



## 1. ATALA: MAGOAK

KARTA DIDAKTIKOA

# LABURPENA

	Jarduerak	Titulua	Helburua	Baliabideak
Hasiara fasea	1. Jarduera	Zer dakigu magoen inguruan?	Magiaren inguruko aurrezagutzak aktibatzea irakasleak hasiko duen elkarrizketa bat oinarri hartuta.	I.eranskina: Magia trukuak
	2. Jarduera	Bai, esan? Magoak	Magiaren inguruko hausnarketa hastea bideopodkasta oinarri hartuta.	OrdenagailuaPr oiektoreaBideop odkasta
Garapen fasea	3. Jarduera	Magia trukuen bilketa	Magia truku desberdinak bilatu eta magia trukuen bilduma bat egitea	I.eranskia: Magia trukuakII. eranskina: Magia trukuen bilduma egiteko txantiloia
Ekoizpen fasea	4. Jarduera	Nola izan mago?	Magia emanaldi baten kontuan hartu beharreko ezaugarrien lanketa egitea.	KartulinakErrutu lagailuak
	5. Jarduera	Gu mago!	Aurrez ikasitako trukuekin magia emanaldi bat egitea	Emanaldia egin ahal izateko espazio bat.Trukuak egiteko beharrezko materiala

\* Karta didaktiko hau proposamen bat da. Irakasle bakoitzak bere ikasgelara zein ikasleen interesetara moldatzeko aukera du

# MUINA

## Helburuak

- Orokorrak
  - Sekuentzia honen helburua da irakasleak bideratutako elkarrizketa batetik ikasleen interesgune den gai bat ardatz hartuta ikasleen arteko elkarrekintza eta ekiten jardutea ahalbidetuz, beraien gaitasunak ahalik eta gehien garatzea. Horretarako magia aitzakitza hartuta, magia mundua ezagutu, truko bilduma egin eta ikasle guztien artean magia emanaldi bat prestatuko dugu.
- Espezifikoak
  - Magiaren ezaugarriak ezagutzea.
  - Egoera desberdinen aurrean sortzen diren emozioak lantzea.
  - Magia emanaldia prestatzea.
  - Ardurak betetzea.
  - Helburuak lortzeko taldean lan egitea.

## Azken xedea edo ekoizpena

- Azken xedea izango da gela guztiaren artean ikastetxeko beste kideentzako magia emanaldi bat prestatzea eta hau antzeztea.

## Ikasle taldea

- Bigarren ziklorako pentsatuta dagoen karta didaktikoa da, printzipioz. Hala ere, karta didaktikoaren amaieran gainontzeko zikloetara egokitzeke proposamenak biltzen dira.

# KARTA DIDAKTIKOA

## Lehenengo fasea

### 1. jarduera → Zer dakigu magiaren inguruan?

- Helburua: Magiaren inguruko aurrezagutzak aktibatzea irakasleak hasiko duen elkarrizketa bat oinarri hartuta.
- Gelara sartu eta magia truko bat egingo dugu. Asanbladan eserita, magia truko bat egingo diegu ikasleei eta truko horretatik abiatuz magiaren inguruko elkarrizketa bat hasiko dugu. Hona hemen elkarrizketa hasteko galdera gidari batzuk: Zer da magia? Magia existitzen da? Magia egiteko zer behar da? Magoek ze gaitasun izan behar dituzte?...

### Irakaslearentzat oharra:

- Jarduera hau aurrezagutzak pizteko besterik ez da. Informazio asko ez dute izango, eta gure ardua izango da elkarrizketa bideratzea pistak emanaz. Hala ere, interesgarria da ezjakintasun hori ere balioan jartzea eta horren inguruan hausnartzea. Horrez gain, ikasleen interesa pizteko erabili daitezkeen magia trukoak eta hauen azalpenak eranskinetan aurkituko dituzu.

## 2. jarduera → “Bai, esan? Magoak”

- Helburua: Magiaren inguruko hausnarketa hasia bideo-podkasta oinarri hartuta.
- Bai, esan? Bideo-podkasta ikusiko dugu. Lehenengo jardueran landutakoarekin eta bideo-podkasteen jasotako informazioarekin lanbidean gehiago murgilduko gara. Jasotako informazioan ikasleei interesa piztu dien gaiak oinarri hartuta ikasleak hausnarketara bideratuko ditugu eta lanbidearen inguruko ondorioak ateratzera bultzatuko ditugu.

