

# BILBO ESKOLATIK ANTZERKIRA

2021 -2022

BILBOKO HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA

PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES DE BILBAO

**MITUSU**

HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA  
PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

**B**

**Bilbao**

## ZAPATA-KAXA BATEAN BIZI ZEN NESKA

### Material pedagogikoa

Antolatzaileak / Organizan

**MITUSU**

HAUR ETA GAZTEENTZAKO PROGRAMAZIO ESZENIKOA  
PROGRAMACIÓN ESCÉNICA PARA NIÑOS Y NIÑAS Y JÓVENES

**Bilbao**

Dirulaguntzaileak / Patrocinan



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CULTURA  
Y DEPORTE

**inaem**

INSTITUTO NACIONAL DE  
LAS ARTES ESCÉNICAS Y DE LA MÚSICA



**EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO**

KULTURA ETA HEZKUNTZA  
POLITIKA SAIA  
DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**Bizkaia**  
foru aldundia  
diputación foral

Laguntzailea / Colabora

**AZKUNA  
ZENTROA  
ALHÓNDIGA  
BILBAO**

Bazkidea / Asociado

**BIARGI SAREA**

## **ANTZERKI-KONPAINIA**

1995. urteaz geroztik, ZUM-ZUM Teatre konpainiak 17 ikuskizun antolatu ditu. LAU URTETIK GORAKO PERTSONA HELDUEI zuzenduta daude, eta guztietan agerikoa da irudimena, sormena, dibertimendua eta ikuspegi kritikoa herritar txikiengan sustatzeko asmoa.

ZUM-ZUM 22 urtean gogoz aritu da estimuluak sortzen eta elkarrizketak edo iritzia bultzatzen, hezkuntzan eta gaitasun sozialak lantzeko prozesuan haurrentzako antzerkia beharrezko eta ezinbesteko tresna izan dadin. Hortaz, elkarlana egiten dute familiekin eta eskolekin, lan pedagogikoa osatze aldera.

ZUM-ZUM Teatrek arkitektura garaikide eta modernoena baliatzen du istorioen eta ipuinen ahozko tradizioan zein transmisioan.

Ipuin klasikoak berriro irakurriz, eguneratuz eta gure ikuspegitik landuz sortu ditugu ikuskizunak. Ipuin klasiko horiek, hain zuzen ere, iraganean ahoz kontatu ohi zizkieten haurrei, eta oso ezagunak ziren. Ipuin horietan dugu hezkuntza, pedagogia eta literatura guztien muin kulturala; istorio horietan biltzen da ezaupideen eta jakinduria unibertsalaren funtsezko oinarria.

## **ZAPATA-KAXA BATEAN BIZI ZEN NESKATTOA**

Julia zapata-kutxa batean bizi da. Neska txikia da, eta batzuetan aspertu egiten da han barruan; baina, beste alde batetik, seguru sentitzen da bertan. Egun batean arkatx magikoa aurkitu, atea marraztu, eta mundua ezagutzen hasiko da. Ondoren, marrazten jarraituko du: tximeleta, lorea... Handik denbora laburrera, topo egingo du pilota batekin, eta lagun egingo dira. Elkarrekin jolastuz oso ondo pasatuko dute, baina kutxan ez dute behar adineko leku izango, beren amets guztietarako. Hori ikusita, ateratzea erabakiko dute.

Istorio horretan, beraz, pertsonaia nagusia dugu kutxa barruko bizimodu erosoan babestuta. Babeslekitik atera, eta askatasunez jokatzek berez dakartzan arriskuei aurre egin beharrean, kutxa barruan bizitzea nahiago du. Laguntasuna sendagai bikaina da beldurraren aurka.

Ipuinaren gaiak dira: batetik, ezagutzen ez dugunaren beldur izatea; eta, bestetik, irudimena eta fantasia beldurrari aurre egiteko tresnatzat hartzea. Beste gai bat laguntasuna da: balore hori, hain zuzen, balio handienetakoa da haurren hazkundeko prozesuetan. Bestela esanda, bakardadearen alderdi txarrak lantzen dira.

