



ERANSKINA

TXIKIGUNEKO PROGRAMAZIOA

EGUNAK: Abuztuak 21, igandea - Abuztuak 28, igandea

ORDUTEGIA: Goizez: 11:00etatik 14:30era
Arratsaldez: 16:30etik 20:00etara

LEKUA: Casilda Iturrizar parkea, Pergola eta Ahateen Urmaela

GAIA: "Planetaren Salbamenduko Zentro Unibertsala". 2030 Agendaren Garapen Jasangarrirako Helburuak.

0-3 URTEKO UMEENTZAKO JARDUERAK

1. TXIKI LABORATORY (0 - 1 urte)

→ **LEKUA: LUDOBABY**

Ume txikiek **gura bezala katamar ibiliz soinuak, koloreak eta jolas berriak** deskubritzeko aukera izango dute, zentzumenak estimulatuko dizkieten elementuekin jolastuz, kaskabiloak dituzten pilota erraldoiak, adibidez.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

2. PLANKT-ON (0-1 urte)

→ **LEKUA: LUDOBABY**

Txikienek, oraingoan, itsaso, ibai eta ozeanoen kutsadura direla simulatuko dute eta igerilekuko bolak itsasoko planktona eta oxigenoa izango dira. Pixkanaka bolak kutsadura xurgatzen joango dira, desagertu eta ingurua hondakinez garbi geratu arte.

Koloretako bolak dituen igerilekua jarriko da, espazioa mugatzeko eltxo-sare erraldoi batez estalita

GJH: 13 Klimaren aldeko ekintza / 14 Itsasoko ur azpiko bizitza.

3. STOP HONDAKINAK! (0-2 urte)

→ **LEKUA: EDOSKITZE GUNEA**

Hondakinik gabeko gunea izango da, eta bertan adieraziko da **botxotar txikienek sortzen dituzten hondakinak eta zaborra zelan desegin.**





BILBAO 2022

ASTE NAGUSIA

Abuztuak 20 - 28 Agosto

@BilbaoJaiak



Aire girotua duen modulu bat jarriko da, eta aulkiak, haizagailuak, mahaia, mikrouhin-labea, pixoihalak aldatzeko altzariak eta hondakinentzako ontzi berezi bat eta oinarritzko beste objektu batzuk izango ditu, hala nola, garbitzeko toallatxoak, komuneko papera, etab.

Gune horretan, erabiltzaileek pribatutasun handiagoa izango dute umeei jaten emateko.

GJH: 5 genero berdintasuna / 13 klimaren aldeko ekintza / 15 lurreko ekosistemetako bizi-tza.

4. KAR-PARK

Edoskitze gunearen kanpoko aldean, uneoro zainduta egongo den **ume txikien aulkietarako aparkaleku bat egokituko da**. Erabiltzaile bakoitzari zenbaki bat emango zaio bere gauzak jaso ahal izateko. (Arropa gordetzeko zerbitzua).

GJH: 3 osasuna eta ongizatea / 5 genero berdintasuna.

5. OXIZEANOA (1-3 urte)

4 igerileku txiki jarriko dira, itsasoan aurki daitezkeen hondakinak simulatuko dituzten hainbat elementurekin, hala nola plastikoak, bidoiak, botilak eta abar (dena formatu txikian). Gerturatzen diren familiek **“zabor-arrantza” egin beharko dute**, eta **“itsasoa” garbi utzi** beharko dute, horretarako bereziki prestatutako kanaberekin.

GJH: 13 Klimaren aldeko ekintza / 14 Itsasoko ur azpiko bizi-tza.

6. GEOPARKA (2-3 urte)

➔ LEKUA: HAREATEGI INTERAKTIBOA

Harea mugituz eta horrela forma desberdinak sortuz, besteak beste, denborak, orografiak edo klimak munduko leku ezberdinetan duen eragina ikasiko dute. 2 hareategi interaktibo egongo dira, hezkuntza-material dibertigarri eta zirraragarriarekin, eta 20 agertoki paregabe eskainiko dituzte, sumendiekin, ibaiekin, mendiekin, ozeanoekin...

Umeen garapena hobetzen duen eta haien sormena eta irudimena suspertzen dituen hezkuntza-metodo berritzailea da.

GJH: 4 Kalitatezko hezkuntza / 5 Genero berdintasuna / 13 Klimaren aldeko ekintza / 17 Helburuak lortzeko aliantzak



BILBAO 2022 ASTE NAGUSIA

Abuztuak 20 - 28 Agosto

@BilbaoJaiak



7. EXPERITEKA (2-3 urte)

→ LEKUA: LUDOTEKA

Txikienek energia gastatu ahal izango dute **psikomotrizitate-zirkuitu** erraldoi batean. Zentzumenak estimulatuko dituzte, oreka eta koordinazioa, besteak beste.

