



LABOREAK

EZAGUTZEN

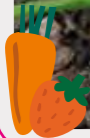
MEMORIA-JOKO KOOPERATIBOIA

MARRUBIA

FRAGARIA SP.







TOMATEA

LYCOPERSICON

ESCULENTUM









PIPERRA

CAPSICUM

ANNUUM









ALBERJINIA

SOLANUM

MELONGENA







KUIA

CUCURBITA

PEPO







The background of the image features several stylized, elongated, pinkish-red shapes that resemble batatas (cassava) roots, arranged diagonally across a light pink gradient. The entire composition is enclosed in a rounded rectangular frame with a white border and a pink outer edge.

BATATA

IPOMOEA

BATATAS







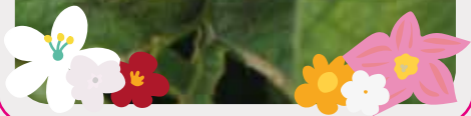


LEKA

PHASEOLUS

VULGARIS







The background is a vibrant red color with several dark red, teardrop-shaped watermelon seeds scattered across it. The entire design is enclosed within a white rounded rectangular border with a thin pink outer line.

ANGURRIA

CITRULLUS

LANATUS









FISALISA

PHYSALIS

PERUVIANA







PATATA

SOLANUM

TUBEROSUM







Karta hauekin **landareak ezagutzera jolastuko zarete!** Izan ere, hamar landare espezie dituzue, eta espezie bakoitzeko lau atal: hostoa, lorea, atal jangarria eta laborea.

Espezie bakoitzari dagozkion atalak elkartuko dituzue beti. Hori bai! **Jolasteko era asko daude**, eta beraz, hona hemen horretarako proposamen batzuk:

01 LABOREAK BILTZEN. ALDAERA KOOPERATIBOA:

Prestaketa

Kartak atalka sailkatu:

- Hostoak
- Loreak
- Atal jangarria
- Laborea



Jolas modu honetan norbaitek dinamizatzaile rola hartuko du eta laboreen kartak buruz behera kokatuko ditu.

Hiru jokalarri talde osatu eta talde bakoitzari atal bat esleitu. Adibidez:

- "1 taldeari" hosto guztiak eman,
- "2 taldeari" loreak eta
- "3 taldeari" atal jangarriak.

Jokalariek egokitu zaizkien kartak ikus ditzakete.

Jolasa

Dinamizatzaileak, ausaz, laboreen karta bati buelta emango dio eta guztientzat begi-bistan utzi.

Jokalariek agerian dagoen laborearen espezieari dagozkion kartak aterako dituzte: hostoaren, lorearen eta atal jangarriaren kartak, alegia.

Denek asmatzen badute, erretiratu eta ikusgai jarri. Espezie hori irabazi dute!

Asmatzen ez badute, dinamizatzaileak laborearen karta piloaren azpira itzuliko du eta talde bakoitzak bere karta jasoko du.

Dinamizatzaileak beste karta bat aterako du eta jolas dinamika errepikatuko dute, harik eta espezie guztiak irabazi arte.



02 LABOREAK BILTZEN. ALDAERA LEHIAKORRA:



Prestaketa

Aurreko aldaeraren berdina da.

Jolasa

Hasieran, aurreko arauekin jardun: espeziea osatzean, taldeek irabaziko dute txanda eta espezie horri dagozkion kartak taldeentzako izango dira.

Baina taldeek baleko kartak ateratzen ez badituzte, dinamizatzaileak txanda irabaziko du eta laborearen karta pilotik kenduko du. Ondorioz, aurrerantzean ezingo dute kendutako laborearen espeziea osatu.

Bien bitartean, taldeetako kideek loreari, hostoari eta atal jangarriari dagozkion kartak berreskuratuko dituzte, hurrengo jokaldian erabili ahal izateko.

03 LABOREAK LAPURTZEN. ALDAERA LEHIAKORRA:

Prestaketa

Karta guztiak, ausaz, jokalarri guztien artean banatu.

Jokalarri bakoitzak egokitu zaizkien karta guztiak ikusteko aukera izango du, eta, era berean, gainerako jokalariek bere kartak ikustea ekidin beharko du.

Jolasa

Jokalarri bakoitzaren helburua ahalik eta espezie gehien osatzea izango da.

Lehen jokalarriak karta jakin bat eskatuko dio beste jokalarri bati. Horrek, eskatutako karta izanez gero, eman egingo dio. Eskatzaileak, berriz ere, nahi duen jokalarriari edozein karta eskatzeko aukera izango du; eta kartak irabazten (asmatzen) dituen heinean, eskatzen jarraitzeko aukera izango du.

Jokalarri batek ezezkoa ematen dionean, ordea, lehen jokalarriaren txanda amaituko da, eta ezezkoa eman dion jokalarriaren txanda izango da.

Jokalarri batek espezie bateko atalen karta guztiak biltzen dituenean, espezie horri berari dagozkion kartak erretiratu ditu.

Kartak amaitzen direnean amaituko da jolasa, eta espezie gehien dituen jokalarriak irabaziko du.

04 MEMORIA JOLASA ALDAERA KOOPERATIBOA:

Prestaketa

Parte hartzaileen artean lau talde osatu. Karta guztiak mahaian zabaldu, buruz behera, elkar ukitzen ez dutela.

Jolasa

1 taldeak" karta bati buelta emango dio. Gainerako hiru taldeek ere karta bana altxa beharko dute.

Espezie bat irabaziko dute, altxatutako lau kartek espezie bat osatzen badute. Kasu horretan, atalen kartak mahaitik erretiratuko dituzte.

Altxatutako lau kartek espeziea osatzen ez badute, berriz buruz behera utzi.

Txandaka jolastuko denez, "2 taldeak" izango du lehen karta altxatzeko aukera. Dinamika errepikatu, espezie guztiak osatu arte.

05 MEMORIA JOLASA ALDAERA LEHIAKORRA:

Prestaketa

Landareen bi atal aukeratu. Hostoa eta lorea, adibidez. Atal horiek irudikatzen dituzten karta guztiak buruz behera jarri, elkar ukitzen ez dutela.

Jolasa

Jokalariak, bere txanda denean, bi karta altxatuko ditu. Espezie bereko bi atal elkartzen baditu, beretzat jasoko du pareta eta jokaldia errepikatzeoko aukera izango du.

Asmatzen ez badu, hurrengo jokalariaen txanda izango da.

06 LABORE JOLASA ALDAERA LEHIAKORRA:

Prestaketa

3 edo 4 jokalarirekin aritzeko aldaera da hau.

Karta-mazotik karta bat kendu. Jokalari guztiek jakingo dute zein karta den partidatik at geratzen dena. Jolasa zaildu nahi baduzu, karta zein den ez erakutsi.

Mazoan geratzen diren kartak jokalariaen artean banatu. Jokalari bakoitzari espezie bereko bi karta egokitzen bazaizkio, baztertu egingo du horietako bat.

Jolasa

Txandaka jokutzen da, erloju-orratzen noranzkoan. "1 jokalariaen" txandan, bere ezkerreko jokalariai karta bat lapurtzen utziko dio, kartak ikusi gabe. "1 jokalariai" karta bat lapurtuko dio bere eskuineko jokalariai, ikusi gabe, hura ere.

Espezie berari dagozkion bi karta lortzekotan, baztertu pareta. Irabazitako bikote bakoitzean L A B O R E hitzaren letra bat irabazten da. Jokalariak kartak gainetik lehenbailehen kentzean datza jokoa.