La niña que vivía en una caja de zapatos antzezlanean antzerkiaren ezaugarriak eta baliabideak, teknologiarekin batera, baliatzen dira, olerkiz beteriko ikuskizuna osatzeko. Narratzailearen ahotsa ikus-entzule txikien gidaria da; eta nahastu egiten da neskattoaren kantekin, beraren beldurrak eta fantasiak sortzen dituzten irudiekin, eszenaren erdiko kutxa gorpuzdunarekin, bai eta nes karen inguruan aztikeriaz agertu eta desagertu egiten diren pertsonaia aldakorrekin.

## **TOMÁS ETA ARKATZ MAGIKOA.**

“Zapata-Kaxa batean bizi zen neska” antzezlanaren sortzeko oinarri hartu dugu *Tomás eta arkatz magikoa* ipuina.

Ricardo Alcántara egile uruguaitarrak 1988an idatzi zuen ipuina. Urte batzuk geroago pertsonaia hori berriro izan zen beste istorio batzuen protagonista. Istorio horiek dira, besteak beste, honako hauek: *Tomás y la goma mágica* (Tomás eta borragoma magikoa), *Tomás y las palabras mágicas* (Tomás eta hitz magikoak) eta *Tomás y las tijeras mágicas* (Tomás eta guraize magikoak).

Liburu horiek argitaratuta daude, idazlearen 80 lanetik gorako bilduman. Zenbait hizkuntzatarara itzuli dira istorioak, eta honako sari hauek jaso dituzte: Serra d'Or sariak, Austral Infantil sariak, Lazarillo sariak eta Apel·les Mestres sariak.



## **GIDA DIDAKTIKOARI BURUZKO OHARRAK**

Dosier pedagogiko hau egin dugu, lanaren funtsezko alderdiak lantzen laguntzeko asmoz. Horrela, lanaren bidez eskaini nahi ditugun ikasbideen iraupena are gehiago bermatuko da. Beharrezkoa da antzezlanari buruzko elkarrizketak sortzea: lehenik eta behin, ikasleengan izan duen eragina ezagutzeko; eta, bestetik, ikasleei eman dizkien ezagutzak eta ideiak antolatu eta partekatzeko.

Dosier pedagogikoa gida irekia, hau da, irakasleei zuzendutako baliabidea, ipuinean eta ikuskizunean jorrotzen diren gaiak ikasgelan lan ditzazuen. Jarduerak pentsatuta daude P3 mailatik hasiera-zikloa arteko ikasleei zuzentzeko, eta, ikasleen adina zen den, irakasleok moldatu ahalko dituzue. Hortaz, aukera duzue jarduera guztiak lantzeko, ala proposatzen ditugun gaietako bat baino ez.

Bestalde, antzerki-konpainiak abestien CDa argitaratu du. Ikuskizunaren egunean erosi ahalko duzue (10 euro), edo, bestela, harremanetan jar zaitezke konpainiarekin.

## **HELBURU PEDAGOGIKOAK**

Marraztea, moztea eta guztien artean horma-irudia egitea

Ikuskizunaren edukia azaltzea

Norberaren beldurrak hitzez azaltzea eta partekatzea

Irudimena beldurrei aurre egiteko tresna gisa sustatzea

Laguntasunaren balioa bultzatzea

## **METODOLOGIA**

Elkarrizketaren eta jolasketaren bidez

Marrazkien bidez

Musikaren eta abestien bidez (CDa erabiltzen bada)

## **JARDUERA**

### **1. JARDUERA (ANTZEZLANA IKUSI AURRETIK)**

Ikasleei antzezlanaren izenburua jakinaraziko diegu:

*KAPATA-KAXA BATEAN BIZI ZEN NESKA*

Irudimena lantzeko aukera eman, eta ikasleei galdetuko diegu zer etorri zaien burura, izenburua entzutean.

