

MIHILUZE Arau-orria:

Mihiluze hori! Hauxe duzu zure trebetasuna eta zure mihiluzetasuna agerian uzteko aukera berria! Mahai-jolas honetan galderak asmatu ahal izango dituzu **Erantzuna emanda**. **Tribuaren Berbak** frogan zu baino hoberik ez dela berretsiko duzu. **Eroglifikoak** deszifratzeko bezain ero zaudela erakuts dezakezu. **Horma** eta **Potokume** ugari osatu. **Esames** eta **Anabasetan** ingurukoak aho zabalik utzi eta **Zer da zer?-etan Zakua** irabazi! Nor zu baino Mihiluzeago?

PRESTAKETA:

- . Taula mahai gainean zabaldu.
- . Txartel ezberdinak multzotan banatu, nahastu eta taularen inguruan kokatu.
- . Zakua taularen azken borobilean kokatu. Nahi izanez gero, partaide bakoitzak opariren bat sar dezake zakutxoan irabazlearentzat. Edozein gauza sar daiteke: 500 euroko billetea, goxoki bat, afari baterako txartela, ilerako goma bat...

NOLA HASI:

Jokalari edo talde bakoitzak peoi bat aukeratuko du. Jokalari zaharrena izango da jolasten lehena eta erlojuz kontrako zentzuan txandatuko dira besteak (ezker-eskuin). Bikote edo taldeka jolastuz gero, taldeko guztien adinak batuko dira zein talde hasiko den erabakitzeko.

Lehenengo txandan, berak aukeratutako frogia egingo du jokalaria peoia lehen borobilean kokatuz (borobil morea). Taulako borobil bakoitzaren koloreak zein frogari dagokion adierazten du eta frogia bakoitzean lortutako puntuak borobilak aurreratu eta ibilbidean aurrera egiteko balioko diote jokalaria. Frogia gainditu eta peoia mugitu ondoren (punturen bat lortu badu, noski!), eskuinetara duen jokalari edo taldearen txanda izango da.

HELBURUA

Ibilbide moduko jolasa izango da. Ibilbide horretan aurrera joan ahal izateko, frogak ahalik eta ondoen egin beharko dira. Zenbat eta erantzun zuzen gehiago eman, azkarrago helduko gara helmugara, lortutako puntu bakoitzarengatik borobil bat aurreratuko baitugu gure peoia. Behin helmugara iristean, 'Zakua' lortzeko azken frogia gainditu beharko dugu. 'Zer da zer?' frogia gainditzen duen lehenak irabazi eta zaku barruan dagoen guztia eskuratuko du!

Proba guztietan, 'Horma'n izan ezik, helduentzako eta gazteenentzako txartelak ikur batez bereizten dira. Haurrak eta gazteak edo helduak batera jolasten dutenean, hurrek beraiei dagozkien galderak bakarrik erantzun beharko dituzte. Bestela, txartel guztiak nahastu eta aurrera!

Ibilbidean honako frogak izango dituzue:

- . ERANTZUNA EMANDA

Froga honek bi txartel mota ditu: galdera txartelak eta erantzun txartelak. Ezkerreko aurkariak galdera txartel bat hartu eta gaia zein den esango dio jokalaria. Honek gai horri dagokion erantzun txartela hartu eta bere aurrean jarriko du.

Minutu bateko denboran, ezkerreko aurkariak Erantzuna emanda txarteletako galderak egingo dizkio jokalaria, eskuinekoak denbora kontrolatzen duen bitartean. Txartel bakoitzean bost galdera izango dira (txartelak bi aldeetan 10 galdera eduki arren, alde bateko 5 galderak bakarrik erabiliko dira froga egiterakoan) eta jokalaria erantzun txarteletako erantzun bakarra aukeratu ahal izango du galdera bakoitzeko. Denbora amaitutakoan, ongi erantzundako galdera bakoitzagatik puntu bat jasoko du jokalaria.

. TRIBUAREN BERBAK

Ezkerreko aurkariak Tribuaren Berbak multzoko txartel bat hartu eta jokalaria eta bien artean eutsiko du, jokalaria erantzunak bakarrik ikusi ahal izango dituelarik. Eskuineko aurkariak berriz hareazko erlojua hartu eta buelta emango dio minutua noiz hasi eta noiz bukatu den jakinaraziko duelarik.

Minutu horretan, definizioak banaka irakurriko ditu ezkerreko aurkariak eta jokalaria erantzunak esango ditu. Jokalaria erantzuterakoan huts egiten duen momentuan, berriz hasierako definiziotik hasi beharko du.

