

Jolasaren hizkuntza eta hizkuntzaren jolasa

Jaime Altuna Ramírez

“Ahoa bete hots” jardunaldirako prestatutako solasaldi hau jolasaldi bat da. Ikasgela barruan, kalean edo etxean hizkuntzarekin eta hizkuntzaren bidez jolasteko tresna batzuk landuko ditugu eta jolas horiek ahozkotasanari buruz hausnartzeko aitzakia emango digute. Jarraian, beraz, jolasaldi honetarako prestatutako ahozko hitzak idatzizko hitzak bihurtu dira hemeretzi urratsezko jolas bat osatuz.

[BAGA]

Txorro-morro-piko-tailo-ke...
Dona-dona-katona...
Erra eta txutxupe...

Hauek dira txikitan jolaserako erabiltzen genituen hitzak. Garai hartan, jolasa modu egokian egiteko balio zuten hitzak ziren. Orain, aldiz, nolabaiteko magia eta lilura nabari dut hitz horien atzean: jolasaren magia.

[BIGA] Jolasa, hitzen lilura. Haurrek hitzen lilura jolasetan aurkitzen dute eta hitzen magia jolasen bidez transmititu izan ohi da. Jolasetan, eguneroko bizitzarekin, bizitza arruntarekin alderatuta, irrealtasunaren halako kontzientzia bat dago. “Beste gauza bat gara”, “Beste gauza batzuk egiten ditugu”; dena misterioz betea da, jolaskideek soilik dakizkiten ezkutuko sekretuez betea.

[HIGA] Hitzen lilura, erabilera. Hitzen lilurak erabilera dakar eta, era berean, lilurarik gabe erabilera nekez suertatzen da. Hizkuntzaren erabilerarako beharrezkoa den lilura hori, jolasetan aurkituko dugu hurrekin lana egiten dugunok. Haurrak jolasaren bidez fantasiak, nahiak eta bizipenak askatzen baitu.

[LAGA] Honek eta honek. Hitz hauek abestuz egiten dena jolas bat da:

Honek eta honek eta honek eta honek bart ezteiak zituzten
Honek honi zer esan? gonbidatzeko hau eta hau
Gonbidatzaileak hau eta hau, hara non diren hogeitau eta lau

[BOGA] kinkirrinera. Baita hitz hauekin egiten dena ere:

Ala kinkirrinera,
Ala samurrera,

*Unax plaza berriko
Jira hadi beste aldera.*

[SEGA] Panpina eta autoa. Panpinak, auto txikiak, kanikak, pilotak... Tresna guzti hauek jostailuak dira. Jolasteko tresnak. Jolasteko ez dira ezinbestekoak baina zenbait jolasetarako oso erabilgarriak dira eta hainbat jolas egiteko tresnaren bat behar-beharrezkoa da.

[ZAI] Hitza, jolasa ala jostailu? Biak izan daiteke. Jolasteko tresna oso garrantzitsua da eta, ez beti, baina gehienetan beharrezkoa ere bada. Hala ere, hitza beti ez da jolasa eta zenbaitetan pilarik gabeko jostailu baten modukoa izan daiteke.

Hizkuntza ikasteko mekanismoak hiru baitira. Batetik, **elkarrekintza** dugu. Heldua eta haurra bestearen komunikatzeko gaitasunari moldatzen dira etengabe eta horren bidez hizkuntzaren ikasketa garatzen da. Bestetik, **imitazioa** dago. Beste hiztunei kopiatuz hizkuntzaren jabe egiten gara. Azkenik, **jolasa** dugu, mugagabeko jostailu hori (hizkuntza) manipulatzeko xarma. Imitazioaren osagarria da: esplorazioa, manipulazioa, desmuntatzea... Haur batek jostailua "berez" erabili behar den moduan erabiltzen du baina baita barruan duena ikertzen du, manipulatzeko eta desegiten du berriro ere muntatzeko.

[ZOI] Jolasaren garrantzia. Haurrak bizitzarako eta hezkuntza prozesurako jolastea behar-beharrezkoa du. Garapenerako oso elementu inportantea da. Garrantzizkoa da haurraren **gorputz hazkundera**. Haurrak bere mugimenduekin, bere giharra eta gainontzekoak dantzan jartzen ditu. Jolasak gauzak aurkitu eta esperimendatzen laguntzen digu. Haurrak distantzia eta espazioa kalkulatu ikasten du, gauzak eta jostailuak manipulatu, euren forma, neurri, tenperatura eta bestelako elementuez ohartzen da. **Pentsamendua ordenatzen** ere laguntzen digu jolasak. Haurra denboran kokatzen da, espazioaren nozioak jasotzen ditu, bere hipotesi propioak frogatzen ditu, eta bere ezagutza lantzen doa. Gainera, haurren artean **kultura transmisio** handiena jolastuz bideratzen da. Jolas jarduera horietan erabiltzen diren material, esaera, esamolde, abesti, dantza eta ipuinen bidez gizarte baten izaera transmititzen da.

[BELE] Jolasaren definizioa. Jolasa jarduera aske bat da, zerbait "balitz bezala" egitean datzana eta bizitza arruntetik kanpoko jarduera bezala ikusten dena, baina, hala ere, jolaskidea erabat beregana dezakeena, inongo interes materialik eta probetxurik atera ez arren, denbora eta espazio jakin batean egiten dena, arau jakin batzuk beteaz eratzen den ordena bati jarraituz, eta eguneroko mundutik bereizteko misteriozko giroa sortzen edo moztzea erabiltzea dakarrena¹.