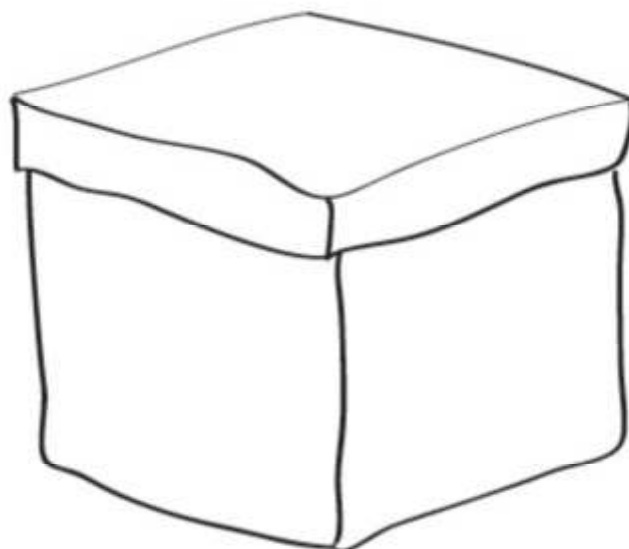
Norbait bizi daiteke zapata-kutxa batean?

Nolakoa da kutxa? Arbelean marraztatuko dugu.

Beste zapata-kutxa mota batzuk ezagutzen al dituzue?

Demagun zapata-kutxa batean sartzeko bezain txikiak zaretela: zer egin dezakezue barruan (zerrendatu bi gauza), zer ezin duzue egin bertan? (zerrendatu beste bi gauza). (P3 mailan gauza bat pentsatzeko eskatuko diegu. P5 mailan bi gauza baino gehiago esan ditzakete)

Zure ustez, zergatik aukeratuko du neska batek zapata-kutxa batean bizi zea? Zergatik bizi da bertan?



## **2. JARDUERA (ANTZEZLANA IKUSI ONDOREN)**

**GOGORA DEZAGUN ISTORIAO.**

**ZENBAT MARRAZKI!**

**(MAILA GUZTIETARA MOLDA DAITEKE)**



### **HELBURUAK:**

Antzezlanaren bidez gogoratuko dugu, eta taldeko ikasleek, andereñoaren edo maisuaren laguntzaz, kontakizuna berreraikiko dute.

Antzezlanaren gogoratzeko, honako baliabide hauek erabil ditzakezue: Juliaren marrazkiak arbelean egitea, edo eranskinean jasotako marrazkiak ikustea.

### **METODOLOGIA:**

- Taldean eraikiz
- Arbelean marrazkiak eginez

### **JARDUERA AURKEZTEA:**

Lehenengo jardueraren bidez Juliaren istorioa gogoratu nahi dugu. Kontakizuna guztion artean ekarriko dugu gogora: hasiera, adabegia eta askaera. Ipuina gogoratu ahala, ikasleak binaka aterako dira arbelera, eta Juliak marraztu zituen objektuak eta animaliak haiek ere marraztuko dituzte. Horrela, entretenigarriagoa izango da jardueraren sarrera.

Hauexek dira istorioaren kontakizunean aipatzen diren marrazkiak:

### **MARRAZKIAK:**

TXIMELETA

ZUHAITZA

HODEIAK

LOREA

KOTXEA

PILOTA

SASKIBALOIKO SASKIA

FUTBOLEKO ATEA

FUTBOL-PILOTA

BOLA-JOKOKO BOLAK

TXAKURRA-KOTXEA

## **KONTAKIZUNA (*andereñoei zuzendutako gida gisa*)**

### **HASIERA:**

Pantaila batean ikusten dira haurrak eta kutxa mota batzuk.

Ondoren, Julia ezagutuko dugu: bera zapata-kutxa batean bizi da. Batzuetan aspertu egiten da bertan, baina, bestalde, seguru ere sentitzen da.

Hala ere, bere buruari galdetzen dio kutxatik kanpoan zer dagoen. Atera nahi duenean, ordea, beldurtuta eta ikaratuta sentitzen da.

### **ADABEGIA:**

Egun batean arkatz magikoa aurkitu, atea marraztu, eta mundua ezagutzen hasiko da.

Arkatza erabiliz, tximeleta marraztu, fantasiak asmatu, irudikatu eta beldurrari aurre egiteko oso lagungarria den kanta bat abestuko du.

Julia garrantzi handiko zerbaiten bila dabil: lagun bat aurkitu nahi du. Baina ezin du lagunik aurkitu...

