia, igel olinpikoarena, etxeen etxea...).

Saioa amaitzerakoan, lanak alderatuko ditugu; estereotipoei buruz hitz egingo dugu: nondik sortzen diren haien ustez, zer suposatzen duten, beste kasurik ezagutzen ote duten...



Beharrezko materiala

- Askotariko etxeen irudiak
 - Koloretako kartulinak
- Ehundurak edo testurak
 - Txarolezko papera
 - Kartulina tirak
- Errotulagailuak
 - Guraizeak
 - Kola

MODULUA

Lantzen diren kontzeptuak

Modulua

Errepikapena

Forma eta tamaina

Neurria

Margena

Fondoa / Irudia

Espazioa

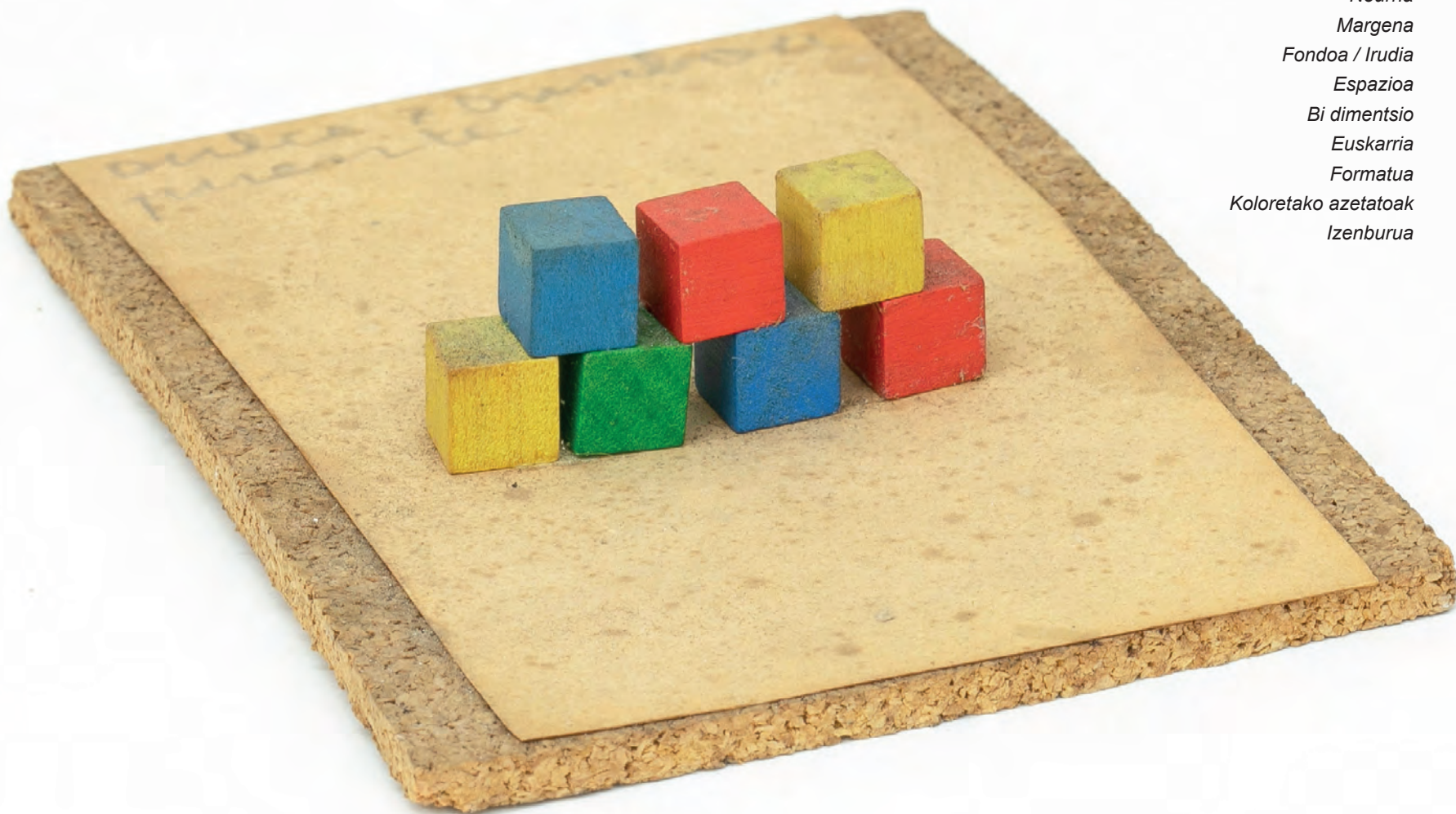
Bi dimentsio

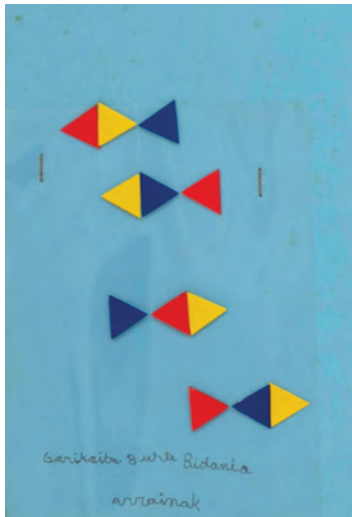
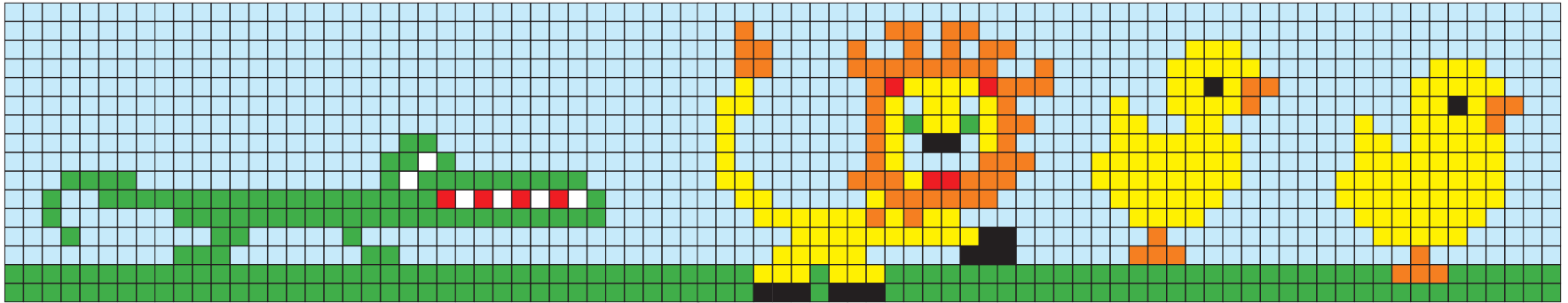
Euskarria

Formatua

Koloretako azetatoak

Izenburua





Beharrezko materiala

- Koloretako pegatinak
 - Azetatoa
 - Blu-Tack
- Paper laukidunen fotokopiak
 - Koloretako kartulinak
 - Arkatzak
 - Grapagailua
 - Guraizeak

SAIOAREN GARAPENA

Irudiak egiteko honako hau izango dugu:

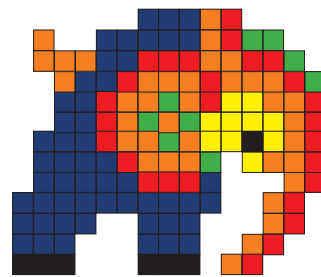
- Pegatina karratuak eta koloretakoak:
Tamaina: 1 cm-koa 7 urte baino gehiagoko haurrentzat eta 2 cm-koa, txikiarentzat.
- Azetatoak (plastiko gardenak folio erdiko tamainakoak).
- Haur bakoitzarentzako pegatinen neurriko karratutxoak dituen folio baten fotokopia.
- Blu-Tack azetatoak paper laukidunari itsasteko.

Irudia egindakoan, hainbat aukera probatu ostean, fondoa egiteko koloretako kartulina aukeratuko dute. Grapatu aurretik ikusi zer posiziotan kolokatu nahi den irudia.

Azkenik, izenburua jarri.

Garrantzitsua da modulu kontzeptua barneratzeko, teknika hori erabiltzen duten lurren, eraikinen, koadroen irudiak ikustea.

Hiztegi batean definizioa bilatu eta kontuan hartu ez duela soilik ordenatzen, neurtzen eta okupatzen espazio guztia, ez, soilik koloretako pegatina batek okupatzen duen tokia.