### Irakaslearentzako oharra:

- Elkarrizketa horretan irakasleak hainbat input eman beharko ditu helburu komun batzuetara iristeko. Atera behar diren ondorioetako batzuk hauek dira:
- Zer da magia? Magia arte bat da. Arte honen bitartez, ezinezkoa dirudiena posible bihurtzen da. Horretarako trikimailu sekretuak erabiltzen dira.
- Hala ere, “amarru” edo “iruzur” hitzak askotan magiarekin nahasten dira. Izan ere, historian zehar, jendearen sineskeria aprobetxatuta, batzuek botere magikoak zituztela ikustarazten zuten. Magia beltza ere esan izan zaio horri. Guk ez diogu horri jaramonik egingo. Guk magia ilusionismo moduan ulertuko dugu; arte bat bezala, alegia.
- Magia benetan existitzen da? Magia bi munduren artean kokatzen da, mundu erreala eta mundu magikoa. Mundu magikoa publikoak ikusten duen hori da, hau da, publikoak magia ikusten du. Magoak aldiz errealitatean kokatzen dira eta magia hori gertatu dadin metodo desberdinak erabiltzen dituzte.
- Magia motak. Magia mota desberdinak daude. Hona hemen magia motak (*hurrengo orrialdean*):

<b>MAGIAK</b>	1. MIKROMAGIA 2. GERTUKO MAGIA	Kartomagia, numismagia, labanak, kubotxoak, zotzak
	1. ARETOKO MAGIA 2. PISTAKO MAGIA	Manipulazioa, magia orokorra, umore magia, ilusio handiak, mentalismoa
	1. ARTE KIDEAK	Pick-pocket, fakirrak, bentrilokia, globoflexia, papiroflexia, malabarismoa

# KARTA DIDAKTIKOA

## Garapen fasea

### 3. jarduera → **Magia trukuen bilketa**

- Helburua: Magia truku desberdinak bilatu eta magia trukuen bilduma bat egitea
- Jarduera honetan ikasleak taldeetan batuko dira eta magia trukuen zerrenda egin beharko dute. Zerrenda horretan trukuaren izena, azalpena eta beharrezko materiala bildu beharko dute.

### **Irakaslearentzako oharra**

- Eranskinetan aurkituko dituzu magia trukuen zerrenda eta ikasleekin trukuen bilduma egiteko txantiloia.

# KARTA DIDAKTIKOA

## Ekoizpen fasea

### 4. jarduera → Nola izan mago?

- Helburua: Magia emanaldi baten kontuan hartu beharreko ezaugarrien lanketa egitea.
- Jarduera honetan mago baten gorputza irudikatuko dugu kartulina baten. Ikasleek talde handian zein talde txikitan irudikatutako mago horri mago on bat izateko ezaugarriak esleitu beharko dizkiete

### Irakaslearentzako oharra

- Hona hemen mago on bat izateko beharrezko trebetasunak eta magia emanaldi baten kontuan hartu beharrekoak:
- **Trebetasunak:**
  - Magia joko baten mekanismo teknikoaz harago ezagutu behar da
  - Publikoa ezagutu behar da eta bere erantzuna aurreikusi
  - Efektu bat aurkeztean, oso ondo ezagutu behar da jokua bera eta hau aurkezteko moduak, izan ere, publikoak ematen ditugun xehetasun guztiak ulertu behar ditu.
  - Jolas bat egiteko hainbat modu landu eta hoberena aukeratu
- **Magia emanaldi batean kontuan hartu beharrekoak:**
  - Lortu nahi dugun efektua ez aurreratu publikoari.
  - Emanaldi berean inoiz ez errepikatu jokorik.
  - Trikimailu berbera duten jokorik ez egin emanaldi berean.
  - Ez azaldu sekretua.
  - Mugimendu argiak eta sinpleak egin. Zenbat eta argiago, publikoarentzat ikusezinago izango baita sekretua.
  - Ez luzatu gehiegi emanaldia (hobe da publikoa gogoarekin uztea).
  - Zure artista nortasuna erakutsi
  - Ez imitatu beste magoak
  - Naturaltasunez jokatu
  - Mugimenduak ez esajeratu
  - Ez erakutsi nagusitasunik publikoari. Bere mailan kokatu.
  - Bolondresak ondo tratatu.
  - Efektu magikoekin zu ere harritu
  - Emanaldiaren hurrenkera gehiagora joateko, hau da, hurrengo trukua aurrekoa baino harrigarriagoa izateko

## 5. jarduera → Gu mago!

- Helburua: Aurrez ikasitako trukuekin magia emanaldi bat egitea
- Jarduera honetan aurrez ikasitako eta landutako guztiarekin ikasleek magia emanaldi bat prestatu beharko dute. Horretarako kontuan izan beharko dituzte mago batek izan beharreko ezaugarriak, magia trukuak praktikatu beharko dituzte, jantziak prestatu beharko dituzte... Interesgarria izango litzateke magia emanaldia ikastetxeko beste ikaskideen aurrean aurkeztea.

