

JOKOA

# Zer istorio asmatu dezakegu?

## Nola jolasten da?

Moztu erantsitako fitxak ilustrazioekin.

Ilustrazio bakoitzak proiektuko pertsonaiak erakusten ditu, kontakizun bat asmatzeko abiapuntu izan daitekeen ekintza bat eginez.

### 1 Pausoa

Aukeratu **txartel** batzuk (nahi dituzunak!)

### 2 Pausoa

Jar itzazu nahi duzun **ordenan** eta erabili pasarte hauek zure istorioa asmatzeko.

### 3 Pausoa

Saiatu zure ipuinak elikadura ohiturekin, higie-nearekin, jarduera fisikoarekin, atsedenearekin eta ingurumena zaintzearekin lotutako **mezuak** sar ditzan.

Nahi adina aukera dituzu!



## Zer dira materialak?

- 20 fitxa egoera ezberdinen ilustrazioekin.



## Zer eduki landuko ditugu?

Asmatutako istorioei ematen diegun ikuspegiaren arabera, eduki zehatz batzuk landuko ditugu.

- Ohitura osasungarriak (elikadura, higie-ne eta atsedena).
- Jolas sinbolikoa (erosketa, sukaldaritza, zaintza pertsonalak).