TESTURAK

Testurak kalkatuz

Lantzen diren kontzeptuak

Ehundura edo testura

Azalera

Latza, leuna, zimurra

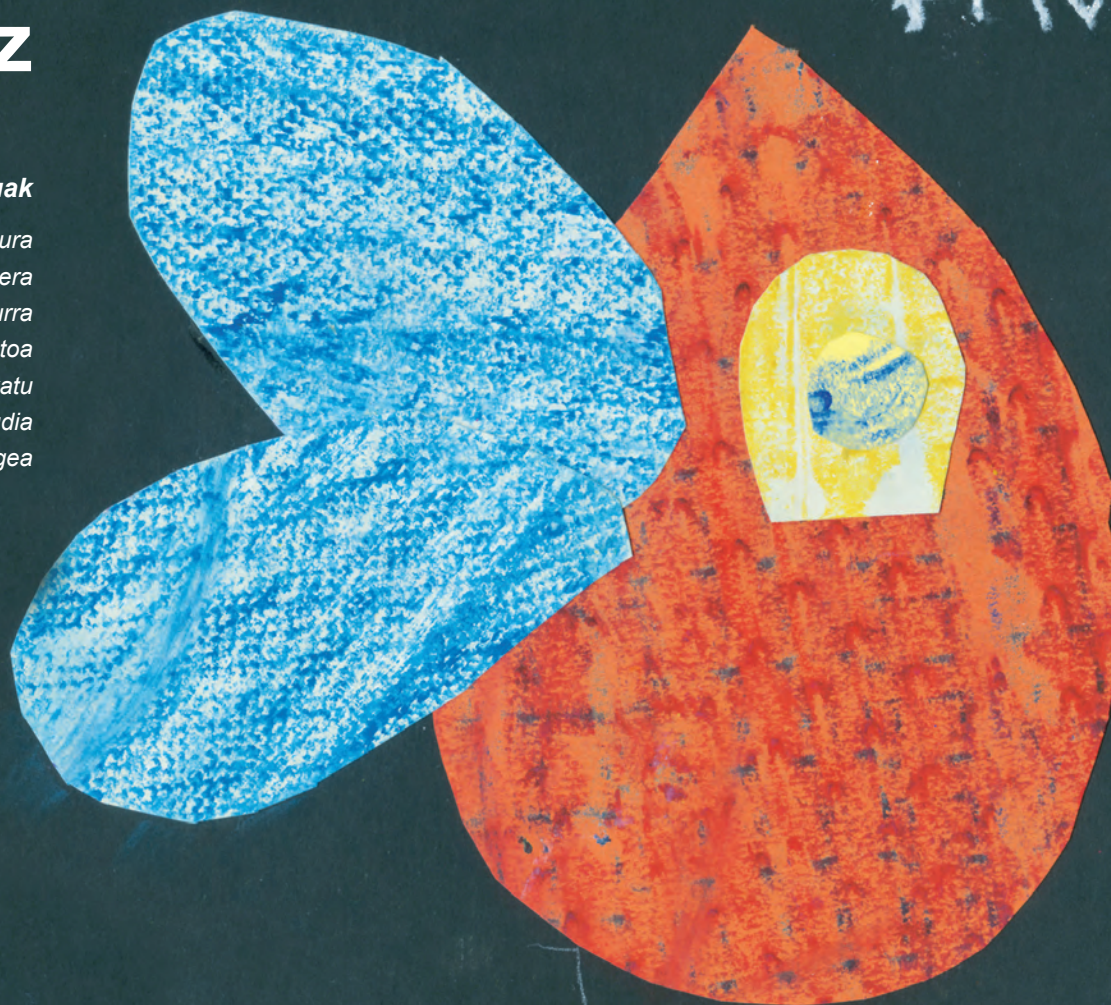
Arrastoa

Kalkatu

Fondoa / Irudia

Collagea

La Clamma
ANGEL



SAIOAREN GARAPENA

Koloretako kartulinak eta mota askotako sareak izango ditugu.

Argizari-margoekin kartulinen gainean sareak eta esperimentatu nahi ditugun beste azalera batzuk kalkatuko ditugu.

Egindako materialekin (hainbat fondo), collageak egingo ditugu guraizeekin nahiz guraizerik gabe.

Gure euskarriaren formatua alda dezakegu.

Beharrezko materiala

- Sare askotarikoak
- Koloretako kartulinak
- Argizari-margoak
 - Guraizeak
 - Arkatzak
- Barra kola

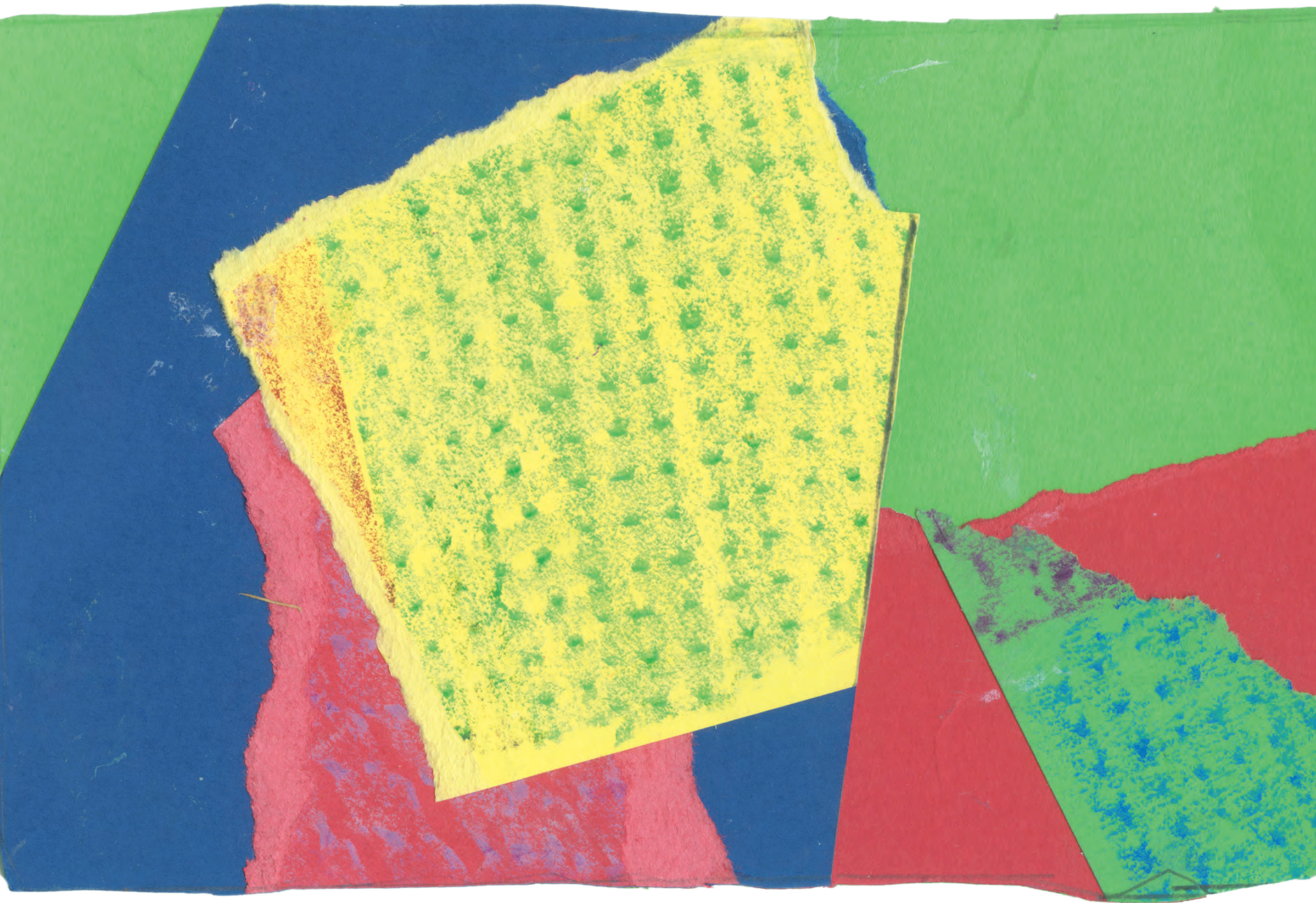
Honako hauen aholkuak

Jaime de los Ríos
www.arteklab.org



Irudika dezagun ehundurak edo testurak beste mundu eta dimentsio batzuetarako ateak direla. Marrazten eta konposatzen ari zarenean, noizean behin begiak itxi, sortzen ari zaren naturaren usainak dastatzeko eta ukimenaren bidez behatzeko. Begiak berriro ere irekitzen dituzunean, ikusi zure artelanak nola irekitzen dizun bide infinitu bat.