Gorputzaren mugimenduaren bitartez energia sortzeko hainbat modu ikasi ahal izango dituzte, eskuekin, korrika, saltoka...

GJH: 5 Genero berdintasuna / 7 Energia eskuragarria eta ez kutsakorra / 11 Hiri eta komunitate jasangarriak.



**3-12 URTE BITARTEKO UMEENTZAKO JARDUERAK****8. BOTXO-MARI (3-12 urte)**

Aita Mari itsasontziaren lana kontuan hartuta, dinamika bat sortuko da, eta denen laguntzarekin talka ez egitea eta beste ontzitxoak ez ukitzea lortu behar dute, elkartasuna eta aliantzak landuz.

Jarduera **bi igerileku erraldoitan** egingo da, eta horietako bakoitzean **5 txalupa** egongo dira.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

9. UR TRATAMENDU ZENTRAL NAGUSIA (3-12urte)

Parte-hartzaileak ur bihurtuko dira eta ur-araztegien lana ikasiko dute. Jarduera horretan parte hartzen dutenek **25 metro luze den ur-arrapala batean zehar irristatu beharko dute bukaerako igerilekura iritsi arte, uraren eta abiaduraren sentazioaz gozatuz.**

GJH: 3 Osasuna eta ongizatea /13 Klimaren aldeko ekintza /14 Itsasoko ur azpiko bizitza / 15 Lurreko ekosistemetako bizitza.

10. UR TXIKIEN TRATAMENDU ZENTRALA (3-12urte)

Bi puzgarri jarriko dira; bata ur-txirrista batekin eta bestea urari buruzko gaiekin baina ur barik. Jarduera horretan uraren ziklo bat sortuko da, parte-hartzaileek ur-araztegien lana ikas dezaten.

Puzgarriak, gainera, konturatu barik jarduera fisikoa egiteaz gain, adingabeek beste ume batzuekiko errespetuzko jarrerak hartzen ikasteko elementua dira, ondo pasatzen duten bitartean.

GJH: 3 Osasuna eta ongizatea / 13 Klimaren aldeko ekintza / 14 Itsasoko ur azpiko bizitza/ 15 Lurreko ekosistemetako bizitza.

11. URKALITE! (3-12 urte)

Ur Kalite andeleko ura araztu ondoren, Botxotarrek (B-Agenteeek) uraren kalitatea probatuko dute. Jarduera horretan, jokalaria bat uretan murgilduko da, eta kideak bere ahalegin eta punteria guztia jarriko du igerilekura eror dadin. Dibertsioa eta lehiakortasun osasuntsua bermatuta daude ume nagusientzat.

Karpa bat prestatuko da parte-hartzaileak eroso jantzi daitezen.





GJH: 3 Osasuna eta ongizatea / 13 Klimaren aldeko ekintza / 15 Lurreko ekosistemetako bizitza.

12. BAKEZURA (3-12 urte)

Beste kide batzuekin planteatzen diren trebezia- eta gaitasun-erronkak gauzatzeko aliantza egiteko lekua. Ezinbestekoa izango da elkarri laguntzea eta akordioak lortzea. Jarduera eskuz egindako zurezko 25 jolas baino gehiagok osatzen dute, espazio txikietan banatuta, parte-hartzaileak jolasean aritu daitezten. Espazio bakoitzean jarduera gauzatu ahal izateko azalpen-panela egongo da.

Jarduera horretan garrantzi handia emango zaio belaunaldien arteko jolasaren balioari. Umeek aita-amekin, anai-arrebekin, edo aitite-amamekin jolastu ahal izango dute.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 10 Desberdintasunen murrizketa / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

13. ITSASTRUKTURA (3-12 urte)

Itsasontzien egitura desberdinak ikasiko dira, irudimena askatuz eta berrikuntza sustatuz. Jarduera bi partetan banatuta egongo da, eta parkeko urmael txikian egingo da. Bertan, parte-hartzaileek ontzia sortu ondoren proban jarriko dute. Jarduera amaitzean txalupa itzuli beharko da, izan ere, dinamika horretan aste osoko material birziklatua erabiliko da.

GJH: 9 Industria, berrikuntza eta azpiegitura/ 11 Hiri eta komunitate jasangarriak.

14. ZERO GRABITATEA (3-12 urte)

Parte-hartzaileek dibertitzeko aukera izango dute, etengabe salto eginez eta grabitatea 4 ohe elastikotan esperimentatuz.