Minutu bateko denboran, Tribuaren Berbak frogako taula zuzen erantzun beharko da. Hala eginez gero zazpi puntu jasoko ditu jokalaria. Ez baldin bada osoa zuzen esaten, denbora amaitzean zuzen erantzunda dauden hitzak baino ez dira kontuan hartuko puntuak jasotzerakoan. Puntu hauek taulan aurrera joan ahal izateko pilatu beharko dira. Erantzun zuzen bakoitzarengatik, puntu bat.

. EROGLIFIKOAK

Ezkerreko aurkariak Eroglifikoak txartel bat hartu eta jokalaria eta bere artean kokatuko du, jokalaria galderaren erantzuna asmatu beharko du. Hiru eroglifiko (hiru txartel) asmatzeko aukera izango du minutu bateko denboran. Erantzunaren zatiren bat asmatzen badu “Hori bada erantzunaren zati” esan beharko zaio. Asmatutako bakoitzeko, puntu bat.

. HORMA

Minutu bateko denboran, ezkerreko aurkariak HORMA txarteletako definizioak irakurriko dizkio jokalaria, eskuinekoak denbora kontrolatzen duten bitartean. Txartel bakoitzean sei definizio izango dira eta definitutako hitzak, dagokien letra kopuru zehatza esanda, asmatu beharko ditu jokalaria erantzun bakarra emanez. Definizio baten erantzuna emandakoan, zuzena den ala ez esango zaio jokalaria eta hurrengo definiziora pasa. Seigarren definizioarekin jolastu ondoren berriz ere lehenengora itzuliko da asmatu ez dituenekin beste aukera bat izateko. Paper batean taula bat marraztea gomendatzen dugu jolasa errazteko, horrela asmatutako galderak taulan idatzi baititzake jokalaria. Denbora amaitzean, asmatutako hitz bakoitzagatik puntu bat jasoko du jokalaria.

Laburdura: (A.g.) = Artikulurik gabe

.POTOKUMEAK

Ezkerreko aurkariak Potokumeak txartel bat hartu eta jokalaria eta bere artean kokatuko du, jokalaria osatu gabeko bertsoak ikusiko dituelarik. Bertsoa irakurtzen hasi eta, minutu bateko denboran, bertsoan faltan diren puntuak asmatu beharko ditu. Erantzun zuzen bakoitzarengatik, puntu bat.

. ESAMESAK-ANABASAK

Ezkerreko aurkariak Esamesak multzoko txartel bat hartu eta jokalaria eta bien artean eutsiko du, jokalaria esaldi kodetuak bakarrik ikusi ahal izango dituelarik. Eskuineko aurkariak berriz hareazko erlojua hartu eta minutua noiz hasi eta noiz bukatu den jakinaraziko du. Minutu erdia izango du jokalaria arrasto bakoitza zuzen erantzuteko. Jokalaria banan-banan esango ditu esames bakoitzeko hitzak, eta aurkariak adieraziko dio ongi esan duen ala ez (berak erabakiko du hitzak asmatzeko norainoko laguntza eman). Hitz bakoitza ondo erantzun arte ezingo du hurrengora pasa. Anabasaren kasuan hitzez hitz asmatu beharko du orden egokia. Denbora amaitzean ez baditu arrasto guztiak zuzen esan, ongi deszifratutako arrastoak haina puntu lortuko ditu. Osatutako arrasto bakoitzarengatik, puntu bat.

Azkenik, lortutako arrastoekin kontzeptu ezkutua zein den esango du jokalaria. Asmatuz gero, puntu bat gehiago jasoko du eta, beraz, borobil bat gehiago aurreratzeko aukera izango du.

. ZER DA ZER?

Hau azken frogatik izango da. Ibilbidearen amaierara iristen den lehen jokalaria frogatik hau gainditu beharko du 'Zakua' eskuratzeko. Minutu bateko denboran zazpi hitzak hiru multzotan kokatu beharko ditu. Ez baldin baditu zazpiak zuzen kokatzen, txanda galduko du eta hurrengo itzulian berriz ere txartel berdina zuzen erantzuteko aukera izango du. Aurkariak erabakiko du zuzen esandako hitzak zein izan diren esan ala ez. Zazpi hitzak behar bezala kokatzen dituen jokalaria irabaziko du 'Zakua'.

MIHILUZE TELEBISTAN BEZALA

Familian, eskolan edo euskaltegian Mihiluzerekin gozatu nahi baduzue telebistako dinamika bera jarraitzea besterik ez duzue kaxa honetako materiala erabiliz. Horretarako aurkezle papera norik beteko duen eta bikoteak zeintzuk izango diren erabaki beharko duzue. Mihiluze mahai jolasean imihintzioka eta Marrazkia frogatik ez dira agertzen, baina frogatik hori egin ahal izateko Esamesak frogatik txartel bat hartu eta bertako 'Nor da? Zer da?' asmatu beharko du bikoteak mimika edo marrazkia erabiliz, minutu bateko denboran... Erraza, ezta?