[ARMA] Jolasaren ezaugarriak. Huizinga-k proposatutako definizioaren arabera, zazpi lirateke jolasaren ezaugarriak: 1. Askea; 2. Berezia; 3. Arautua; 4. Ez produktiboa; 5.

¹ HUIZINGA, Johan (2000) Homo ludens. Madrid: Alianza editorial

Zorizkoa; 6. Atsegina; 7. Irudizkoa. Beharbada, azken biak dira ahozkotasanari begira garrantzi berezia hartuko luketenak.

[TIRO, PUM]

BAGA, BIGA, HIGA, LAGA, BOGA, SEGA, ZAI, ZOI, BELE, ARMA, TIRO, PUM...

Hitz majikoak, sorgin hitzak edo hitz jokoa?

...XIRRISTI-MIRRISTI , GERRENA PLAT, OLIO ZOPA, KIKILI SALDA URRUP, EDAN EDO KLIK, IKIMILIKILIKLIK

Mikel Laboak ezagunak egin zituen hitz jokoa entzuterakoan sorgin hizkera etortzen zaigu burura. *Artxila mortxila* bezain magikoak egiten zaizkigu garai batean *dona-dona* egiteko erabiliak ziren lelo onomatopeiko hauek. Hala dira ez Zugarramurdiko sorginek erabiltzen zituztelako, haurrek bere jolasetarako erabiltzen zituztelako baizik. Zotz egiteko abestitxoak dira. Haurren artean zozketa egitekoak, *dona-dona* modukoak. Beraz, hasieran esaten genuen bezala bi abestitxo eder hauekin **hitzen lilura jolasetan aurkitu dezakegula** ikusten da. Ikus ditzagun, **jarraian, hitzarekin jolasteko adibide batzuk.**

[XIRRISTI] Txantxa jolasak. Jolasetan poza eta umorea nagusi dira, horregatik barrea eta jolasa lotuta doaz. Ziria eta txantxa barrea eragiteko eta pozteko ditugun baliabideak dira. Hizkuntza jolasen artean euskaraz tradizio handia duen txantxa jolas bat izenen umorezko esapiderena da. Neska ala mutilen izenekin txantxa esamoldeak egiteko ohitura handia dago.

[MIRRISTI] Izenen umorezko esapideak. KATTALIN pettolin, zakuto zikinto; MARIA ANDRES tutuan jo eta gora ihes; MARIA Belasko, eskerrik asko, okela gutxi eta salda asko; MARIA Orion trumoia eta Markinan euria; MARIA orratz eta haria; PETRA ipurdian bost letra; ANDRES trinkilun tres, poltsa handia eta dirurik ez; DOMINGO arrautza gorringo; IMANOL karakol eguzkitan sonbrilla euritan guardasol; INAZIO palazio, jan eta edan despazio, ogia purra purra, Inazio lapurra; JOSE jan eta gose, edan eta egarri, Jose barregarri; JOXE MARI biribari lau hanka eta bost belarri; MANEX lehen bai eta orain ez; MARTIN borbin errege eta sorgin, tipula eta gatz Martin ipurdilatx; MARTIN poxpolin abarka zarrekin, konejua dirudi bere bizarrekin; MIGEL saskia bete gibetel, beste hainbeste birika Migel ipur-zirika; NIKOLAS jan eta jolas; PATXI putxi diru gutxi, taloa jan eta ipurdia itxi; TOMAS taloa jan eta jolas, ohera joan eta zirina, Tomas ipurdizikina

[GERRENA PLAT] Txantxariak. Egurrezko zibetaz gain, haritzen kuskuiluak (txantxariak, poxpolinak, kurkuiluak...) ere ziba moduan erabiltzen ziren. Txantxariak Quercus familiako zuhaitzetan agertzen dira. Inguru honetan ezagunenak haritzetan agertzen

diren borobiltxoak dira. Jolasteko poxpolinetan dagoen zulo txoan makiltxo bat sartzen zen, ondoren, hatzekin dantzatzeko indarra emanez. Zibere jolasetan bezala, helburua poxpolina ahalik eta denbora gehien dantzatzeko gotea zen.

[OLIO ZOPA] Txokolate.

Txoko, txoko, la, la

Txoko, txoko, te, te

Txoko, la

Txoko, te

Txoko, la, te

Esku jolas honekin hitz ezberdinak erabili ditzakegu: tximeleta, pilotari, errepide...

[KIKILI SALDA] Sorgin marra. Birsortutako jolas baten adibide da hau. Abesti zahar bat eta aspaldiko jolas bat kanta eta jolas berritu bat sortzeko moldatu genituen.

Atxi mutxi zilarra

Gan gan oilarra

Harriak sorgin marran

Azpian izkilinak

[URRUP] Laburbilduz. Jolasa atsegina eta irudizkoa denez eta jolasetan poza eta umorea nagusi direnez, hitzen lilura jolasetan aurkitzea erraza egingo zaigu hurrekin aritzen garenoi.

[EDAN EDO KLIK] Horretarako, jolasaldi guztian zehar errepikatu dugunez, gure hurrei gozamenerako, lilurarako, magiarako tarteak eta espazioak bermatu behar dizkiegu. Horregatik:

1. Jolas librerako uneak eta guneak bermatu.
2. Sortzeko espazioak eskaini: sormena sustatu.
3. Hitzarekin jolasteko aukerak bilatu adin guztietan.

[IKIMILIKILIKLIK]