Testurak margotuz

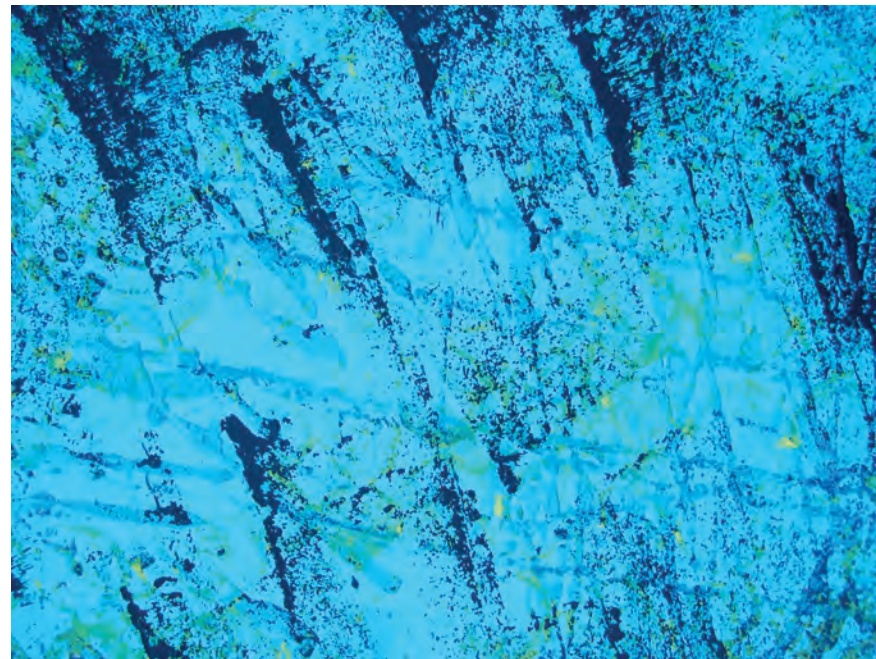
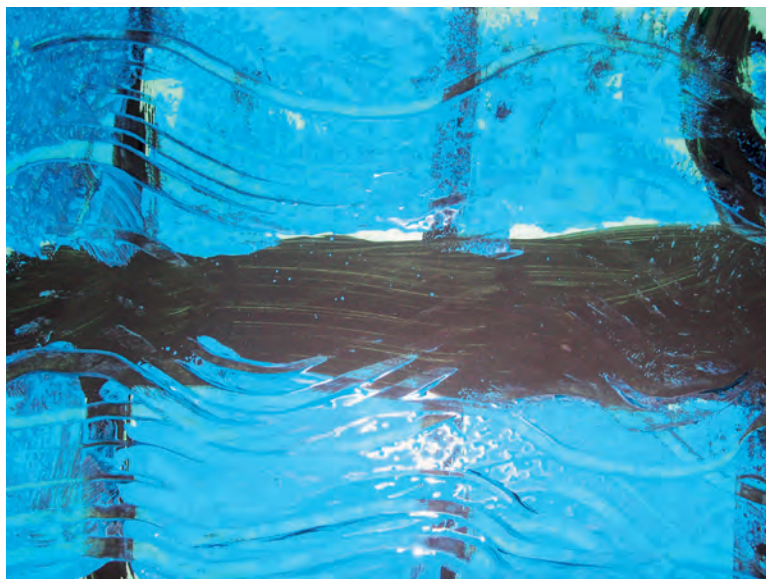
SAIOAREN GARAPENA

Margoak izango ditugu, batetik, eta brotxak, pintzelak, arrabolak eta gomaespumazko arrabolak, bestetik.

Helburua da osotasunean fondoak izango diren azalerak margotzea.

Arrasto bat eta errepikapena. Azken hori izan daiteke elkartuago, banatuago: dentsitate kontzeptua.

Egindako materialarekin collage berriak egin ditzakegu edo itsasoko konposizioak.



Lantzen diren kontzeptuak

Ehundura edo testura

Azalera

Latza, leuna, zimurra

Arrastoa

Fondoa

Collagea

Errepikapen keinua

Dentsitatea

Elkarrekin / Banatuta

Beharrezko materiala

- Koloretako kartulinak
 - Margoa
- Pintzelak, gomaespumazko arrabolak
 - Arrastoak egiteko objektuak
 - Guraizeak
 - Arkatzak
 - Barra kola

Testurak itsatsiz

Irakurlearen izena
Liburaren izena

Lantzen diren kontzeptuak

Ehundura edo testura

Azalera

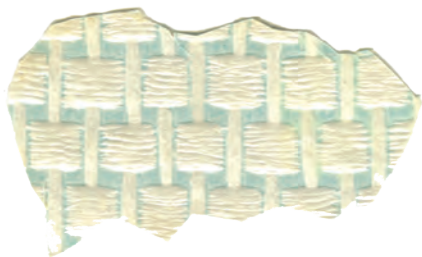
Latza, leuna, zimurra

Arrastoa

Konposizioa

Fondoa / Irudia

Collagea



SAIOAREN GARAPENA

Hainbat material izango ditugu (paretan jartzeko paperak, pinotxo-papera, testura askotarikoak).

Soilik zuriak erabil ditzakegu baina baita koloretakoak ere.

Jolasaren gakoa da azalera testuraren arabera bereiztea, ez soilik forma edo koloreen arabera.

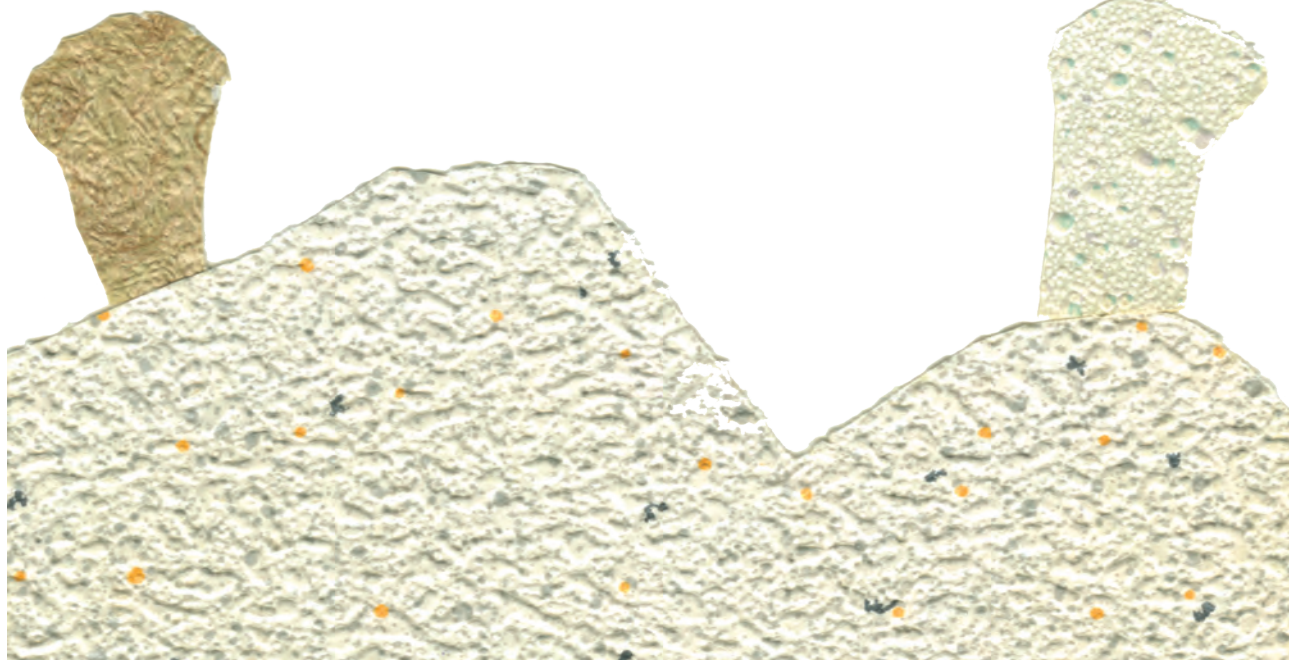
Jolasarekin hasteko, interesgarria izan daiteke tapatutako ontziak edukitzea, bertan eskua sartu eta zer dagoen asmatzeko.

Tapak kentzerakoan, adibidez, batean ur urdina eta berdea izango dugu eta bestean kotoia.

Galdera izango da zer duten berdina eta zer desberdina bi ontziek.

Beharrezko materiala

- Koloretako kartulinak
- Paretan jartzeko paperak
- Testura askotariko paperak
 - Tapadun ontziak
 - Guraizeak
 - Arkatzak
 - Barra kola



DENA MARGOTU

An abstract painting featuring bold, expressive brushstrokes. The composition is dominated by a large, vibrant yellow area on the right side, which transitions into a deep orange and a rich red on the left. The brushwork is thick and textured, with visible ridges and valleys of paint. There are some darker, almost black, areas interspersed within the yellow and orange sections, adding depth and contrast. The overall effect is one of dynamic energy and emotional intensity.

Lantzen diren kontzeptuak

Forma eta tamaina

Arrastoa

Konposizioa

SAIOAREN GARAPENA

Margoarekin zikindutako edozein objektuk uzten du, gutxienez, arrasto bat.

Arrasto erregularrak eskaintzen dizkiguten objektu ugari izango ditugu (tapoiak, kortxoak, prismak) eta baita arrasto irregularra eskaintzen dizkigutenak ere.

Margotzeko geure tresna egin ahal izango dugu.

Hainbat objektu sar daitezke gure konposizioan, adibidez, brotxa handiak, arrabolak, fondo guztia lantzeko aukera eskaintzen baitigute.

Gure konposizioak egiteko formatua edo euskarria aldatzea proposa dezakegu.

Informalismoaren koadroak ikusteak (Juana Francés, Tapies, Millares, Saura, Barceló) lagunduko digu artista garrantzitsuen esperimentazio-proposamenak behatzen.

Irudietan artea eta hormetako argazkiak, kartelak eta hormetako altxatuak tarteka daitezke.

Arteak laguntzen digu gure inguruneke gauza estetikoak ikusten.