Gutxien espero duenean, pilota bat agertzen da, eta lagun egingo dira. Primeran pasatzen dute elkarrekin.

Bat-batean, Julia konturatzen da etxetik urrun dagoela, eta pilota kotxe bihurtuko da, etxera itzultzeko. Bidetik txakur bilakatu, eta, geroago, pilota izango da berriro.

Azkenean, Julia, pilota eta tximeletak etxera helduko dira.

### **ASKAERA:**

Zapata-kutxara itzultzen denean, lagun berriak marrazten ditu, baina, hala ere, aspertu egiten da; hortaz, berriro ateratzea erabakiko du. Arrain handia margotuko du, arrainaren gainean igo, eta joan egingo dira guztiak.

Baina, joan aurretik, Julia konturatuko da dagoeneko ez duela arkatzaren beharrik; beraz, atzean utziko du. Irudiak asmatzen, kutxatik kanpo ateratzen eta kanpoaldearen beldur ez izaten lagundu dio arkatzak. Azkenean hantxe utzi du... Nork beharko du arkatza orain?

### 3. JARDUERA

#### ARKATZ MAGIKOA ESKUETAN, EZ NAIZ BELDUR!

(MAILA GUZTIETARA MOLDA DAITEKE)



#### HELBURUAK:

Norberaren beldurrak hitzez azaltzea eta gainerako ikaskideekin partekatzea.

Ondo sentiarazten digun zerbait marraztea.

Irudimena beldurrei aurre egiteko tresna gisa sustatzea.

#### METODOLOGIA:

Elkarrizketaren eta jolasaren bidez

Marraztea, margotzea eta moztea

Guztien artean horma-irudia sortzea

#### MATERIALAK:

DIN-A5 tamainako orri bat

arkatz bat

koloreak

guraizeak (irudiak andereñoak motz ditzake ikasle txikienen taldeetan)

Marrazki guztiak itsasteko eta collage bat egiteko gunea

#### JARDUERA AURKEZTEA:

Lehenik eta behin ikasleei galdetu behar diegu zeren beldur diren eta zergatik. Juliak azaldu zigun kutxatik ateratzearen beldur zegoela ez baitzekien kanpoan zer aurkituko zuen. Beldurrak Juliari lapurtzen zion abenturak bizitzeko aukera, baina, irudimenaz lagunduta, beldur izateari eta ezkutatuta bizitzeari utzi zien. Eta, hori guztia gertatu zitzaion beraren bizitzan arkatza eta pilota topatu zituelako.

Segidan, galdera batzuk zerrendatu ditugu ikasleek antzezlanaren gaineko hausnarketa txiki bat egin dezaten (ikasle txikienekin, hauxe egin dezakegu: zeren beldur dauden galdetu, eta gogoratzen dutena marrazteko eskatu).

1- Zerbaiten beldur zara? Ikasleak zenbait konturen beldur izan daitezke: bakarrik egotearen, gauaren, iluntasunean ibiltzearen, ama lanera joatearen, armairutik ateratzen diren munstroen, aurreko pisuan bizi den bizilagunaren...

2- Zure ustez, zeren beldur da Julia? Askatasunez erantzungo dute, eta erantzun guztiak balioduntzat hartuko dira.

3- Beldur zarenean, babesteko leku berezirik al duzu? Julia, beldur ez izateko, kutxa barruan

ezkututzen zen. Babesleku horiek izan daitezke, besteak beste, ama, aita, panpina bat, izaren azpialdea, zeuk bakarrik ezagutzen duzun txabola bat... Laburbilduz, seguru sentiarazten dizun leku bat.

4- Nola utzi zion Juliak beldur izateari? Arkatz magikoaz marraztuz, imajinatuz eta zenbait kontu asmatuz utzi zion beldur izateari.

5- Juliak nahi du zeuk ere aurre egitea beldurrari; hortaz, arkatx magikoa zuri utzi dizu. Beraz, har ezazu arkatza, eta imajinatu magikoa dela.

6- Imajinatu pozik eta zoriontsu sentiarazten dizun zerbait: gauza, animalia edo landare bat. Juliak tximeletak, loreak eta abarrak marrazten zituen, beldurrik ez izateko. Eta zuk?