GJH: 3 Osasuna eta ongizatea.

15. TREBATUZ (3-12 urte)

5 jolas ludiko izango ditu, eta aliantzak, lankidetzak eta akordioak ezinbestekoak izango dira planteatzen diren trebetasun-erronkak garatzeko.

Familia- eta talde-jolasak dira, hala nola aire-mahaiak, igelen arrantza, botilen arrantza eta sumendia.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.



ADIN GUZTIETARAKO JARDUERAK

16. B-XPRES MAKINA

“Panpotx Kultur Elkarte”-ren lankidetzarekin, hezitzaileek aurpegia margotuko diete txikienei. Goizero eta arratsaldero Txikiguneaz bestelako gune batean egongo dira, bisitariak kokapena bilatu eta eguneroko proposamenarekin harritu daitezten.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 10 Desberdintasunen murrizketa / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak.

17. B-XPRES AUTO MAKINA

Hezitzaile talde batek bertaratzen direnei aurpegia margotzen erakutsiko diete adingabeen arduradunei. Jarduera horrek ere “Panpotx Kultur Elkarte”-ren laguntza du.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 10 Desberdintasunen murrizketa / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

18. IPUIN GOSETUAK

Ipuin-kontalari jarduera da, eta gosearekin, hezkuntzarekin eta desberdintasunarekin erlazionatutako arazoei buruz kontzientziatzea du helburu. Horretarako, oso modu gozoan apainduko da gunea, ipuin-mundu eroso eta hurbila sortzeko, ipuin kontalari batek istorioak modu ludikoan konta ditzan.

GJH: 1 Pobreziaren amaiera / 2 Zero gosea / 3 Osasuna eta ongizatea / 4 Kalitatezko hezkuntza / 10 Desberdintasunen murrizketa.

19. JAIKI ERAIKI INDUSTRIALDEA

Mota guztietako azpiegiturak sortzea eta eraikitzea, irudimena askatuz eta berrikuntza eta talde-lana sustatuz. Hori da adingabeek jarduera honetan egingo dutena. Espazio bat prestatuko da zurezko piezekin eraikuntza-jolasak egiteko, eta beste bat LEGO erraldoiak eraikitzeko.

GJH: 9 Industria, berrikuntza eta azpiegitura/ 11 Hiri eta komunitate jasangarriak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

20. IMANEN GUNEA

Imanekin jolasteko espazioa, umeeke euren sormena askatzeko aukera izan dezaten, hainbat irudi eta konbinazio sortuz.

GJH: guztiak



BILBAO 2022

ASTE NAGUSIA

Abuztuak 20 - 28 Agosto

@BilbaoJaiak



21. GJH KORAPILATSUAK

Hesolak, listoiak eta sokak erabiliz sortutako bi egiturek armiarma-sare baten antzeko jolasgunea sortuko dute. Behin barruan, erabiltzaileek korapiloek aurre egin beharko diete.

GJH: 5 Genero berdintasuna / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

22. RELAX-ON!

Atsedean hartzeko gunea egokituko da, bertaratzen direnek erlaxatzeko eta piknika egiteko aukera izan dezaten. Parkean egongo den erabilera libreko espazioa izango da, eta itzala duten espazioak egotea bilatuko da, erosoagoa izan dadin.

GJH: 4 Kalitatezko hezkuntza / 5 Genero berdintasuna / 10 Desberdintasunen murrizketa / 16 Bakea, justizia eta erakunde sendoak / 17 Helburuak lortzeko aliantzak.

23. UTZI ZURE AZTARNA

Photocall bat da, eta bizitasuna hartuko du hautagaiek euren aztarna uzten duten heinean. Gaia GJH konpromiso bati buruzkoa izango da, eta photocall instalazioaren aurrean posatu ahal izango dute, argazki dibertigarri eta familiarak ateratzeko. Gainera, argazkia pertsonalizatzeko eta jarduera esperientzia are dibertigarriagoa egiteko osagarriak egongo dira.

GJH: Guztiak

24. ANTZERKIA

Egunero, abuztuaren 28an izan ezik, bi antzerki ikuskizun egongo dira Hortzmuga konpainiaren eskutik. Lanak euskaraz eta gaztelaniaz izango dira Txikiguneko Bilbobus geltokian.

- 12:30ean Bilbobuseko B agentea//18:00etan El agente B de Bilbobus
- 16:30ean: sortu zure autobusa!// ¡crea tu propio autobús! (tallerra - taller)

GJH: Guztiak

25. AGINTE ZENTROA. CASILDA ETA BASTIDA

Karakterizatutako bi aktorek Casilda eta Ricardo Bastida, Casilda Iturrizar Parkeko pertsonaia nagusiak, antzeztuko dituzte. Parkean zehar mugituko dira, GJHak aurrera eramateko jardunbide onak denen belarrietara eramanez.