Honako hauen aholkuak

Paoletta Balmelli
www.paolettabalmelli.com

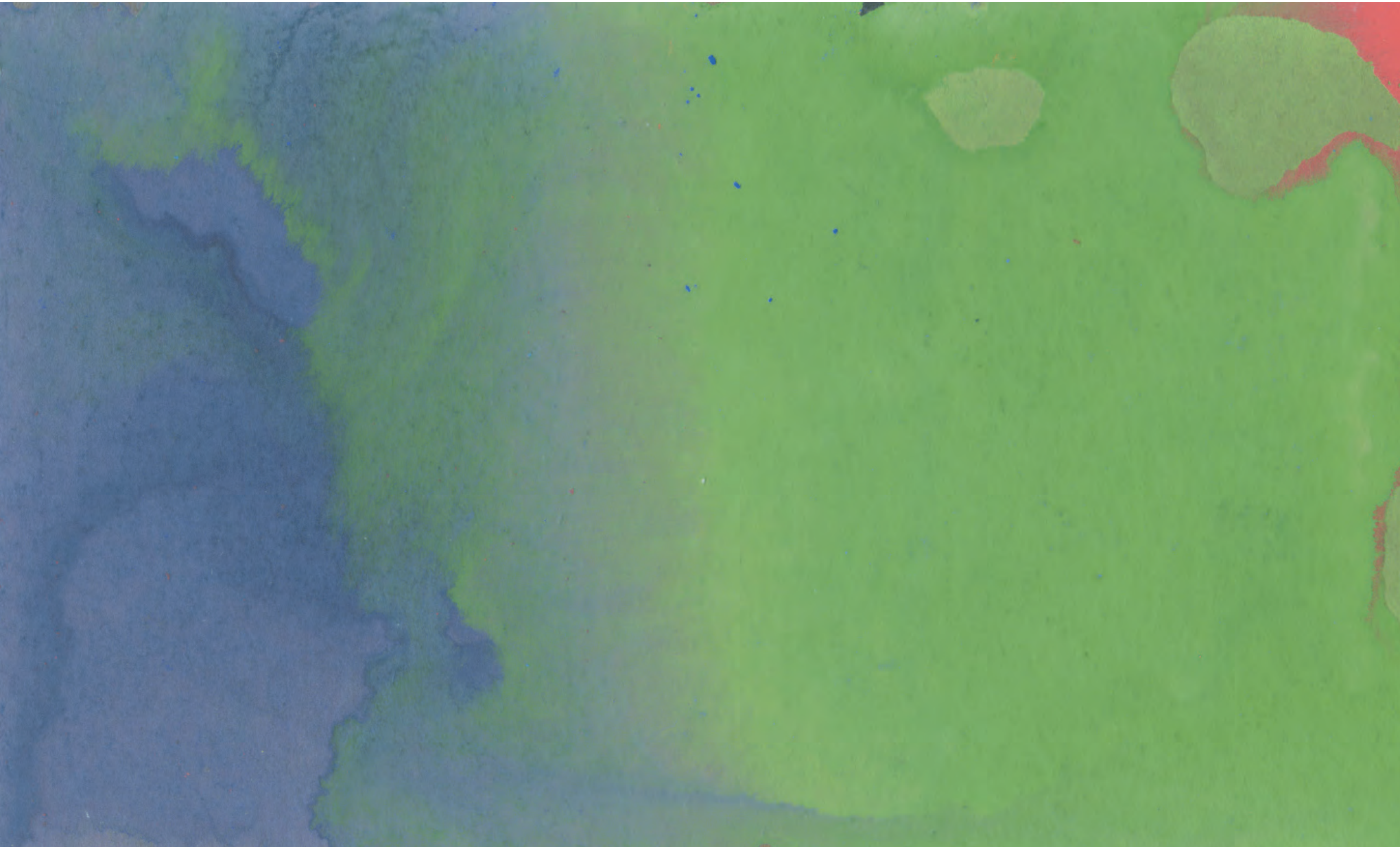


Interesgarria da beldurrik gabe esplorazioan murgiltzea, askatzea, margotzen ari garen bitartean. "Mihise zuriaren" aurrean jarriko gara ezer espero gabe, eta utz diezaiegun eskuratutako formei, ehundurei, koloreei eta kolore nahasketen barietatei harridura eragin diezaguten. Erlaxatuta eta prozesuaz eta ez hainbeste emaitzaz gozatzen margotuko dugu; hori emaitzan islatuko da, eta denbora-tarte kontziente bat igaroko dugu. Erlaxaziorako sakon har dezakegu arnas, begiak itxita, gure begien arteko puntu bat irudikatzen dugun bitartean, eta puntu hori zabalduz joango da artelanean plasmatu ahal izango ditugun irudi eta koloreak sortuz.



Beharrezko materiala

- Arrabolak
- Pintzelak
- Kolore primarioak
- Esponjak
- Patatak
- Euskarri askotarikoak
- Hortzetako zepiloak
- Prismak
- Kortxoak





HAURREK EGINDAKO LANEN KATALOGOA

Klarionekin jolasean



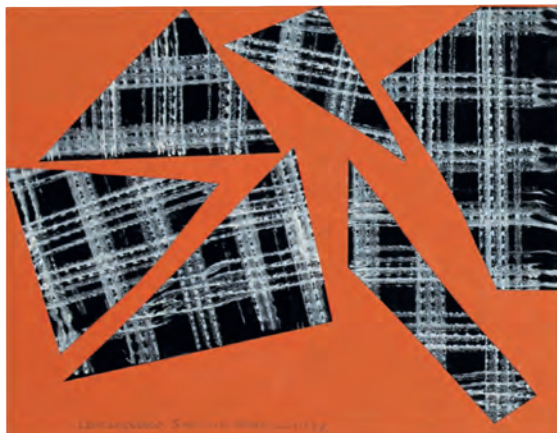
Desokupazio jolasak



Espazioa irekitzen



Espazioa irekitzen



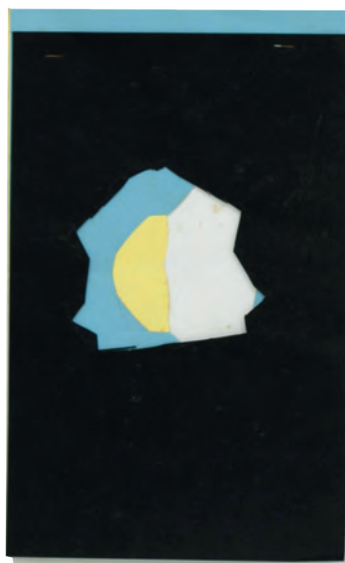
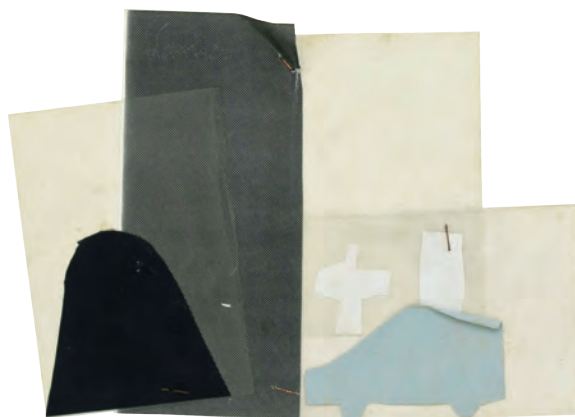
Aupa Reala



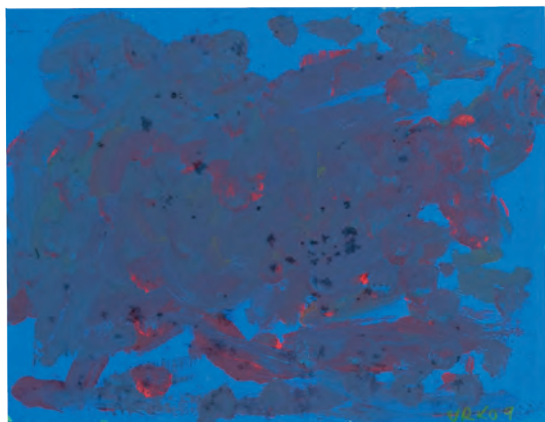
Aupa Reala



Gertu urruti



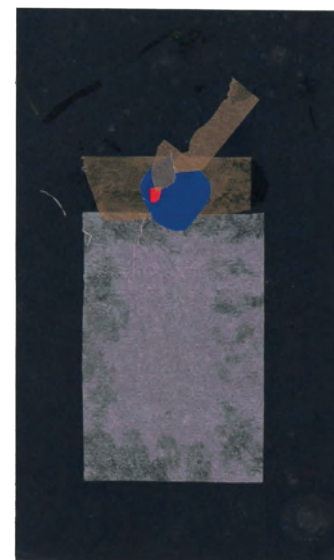
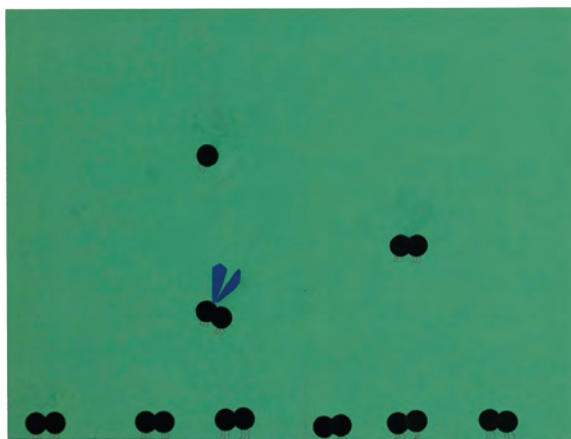
Kolorea