7- Marraz ezazu, pinta ezazu, motz ezazu.

8- Goazen jolastera!Tximeleta bat marraztu baldin badugu, hegan eginaraziko diogu; pilota bat marraztu baldin badugu, korrika edo hegan eginaraziko diogu; edo hegazkina marraztu badugu, airera dezakegu...

9- Egin dezagun horma-irudia!Guztien artean horma-irudia egitea proposatzen dizuegu. Horma-irudian marrazki guztiak itsatsi ahalko dituzue. Ondoren, ikasle bakoitzak azalduko du zer margotu duen, eta zergatik gustatzen zaion horrenbeste. Marrazkiak leihoetan, arbelean edo horma-irudian itsats ditzakegu. Beldurraren aurkako garaileen collagea izango da emaitza!



## **4. JARDUERA**

### **PILOTA LAGUNAREKIN JOANGO NAIZ BIDAIA (P5)**



#### **HELBURUAK:**

Taldean bidaia bat diseinatuko dugu, eta gure lagunarekin, hau da, pilotarekin batera joango gara. Laguntasunaren balioa azpimarratzea, bakarrik ez sentitzeko sendagai bikaina dela ohartuta.

#### **METODOLOGIA:**

Pilotarekin batera, taldean jolastea

#### **MATERIALAK:**

Tamaina ezberdineko bost pilota

#### **JARDUERA AURKEZTEA:**

Julia mundua ezagutzera ateratzen denean, zeren bila dabil? Lagun baten bila.

Non? Leku guztietan bilatzen du: landan, hirian, itsasoan eta zeruan. Baina, bilatu arren, ez du topatzen.

Gutxien espero duenean, ordea, pilota bat agertzen da. Juliak hasieran ez du pilotarekin jolastu nahi, baina, azkenean, pilotarekin batera jolasten da, eta oso ondo pasatzen dute. Istorioaren mezua izan liteke batzuetan nor eta gutxien erreparatu diegun pertsonak izan daitezkeela gure lagunik onenak, eta, hortaz, adi egon behar dugula, bizitzak aurrean jartzen dizkigun aukerak baliatzeko, eta hain baliotsuak diren lagunak egiteko.

Lagun berezi horrekin bidaia ezin dibertigarriagoa antolatuko dugu, ikusiko duzue!

1- Banatu ikasleak bost taldetan. Guztiak eseriko dira lurrean.

2- Andereñoak pilota bana emango die taldeei. Begiak itxita, imajina ezazue Juliaren istorioa zuei gertatzen zaizuela: hegan egiten duen pilota lagun bat duzue; gainera edozein bihurtu daiteke, nahierara. Gogoratu! Irudimenak ez dauka mugarik, beraz, abentura fantastikoz beterik dauden leku asmaezinetara joan zaitezke.

3- Pilota duen haurrak hasi behar du taldeak asmatu duen bidaia kontatzen.

4- Egoki deritzon, hauxe esango du andereñoak: «Hurrengo!»; eta eskuetan baloia zuen haurrak taldeko beste haur bati pasatuko dio, eta bigarren horrek bidaia kontatzen jarraituko du. Baina ez gogoratu pilotarekin batera zoaztela!

5- Ikasle guztiek parte hartu ondoren, bukatutzat hartuko dugu joko.

## **5. JARDUERA**

### **ETXERA ITZULI NAHI DUT!**

#### **(P-3)**



#### **HELBURUAK:**

Labirintoa osatzea

Antzezlanean agertzen ziren marrazki batzuk gogoratzea

Antzezlanean agertzen ziren marrazki batzuk margotzea

#### **METODOLOGIA:**

1. FITXA osatzea

#### **MATERIALAK:**

Koloreak eta errotuladoreak

Ikasleei fitxa bana ematea

#### **JARDUERA AURKEZTEA:**

Antzezlanaren une batean, Julia galdu egiten da, eta etxera itzuli nahi du. Kotxetik kutxa-etxera heldu arteko zatia fitxan betetzea proposatzen dizuegu, bai eta ingurunean agertzen diren marrazkiak margotzea ere. Erratu arren, berdin dio! Atzera itzuli, eta berdin-berdin helduko da etxera.