## Karta didaktikoa beste maila batzuetara egokitzeko proposamena

- Karta didaktiko hau bigarren ziklorako prestatuta dagoen arren, beste zikloetara egokitzeko aukera dago. Ziklo baxuagoetarako irakasleak emango duen laguntza eta ikasleei emango dizkieten baliabideak handiagoak izango dira. Adibidez, ziklo baxuagoetarako erabiliko diren trukuak simpleagoak izango dira. Ziklo altuagoetan berriz, trukuak konplikatuagoak izango dira eta emanaldietan bakoitzak izango duen presentzia handiagoa izango da.



# KARTA DIDAKTIKOA

## Eranskinak

### I. Magia trukoak

Jarraian, idatziz 9 magia truku jaso ditugu, baina horrez gain, nahi izanez gero esteka hauetan ere truku gehiago aurkituko dituzu (azalpenak bideoz ematen dituzte):

- <https://www.eitb.eus/eu/hiru3/3enekantak/bideoak/osoa/9303823/bideoa-animaliak-eta-bonbilla-nola-asmatu-du-izarrek-aukeratu-duena/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=koBFbx3X0I8>

### 1. SOKATIK ASKE!

- **Efektua:** Houdini mago handiaren antzera, magoak eskapismo erakustaldi bat egingo duela iragartzen du. Publikoko bi lagun igo eta soka lepotik eta gorputzetik estu lotu ostean, publikokoek tira egingo dute eta magoa sokatik aske geratuko da.
- **Sekretua:** Bi sokak erditik hari batekin lotuta egongo dira.
- **Materiala:** Soka leuna eta kolore bereko haria. Magoak txaketa bat edukitzea ezinbestekoa da jolas honetan.
- **Azalpena:**
  - Magoak emanaldiaren aurretik soken prestaketa egingo du.
  - Emanaldian, Houdini eta eskapismoaren kontu batzuk azalduko ditu publikoari interesa pizteko eta berak ere eskape bat egingo duela adieraziko du.
  - Hau horrela, laguntzeko prest dauden bi lagun aterako ditu publikotik.
  - Bati txaketa emango dio begiratu dezan eta besteari galdetuko dio ea zenbat soka dauden (lau punta, baina bi soka).
  - Sokak, beraz, bi posizio izan ditzake: A (normala) eta B (zentroa desbideratuta).
  - Orduan, magoak txaketa esku batean hartuko du eta B posizioan eutsiko ditu, bai txaketaren lepoa eta soken zentroa (B posizioan). Noski, soken zentroa eskuak estali egingo du.
  - Honenbestez, eskuineko bi puntak eskuineko maukatik sartuko ditu magoak eta eskuineko bolondresari eusteko esango dio. Berdin ezkerrekoekin. Gero, bolondres bakoitzak punta bat aukeratuko du eta askatu. Horrela magoak "korapiloa" egingo du. Publikoaren ustez gero eta ezinezkoagoa da magoa askatzea; baina, egia esanda sokak birkokatzeko egiten da hau.
  - Beraz, 1,2 eta 3 kontatzean, haria puskatu eta magoa askatu egingo da magikoki.

## 2. SEIGARREN ZENTSUMENA

- **Efektua:** Magoak bi bolondresi karta bana aukeratzeko esango die. Gero magoak esango du oinordetzan jaso duela usain doain berezi bat eta horri esker kartak asmatuko dituela. Beraz, kartak eskuan hartu, bolondresak usaindu eta kartak usainduaz bat, bi kartak asmatuko ditu.
- **Sekretua:** Kartak modu berezian egongo dira prestatuta. Goikaldean karta bakoiti guztiak eta behekaldean karta bikoiti guztiak.
- **Materiala:** Baraja bat.
- **Azalpena:**
  - Sekretuan esandako modura prestatuko ditu kartak magoak.
  - Bi laguntzaileak igotzen direnean bi paketetan zatituko ditu kartak eta nahastu egingo ditu. Orduan laguntzaile bakoitzak karta bana hartuko du bere paketetik.
  - Kartak paketera itzultzeko momentuan, magoak kontrakoan jarriko ditu.
  - Bere usainmenaren istorioa kontatuko du.
  - Gero, kartak galtzeko hainbat nahasketa eta mozketa egingo ditu eta jendearentzat ezinezkoa izango da karta asmatu ahal izatea.
  - Orduan kartak sudurrera eramango ditu eta asmatutako kartak lokalizatu ostean, atera egingo ditu.