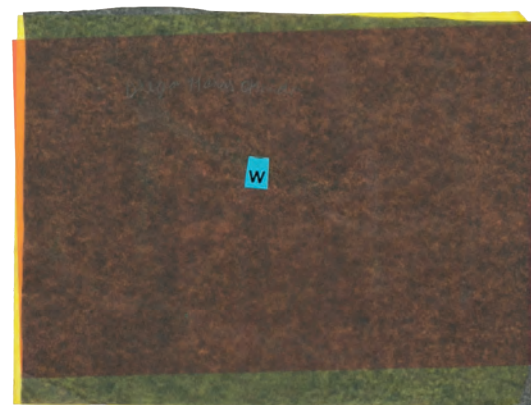
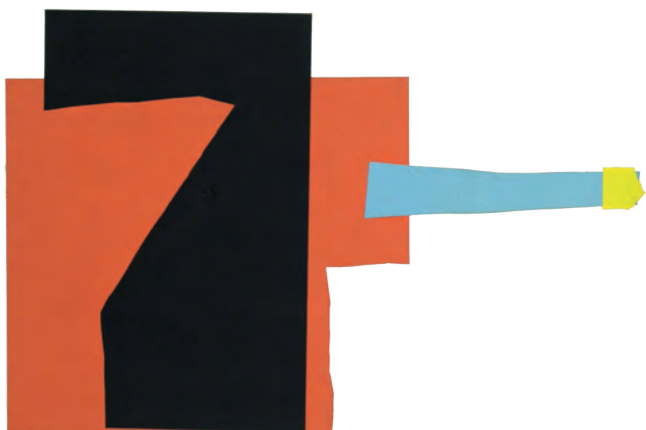
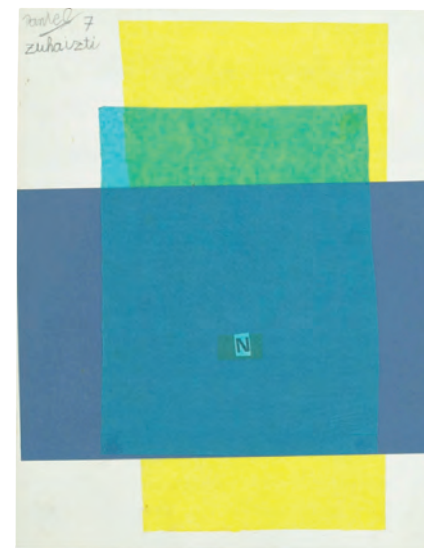
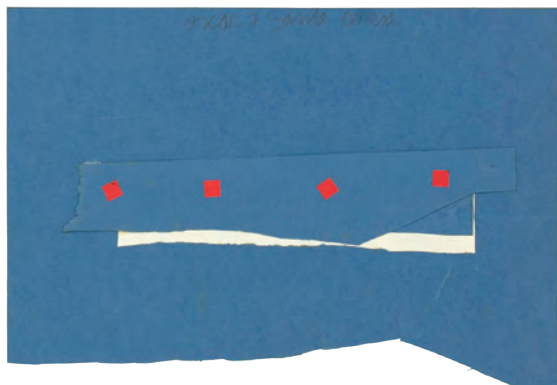
Kolorea



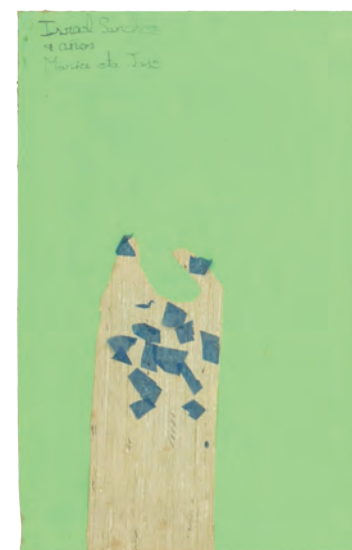
Kontrastea



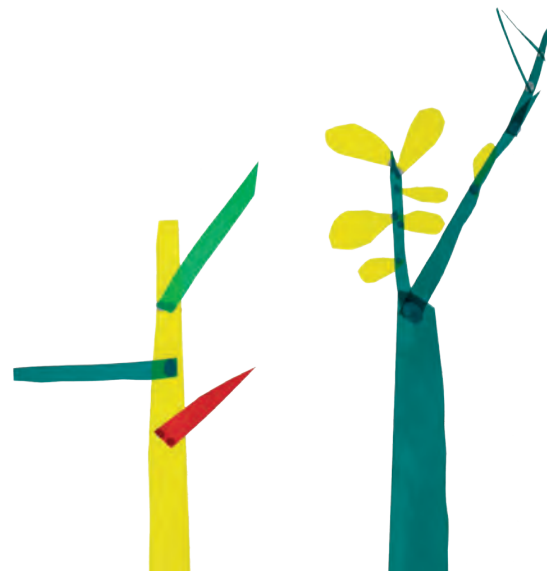
Kontrastea



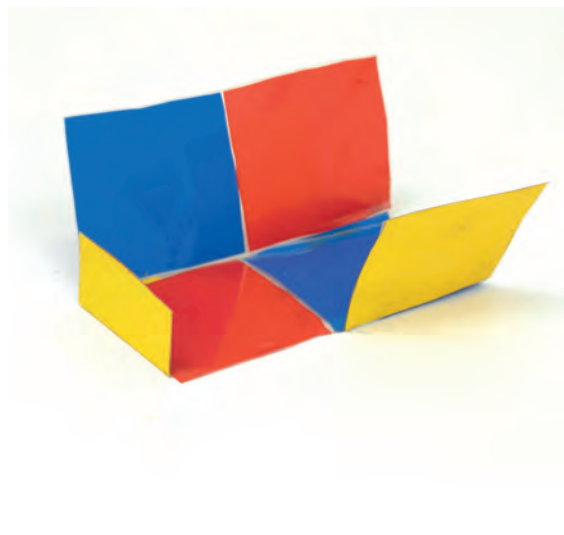
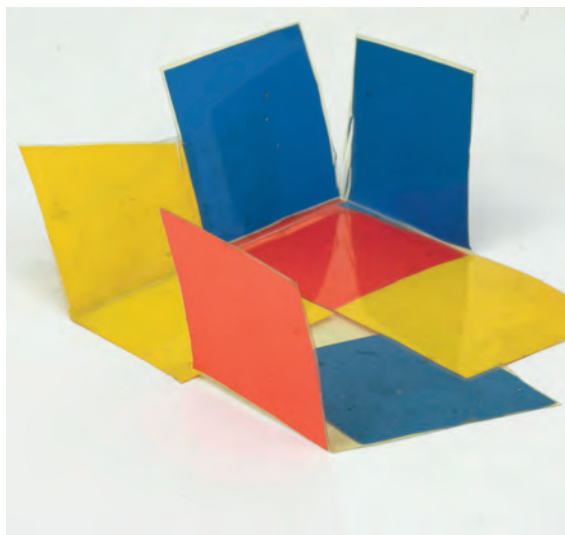
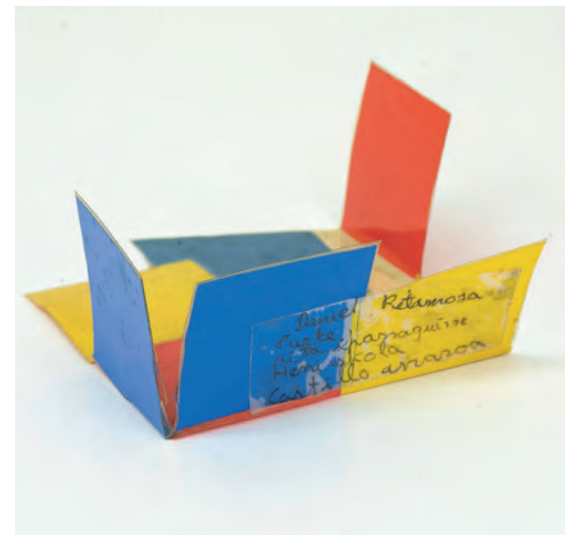
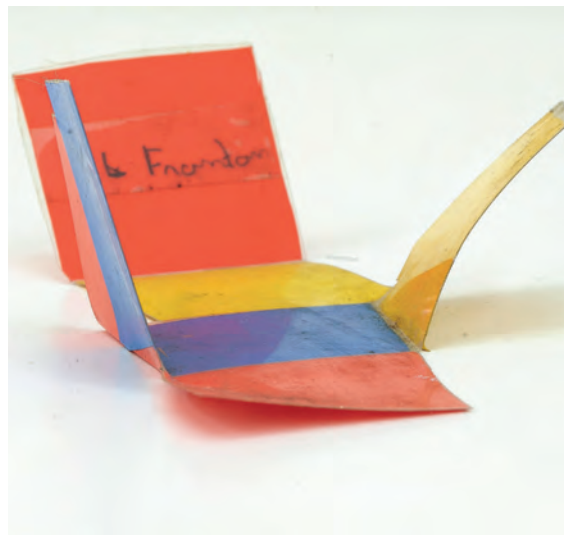
Zuhaitzaren jolasa