GJH: guztiak



BILBAO 2022

ASTE NAGUSIA

Abuztuak 20 - 28 Agosto

@BilbaoJaiak



26. IRRATIA

Txikiguneko esparruan zuzeneko irratia egongo da, komunikazioaren arloan esperientzia duen pertsona batek dinamizatuta.

Abisuak, Txikiguneko berriak eta eguraldiaren iragarpenak emango dira, besteak beste. Gainera, jendearen joan-etorri desberdinei egokitutako hari musikala diseinatuko da, euskarazko musikari lehentasuna emanez.

GJH: Guztiak

27. MARIJAIA

Marijaiak (egutegiaren arabera) txikientzako gunea bisitatuko du, eta Txikigunean izango duen hitzorduari leial, Marijaia Txikia izango da jai gune honetara hurbildu gura duen edonorentzat bertan egongo dena. Bilbotarrak Aste Nagusiko figurarik bereizgarrienera hurbilduko dituen elementu apaingarria.

28. GARGANTUA

Bilboko pertsonaia bereizgarrietako bat Gargantua da, eta ez da Txikiguneko hitzordura faltako.



**“B-AGENTIA” ESKOLA. BOTXOTARRAK HAUTAGAI-ZENTROA****29. PNSZ - CUSP 1**

B-Agenteak izateko hautagaiak eskolako harrerara iritsiko dira, eta bertan K1ek (1. kapitainak) harrera egin eta kasko diadema hartzaile bat emango die. K1-ek zentroak Aste Nagusian dituen helburuak barneratzeko eta azaltzeko lana egingo du. Sarrera hori ipuin-kontalari baten bitartez egingo da, eta landuko den testuinguruan antzetzuta eta gidoituta egongo da.

30. PNSZ - CUSP 2

Hautagaiak zirkulu txantilo bat jasoko dute, eta kolore-puntuekin beteko dituzte landu beharreko edukiak barneratu ahala.

31. PNSZ - CUSP 3

Hautagaiak klase praktiko bat jasoko dute, mundura GJHak defendatzera irten aurretik. Horretarako, errealitate birtualeko betaurrekoak emango zaizkie, audio-gida transmisoreekin. Horrela, bidaia antzetzuta egin ahal izango dute eta, aldi berean, gure Lurra planetaren egoeraz jabetu.

32. PNSZ - CUSP 4

GJHak ikasten joatea da helburua. Parte-hartzaileak dado erraldoi bat jaurtiko du, eta horrek zenbat erruleta-jaurtiketa dagozkion adieraziko dio. Gero, erruletari tira egingo dio behin. Egokitzen zaion kolorea GJH bati egokituta egongo da eta horri buruzko galderari erantzun eta asmatu beharko du. Asmatzen badu, ez da beharrezkoa izango erruletari berriro tira egitea, eta zuzenean lortuko du oparia. Asmatzen ez badu, erruletari tira egingo dio berriro, dadoa botatzean egokitu zaizkion txanden arabera.

33. B-AGENTEA NAIZ NI

Hautagaiak super B-Agente edo Botxotar izateko eta ziurtagiria lortzeko, azken bi proba gainditu beharko dituzte hautagaien zentrotik irteteen:

- **1. jolasa:** Txikigune osoan altxorraren 11 kutxa ezkutatuko dira. Kutxa bakoitzean letra bat egongo da, eta, aurkitzen dutenean, ordenan jarri beharko dituzte, hautagaien zentroan jaso duten ziurtagirian horretarako gordetako espazioan. 11 letrak Txikiguneko jarduera desberdinetan parte hartuz edo bertatik paseo bat emanez aurkitu ahal izango dituzte.
- **2. jolasa:** joko honetan Quiz azkar baten 8 galderak asmatu beharko dira. Galdera bakoitzak 3 erantzun posible izango ditu, eta parkean banatuko diren panelen bitartez edo errekrutatze-zentroan arreta handia jarri ondoren asmatu beharko dituzte.

1. jolasarekin edo 2. jolasarekin ziurtagiria bete ondoren, B-Agenteak edo Botxotarrak bihurtzeko aukera izango dute. Horretarako, ziurtagiria informazio-puntura eramango dute, eta bertan bigarren aukera bat emango zaie, ziurtagiriaren erronkei aurre egin ahala. GJH: Guztiak.