### 3. KOINZIDENTZIA ITZELA

- **Efektua:** Magoak probalitateekin jolas egingo duela esango du. Beraz, erditik moztu eta hiru erabaki hartu behar direla esango du. Lehenengoa da bi paketeetako bat aukeratzea; edozein. Bigarrena, zenbait karta hartzea eta apartatzea. Hirugarrena, beste paketetik edozein karta aukeratzea eta nahastea. Gero apartatutako paketea izan ezik, beste guztiarekin pakete bat egiten da eta dena nahasten da. Aukeratutako karta galduta, apartatutako paketeko kartak zenbatzen dira eta aukeratutako karta beste paketeko posizio horretan egongo da.
- **Sekretua:** Trikimailuaren erdian karta kontrolatu egiten da azken posizioan eta gero interesatzen zaigun tokian posizionatuko dugu modu automatiko batean.
- **Materiala:** Baraja normal bat.
- **Azalpena:**
  - Laguntzaile bat aukeratuko du magoak.
  - 52 kartako baraja bat erditik banatuko du magoak zehatz-mehatz, beraz, mahaian bi pakete egongo dira.
  - Bolondresak lehenengo erabakia hartuko du: pakete bat aukeratuko du.
  - Bigarren erabakia hartzeko, aukeratu duen paketetik berak nahi duen karta kopurua hartuko du eta apartatu egingo du.
  - Hirugarren erabakia hau da: Beste paketetik edozein karta aukeratuko du eta paketera bueltatuko du eta magoak galdu egingo du.
  - Momentu hau oso garrantzitsua da, izan ere, egiten duguna egiten dugula, karta aukeratua azkenengo posizioan kontrolatu behar dugu.

### 4. LABIRINTO TENPORALA

- **Efektua:** Magoak esango du laberinto tenporalak egin ditzakeela magiak. Horretan zientzia baino aurreratuago dagoela magiaren mundua. Horregatik karta eta billete baten laguntzarekin halako laberinto bat sortuko duela. Karta erditik tolestuko du eta erdigunea tapatuko du billete batekin. Beraz, karta gora eta behera egin eta berdina ikusiko da. Baina behin laberinto tenporala aktibatu eta goian karta aurpegiz ikusiko da eta behean bizkarrez. Magia.
- **Sekretua:** Kartak mozketa txiki bat izango du.
- **Materiala:** Karta bat (figura bat bada, hobeto) eta billete bat.
- **Azalpena:**
  - Manipulazioan oinarrituta dagoenez trikimailu hau, bideo honen bidez emango dira azalpenak: <https://www.youtube.com/watch?v=lgEReyxGY98>

## 5. GURE BURU GAINEAN

- **Efektua:** Bolondresak berak nahi duen herrialdea aukeratuko du eta magikoki, ikuskizunaren hasieratik denok ikusteko moduan, eszenatoki gainean kokatutako sobrea egongo da hori idatzita.
- **Sekretua:** Magoak konplize bat beharko du.
- **Materiala:** Sobrea, zelo, paper zati bat, boligrafo bat, aulki bat eta behar bada soka zati bat.
- **Azalpena:**
  - Esan bezala, ikuskizuna hasi aurretik, sobrea bat zintzilikatuko dugu sabaitik, inork ez ukitzeko moduan. Ikuskizunak irauten duen bitartean erreferentziaren bat egingo diogu sobreari.
  - Jokuari hasiera emateko beraz, gogora ekarriko duzu sobrearen kokapena (inork ezin izan du hori ukitu ikuskizunean zehar). Esan behar duzu sobrea horretan munduko herrialde baten izena jarri duzula. Beraz bolondres bati esango diozu bat pentsatzeko. Adibidez, Maroko.
  - Beraz, bitarte horretan konplizeak bolondresak esandako izena idatziko du eta aulkian itsatsiko du.
  - Aulki hori bertan igotzeko erabiliko da sobrea jaisteko, beraz, zentzuduna da objektu horren presentzia eszenatokian. Orduan, jaistean sobrea duzun eskua aulkia bizkaraldea jarriko duzu. Beraz, hatz lodiak sobrearen atzekaldea eutsiko du eta beste hatzamar guztiek herrialdearen papera eutsiko dute (eta tartean aulkia egongo da).
  - Beraz, aulkia alde batera uztean, papera sobrearen atzean jarriko du magoak, ezkutatua.
  - Orain sobrea irekiko du magoak eta modu oso garbian, txartela sobrea barrutik aterako balu legez jokatu du.