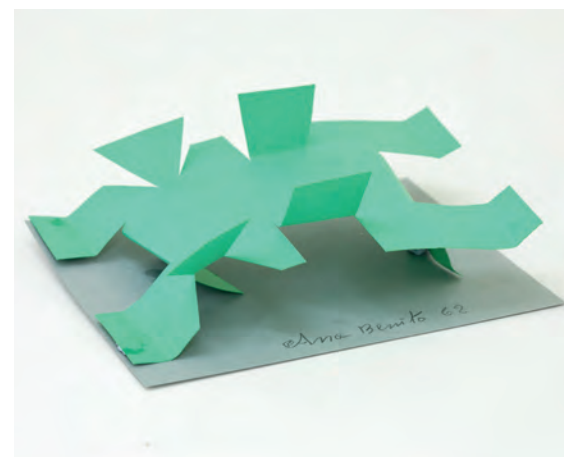
Zuhaitzaren jolasa



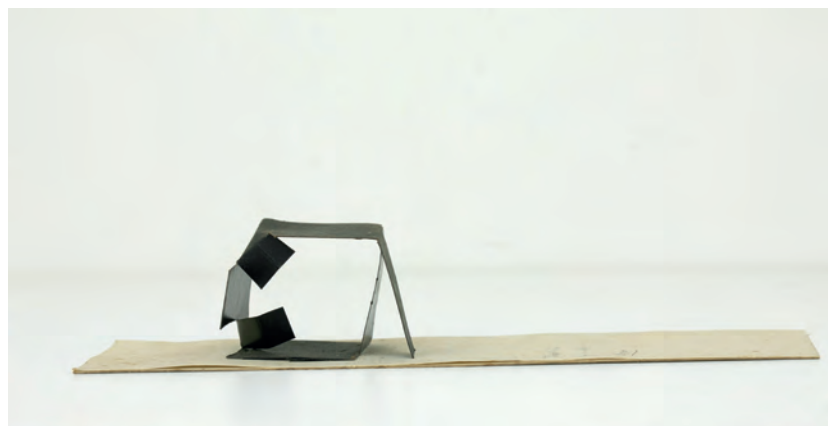
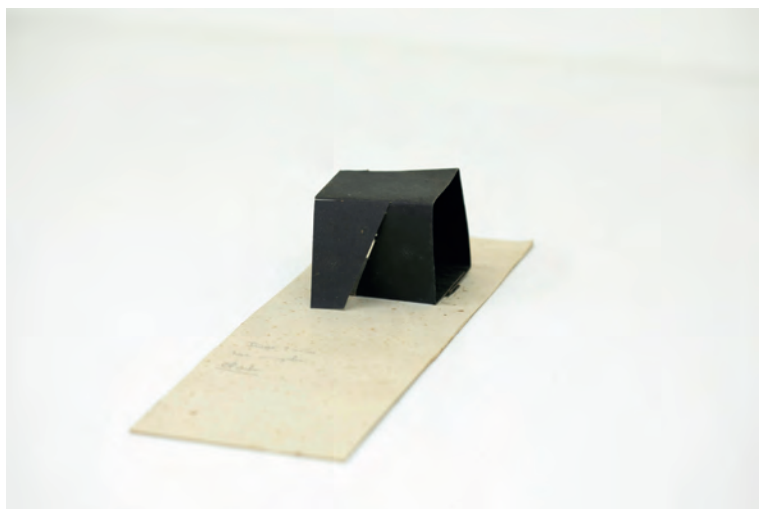
Airearen eskultoreak



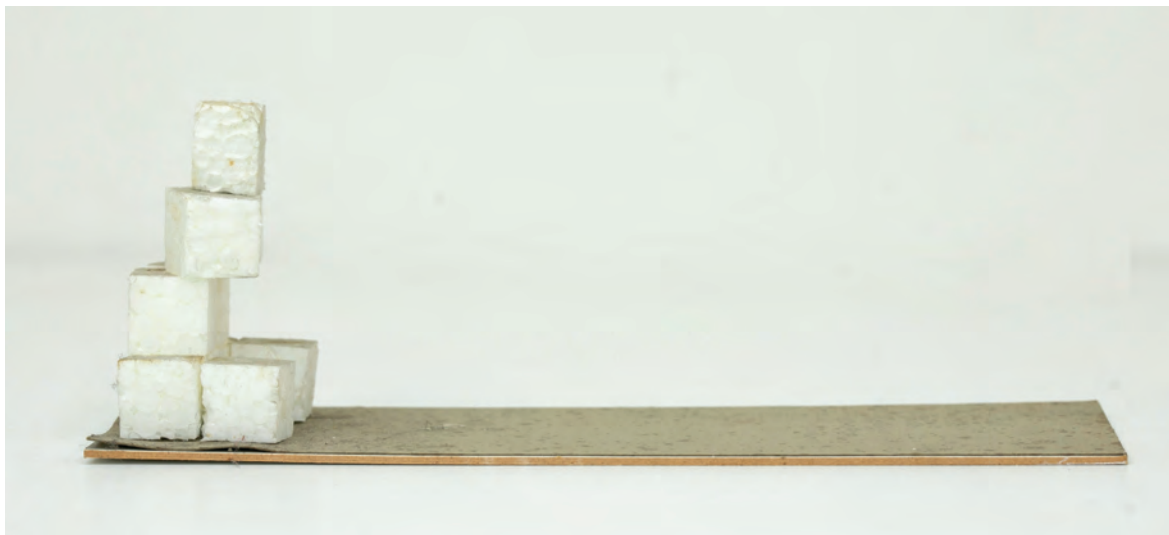
Airearen eskultoreak



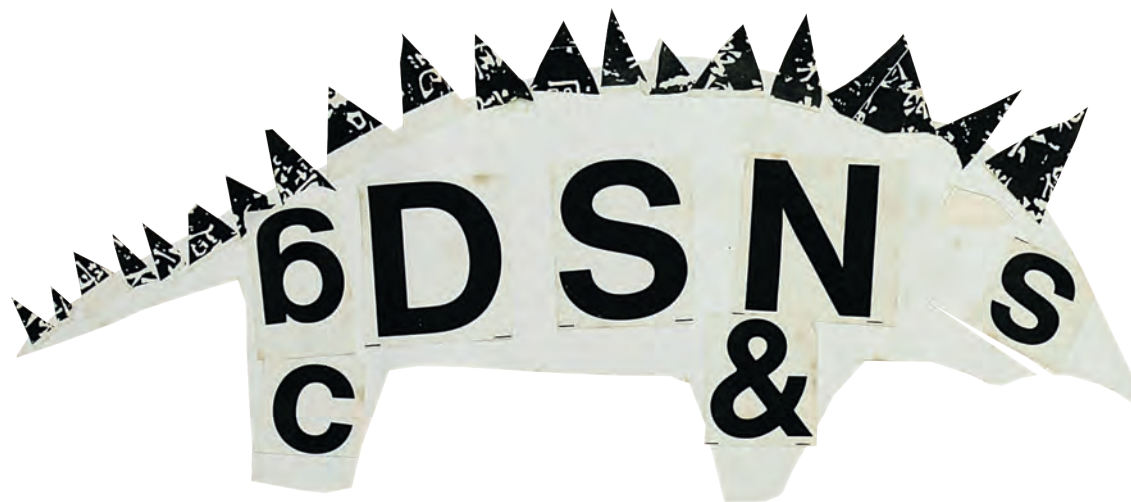
Airearen eskultoreak



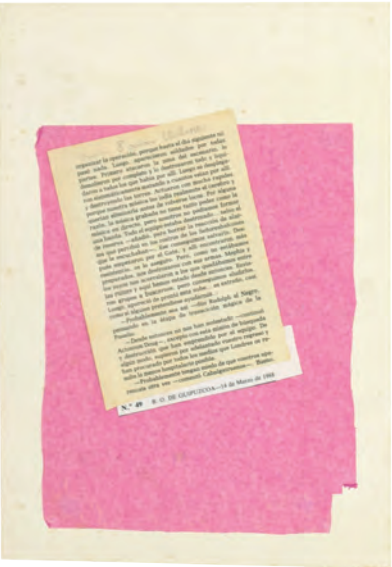
Kubotxoekin jolasean



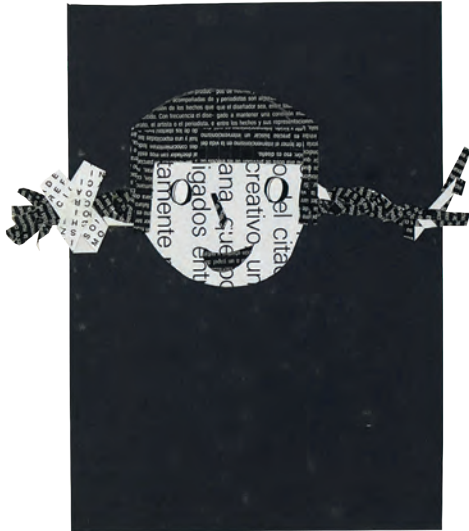
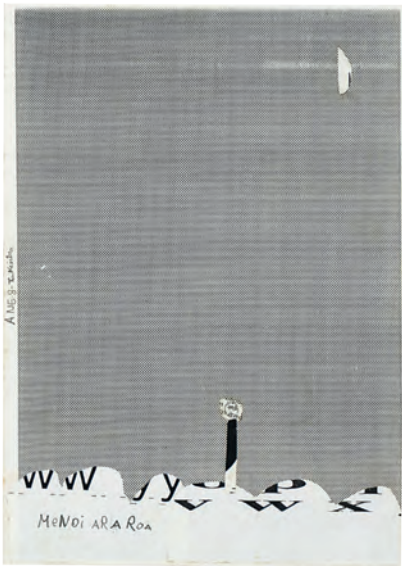
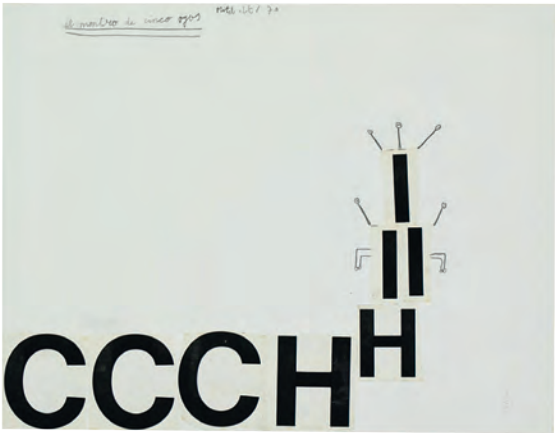
Letrekin jolasean



