



# Denboraren jaun eta jabea

## Bidaia-liburua

### ZERGATIK IRAKURRI LIBURU HAU?

Denboran zehar egiten diren bidaiei buruzko trama iradokitzaile eta erakargarri bat kontatzen duelako. Gure esku dauden edo ez dauden gauzei buruz eta horiei aurre egiteko moduei buruz sakon hausnartzeko aukera eman dezakeelako. Era informal eta hurbil batean lantzen dituelako zenbait gai, hala nola adiskidetasuna, familia-arazoak, nork bere buruaz duen pertzepzioa, kulturartekotasuna eta zintzotasuna.

### ARGUMENTUAREN LABURPENA

Hectorrek ez du lagunik, gurasoak banantzera doaz, eta, gainera, zero ateratu du Matematikan. Baina haren mundua guztiz aldatuko da denda batean opil bat lapurtu ondoren madarikazio bat botatzen diotenean, madarikazio horri esker denboran bidaiatzeko aukera izango baitu. Hector iraganera itzuliko da, zenbait gauza aldatzen saiatzeko, eta ohartuko da gurasoak ez direla bere erruz banandu (eta balitekeela hori hain txarra ez izatea). Gainera... lagun berriak egingo ditu!

### NORENTZAT DA LIBURU HAU?

Irakurle-mota guztientzat, istorioa erraza eta dinamikoa delako, eta trama eguneroko bizitzako arazoekin lotuta dagoelako.

## JARDUERA-PROPOSAMENA

### BAKARKA

Proposatu ikasleei liburuaren **amaierako eszena**, epilogoan deskribatutakoa, irakurtzeko eta bi galdera hauei erantzuteko:

- Zer aldatu da narrazioaren hasierarekin alderatuta?
- Nola eragingo du Hectorren etorkizunean?

### TALDEKA

Banatu ikasleak taldetan, eta eskatu **denbora-bidaiei** buruz hitz egiteko, galdera hauetatik abiatuta: *Inoiz posible izango al dira? Beste garai batera bidaiatu ahal izanez gero, zer garai aukeratuko zenukete? Ezagutzen al duzue denbora-bidaiei buruzko liburu, telesail edo filmik? Zein? Kasu bakoitzean, zer da interesgarriena?* Esan taldeei ideiak bateratu eta ondorioak idatzi behar dituztela, eta, gero, haiei buruz hitz egin behar dietela gainerako ikasleei.

### TALDEKA

Trama eta eleberriaren egitura kontuan hartuta, egin **jolas** bat taldeka, dinamika honi jarraituz:

1. Irakurri ozen kapitulu bakoitzaren hasieran letra etzanez ageri diren esaldiak.
2. Esaldi bakoitza istorioko zer gertaerarekin lotuta dagoen eztabaidatu behar dute taldekideek.
3. Eskua lehenbizi altxatzen duen taldeak erantzun ahal izango du.
4. Erantzuna zuzena bada, taldeak puntu bat lortuko du. Eta okerra bada, hurrengo talde bizkorrenak erantzungo du.
5. Talde bakar batek ere ez baditu asmatzen esaldiren batekin loturiko gertaerak, hiru arrasto eman ditzakezu.
6. Jolas-txanda guztien amaieran puntu gehien bildu dituen taldeak irabaziko du.

### ARTE HEZKUNTZA (PLASTIKA)

Proposatu ikasleei, taldeka, **denboraren makina** bat diseinatu eta eraikitzeko, material birziklatuak erabiliz (*plastikoak, botilak, komuneko paperaren biribilkak, potoen tapak, botilaren tapoiak, aldizkari-paperak, jogurt- edo esne-ontziak, etab.*).

## IDAZKETA-TAILERRA

Denbora-bidaia batean, Hectorrek **nerabezaroko Hectorrekin** egin du topo. Elkarrekin hitz egin ahal izango balute, zeri buruz arituko lirateke? Zer kontatuko liokete elkarri norberari buruz? Emango al liokete aholkurik elkarri? Egingo al lukete txantxarik nola aldatu diren ikusita? Eskatu ikasleei solasaldi hori imajinatzeko eta **elkarrizketa** moduan idazteko.