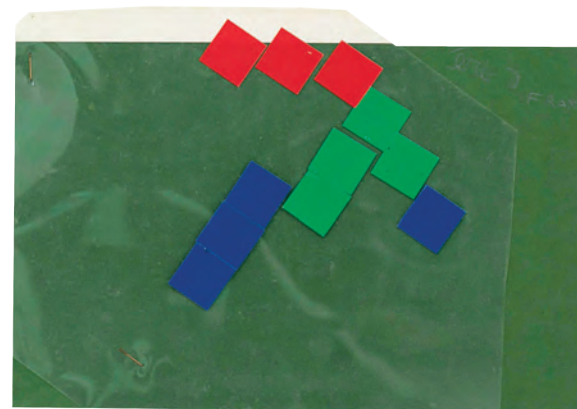
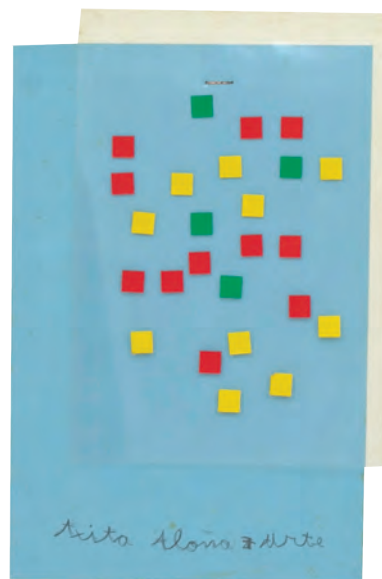
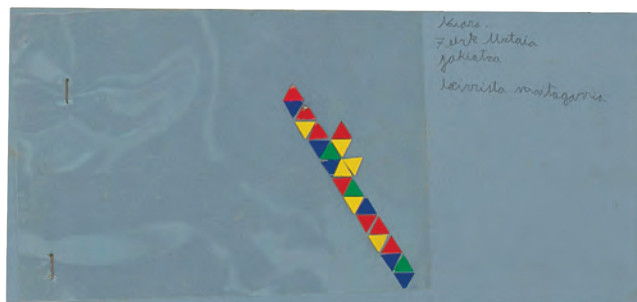
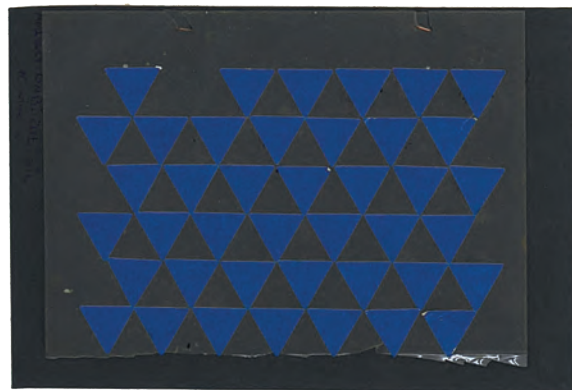
Letrekin jolasean



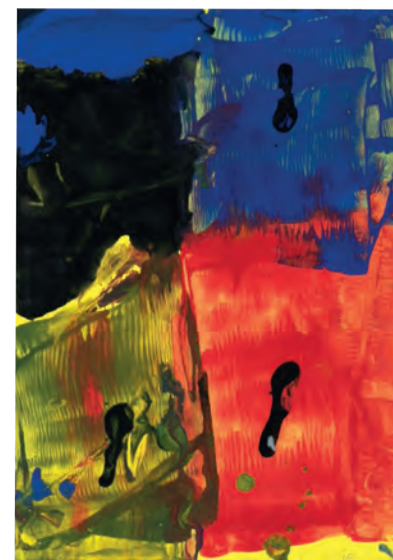
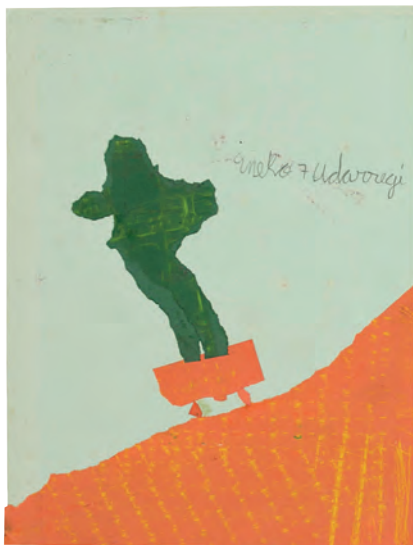
Letrekin jolasean



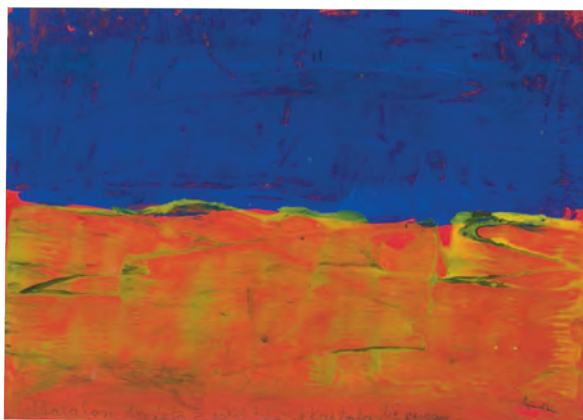
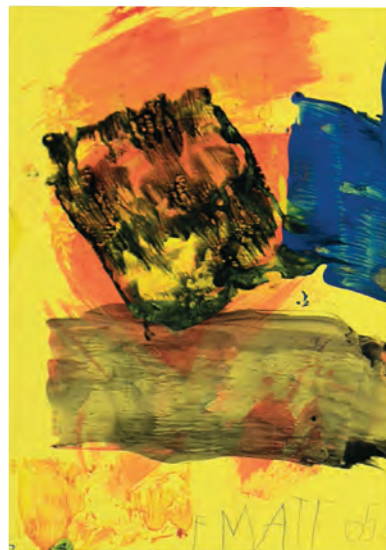
Modulua



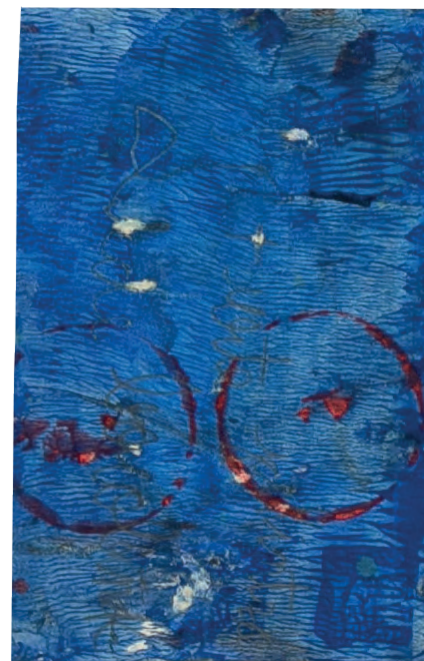
Testurak



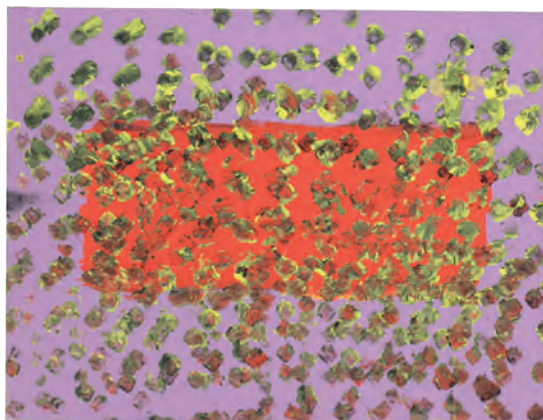
Testurak



Dena margotu



Dena margotu



IKERTZE

Irabazi asmorik gabeko Ikertze elkarteak 1991n sortu zen, gizartearen zerbitzura, eta hezkuntza-egitasmoak sortzen ditu, artearen eta filosofiaren bidez, giza eskubideen eta haurren eskubideen testuinguruan, partaidetzaren, aisialdia eta kulturaren, hezkidetzaren eta bizikidetzaren demokratikoaren esparruan.

ZUZENDARITZA TALDEAK

1991-1995

Juanjo Aranguren, Lehendakari
M^a Jesús González, Idazkari
Zuriñe Adrada, Diruzain
Luchy Mancisidor, Batzordekide
Enkarni Génua, Batzordekide
Carolina López Landatxe, Batzordekide
Nekane Elizagarate, Batzordekide
M. Inmaculada Eizagirre, Batzordekide

1996- 1998

Juanjo Aranguren, Lehendakari
Luchy Mancisidor, Idazkari
Zuriñe Adrada, Diruzain
Luchy Mancisidor, Batzordekide
Carolina López Landatxe, Batzordekide
Enkarni Génua, Batzordekide

1999- 2006

Zuriñe Adrada, Lehendakari
Blanca Zaragüeta, Idazkari
José Luis Basarte, Diruzain
Luchy Mancisidor, Batzordekide
Carolina López Landatxe, Batzordekide

2006-2015

Zuriñe Adrada, Lehendakari
Blanca Zaragüeta, Idazkari
Leire de Miguel, Diruzain

2015-2021

Blanca Zaragüeta, Lehendakari
Leire de Miguel, Idazkari
Nuria Fernandez, Diruzain

2021

Leire de Miguel, Lehendakari
Leire Urkizu, Idazkari
Nuria Fernandez, Diruzain



Ikertze 1991-2021. 30 urte

2021eko maiatza eta ekainean, Tabakalerako Kutxa Kurtur Plazan erakusketa bat antolatu genuen; 3 espazio zituen, eta horietan elkartearen 30 urteko ibilbidea ikus zitekeen:

1. Jatorria
2. Bizikidetza programak Artea eta Filosofiarekin
3. Zinema ikasgelan, Begiradak eta CECADI

1. Jatorria: Jolastu Leihoan

“Jolastu leihoan” erakusketa egiteko hainbat neska-mutilen artelanak erabili ziren, hain zuzen, artearekin jolasteko Ikertze elkarteak sortutako jolasen emaitzak. Izan ere, Bruno Munari artista eta diseinatzaileak (Giocare con l’arte) eta Jorge Oteiza eskultoreak jolasari buruzko hainbat ikerketa egin zituzten, eta horien fruituak ziren, zehazki, jolas horiek.

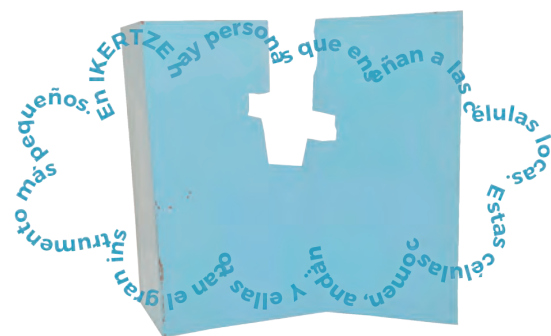
5 eta 12 urte bitarteko 3000 neska-mutil baino gehiagoren partaidetzarekin, Kultura ministerioaren eta BBVA fundazioaren diru-laguntzekin eta Gipuzkoako Foru Aldundiaren eta Donostiako Udalaren lankidetzarekin, 1995 urtean inauguratu zen erakusketa San Telmo museoan.

“Jolastu leihoan” haur eta artisten arteko topaketa bat izan zen; Gipuzkoako 17 artista hauen lankidetzak eskuzabala izan zuten: Jorge Oteiza, Bernardo Atxaga, Julia Otxoa, Ricardo Ugarte, Marta Cárdenas, Francisco Escudero, Miguel Pelay Orozco, Daniel Txopitea, Santxotena, Nestor Basterretxea, Eduardo Chillida, Sara Soto, José Antonio Sistiaga, Joxe Felipe Auzmendi, Andrés Doñate, Andu Lertxundi eta Joseba Urretabizkaia. Haien lanak haurren lanekin batera erakusgai jarri ziren.

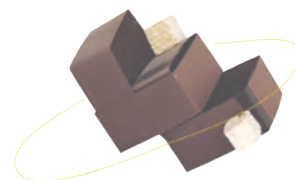
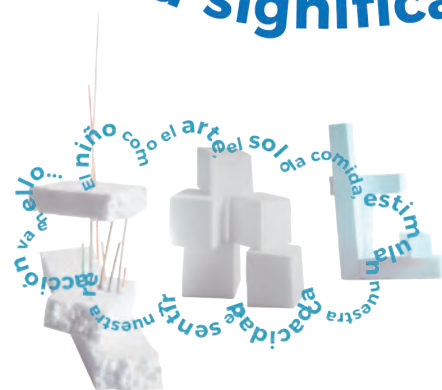
Erakusketa hura ahalbidetu zuen Ikertze taldean zeuden Juanjo Aranguren, Zuriñe Adrada, Luchy Mancisidor, Carolina Lopez Landatxe, Enkarni Genua, Susi Muriel eta Nekane Elizagarate.







Mantener la infancia dentro de sí para toda la vida significa conservar la curiosidad de



1. Bizikidetza programak Artea eta Filosofiarekin

Ikertze, gizarte-bokazio argia duen kultura-elkarte bat denez, urte hauetan sortu eta aldatu diren gertaera eta beharretara egokituz joan da, betiere giza eskubideen eta haurren eskubideen esparruan.

Jarraian azaltzen diren programek honako eremu hauetan ekarpenak egiteko beharrari erantzuten diote:

PARTE-HARTZEA
Beharrezko bideak irekitzeak eta pertsonen ahotsa emateak ahalduntzea, erantzukizuna hartzea eta gure auzo, herri eta hirietako bizitzan inplikatzeko esan nahi duela.

AISIALDIA - KULTURA
Ezagutzak eta esperientziak bizipen atseginak eta, batzuetan, eraldatzaileak sortzen laguntzen dutelako.

HEZKIDETZA
Indarkeriarik eta genero-estereotiporik gabeko eskolak amesten ditugulako, non **PERTSONA** guztiek lekua izango duten.

BIZIKIDETZA
Badakigulako hori hobetu egiten dela gizarte demokratiko batean behar diren gaitasunak trebatu eta praktikan jartzen baditugu.





3. Zinea

Artearekin jolastea, pentsatzen ikastea, bizikidetzatza, herritarren parte-hartzea, ..., ikusi duzuen bezala, funtsezkoak dira gure hezkuntza-proiektuak sortzeko.

Ikertzek zinemaren aldeko apustua egin zuen, taldean lan egiteko arte eta tresna gisa. Horregatik sortu zen 2006 urtean, **Zinea ikasgelan**, ikasleei ikastetxean film laburrak egiten irakasten dien programa, obran aktiboki parte hartuz banako eta taldeko sortzaile gisa.

Lehen hezkuntza eta DBHko ikasleekin, udaleku, hezitzaile, harrera-pisuetako gazte, Atzegi eta Why Not fundazioarekin lan egin dugu, besteak beste.

2015ean **Begiradak** sortu genuen, zinema amateurraren nazioarteko jaialdia, ikastetxean egindako film laburrak zinema-aretoetan publikoarekin ikusteko eta, horrela, sortze-prozesua amaitzeko.

Begiradaken, proiektzio-jardunaldiak zinemako profesionalekin partekatzen dira proiektzioaren ondorengo solasaldian. Horrela, publikoa publiko aktibo bihurtzen da, eta bere obra eta bere zalantzak eta kezak zinemagilearekin partekatzen ditu. Zinema eta Hezkuntza Foroak eta sariak banatzeko galak osatzen dute jaialdia 2015etik.

Besteak beste, Michel Gaztanbide, Aizpea Goenaga, Telmo Esnal, Unai Guerra, Jon Garaño, Olatz Beobide, Josune Lasa, Fina Salegi, Javi Agirre, Alazne Amezttoy, Jorge Gil, Telmo Irureta eta Miren Aperribai zinemagileek parte hartu dute urte hauetan zehar.





Aquí es posible comunicación S.L. filma laburrean, departamentu bakoitza % 50ean zinemako profesionalek osatzen zuten eta beste erdia, aniztasun funtzionaldun pertsonak. Esperientzia ederra izan zen eta honako galdera hau ekarri zigun: zer aukera du aniztasun disfuntzionaldun pertsona batek ikus-entzunezko esparruan ikasteko eta lan egiteko?

www.ikertze.org/es/aqui-es-posible-comunicacion

Horrelaxe jaio zen CECADI (aniztasun funtzionaldun pertsonentzako ikus-entzunezko gaitasunerako zentroa). Zinemako profesionalekin ikus-entzunezko ikasketak egin eta Lanbide eta Ikertzeko titulazio ofiziala eskuratzeko zentro bat da, beti ere pertsona bakoitzaren gaitasun indibidualetara egokituta.

www.ikertze.org/es/cecadi



IKERTZE

Gipuzkoako
Foru Aldundia
Kultura, Lanbide, Gazteria
eta Kirol Departamentua



ETORKIZUNA
ORAIN

 **Kultura
eskola**