## 6. MINGAIN PUNTAN

- **Efektua:** Bolondres batek karta bat aukeratuko du barajatik. Barajara bueltatuko du eta asmatzera doanean ez zaio hitza irtengo eta esango du “mingain puntan” duela karta. Eta hala da, miniaturan egindako karta bat izango du mingainean eta aukeratutakoa izango da.
- **Sekretua:** Karta fortzatuaren printzipioa eta aurrez ahoan sartu beharko da karta.
- **Materiala:** Miniatura karta eta baraja.
- **Azalpena:**
  - Hasi aurretik barajaren gainean bolondresak aukeratuko duen karta jarriko dugu eta miniatura poltsikoan gordeko dugu.
  - Barajari nahasketa faltsuak egin ondoren, bolondresari karta bat aukeratzeko esango diogu eta publikoari erakusteko.
  - Ondoren buelta emango dugu karta “ez ikusteko”. Hain zuzen ere, momentu hori aprobetxatuko dugu karta ahoan sartzeko.
  - Ondoren, magoa saiatuko da karta asmatzen, baina ezingo du. Ez zaio izena irtengo eta halako batean esango du mingainaren puntan duela. Eta publikoari begira hori egingo du, mingainaren puntan karta jarri eta publikoari erakutsi.

## 7. BATUKETAK EGIN

- **Efektua:** Magoak jendearen begietara begira predikzio bat egingo du. Ondoren, publikoko hiru pertsonak libreta batean hiru zifrako hiru zenbaki apuntatuko dituzte, bakoitzak bana eta laugarren batek eszenatoki gainean batu egingo ditu. Magikoki, magoak hasierako orrian idatzitakoa eta zenbakien batura berdina izango da!
- **Sekretua:** Publikoari emango zaion zenbakiak apuntatzeko koadernotxoa simetrikoa izango da aurrez eta atzez, beraz, magoak aurrez hiru zifratako hiru zenbaki apuntatuta izango ditu.
- **Materiala:** Libreta simetriko bat, boligrafoa eta kalkulagailua.
- **Azalpena:**
  - Magoak bere mentalismo botereaz harro dagoela esango du eta gauza ezinezko bat egingo duela. Publikoaren burutan sartu eta askatasun sentazioa emango duela, baina magoak nahi duena idatziko dutela publikokoek.
  - Hau esanda libreta magikoa hartuko du eta publikora hurbilduko da. Lehenengo bolondresari libreta eta boligrafoa emango dio eta esango dio sekretuan apuntatzeko zenbakiak. Gero, bolondres honek aukeratuko du hurrengoa eta horrek ere berdina egingo du eta prozesu bera hirugarrenak. Beraz, hiru zifrako hiru zenbaki egongo dira libretan.
  - Laugarren bolondresa hautatuko du hirugarrenak. Hau eszenatokira joango da eta bitartean magoak libretatxoari buelta emateko aprobetxatuko du. Beraz, bolondresa igotzen denean dena prest dago.
  - Bolondresari libretako zenbakiak gehitzeko esango dio kalkulagailuz isiltasun absolutuz eta emaitza altuan esango du. Eta noski, predikzioaren berdina izango da! Harrigarria!

## 8. TOBYREN SEKRETUA

- **Efektua:** Bolondres batek karta bat aukeratuko du eta magoak asmatu beharrean Tobyk asmatuko du. Toby globozko txakur bat da.
- **Sekretua:** Magoak karta kontrolatuko du.
- **Materiala:** Baraja bat, Globo bat eta Globoa puztekoa.
- **Azalpena:**
  - Bolondres batek karta bat aukeratuko du.
  - Karta barajara ekartzean, magoak kontrolatu egingo du (azpian).
  - Hau eta gero, magoak asmatu ez duenaren azalpena emango du eta horretarako globo bat aterako du. Puztu egingo du, txakur bat egin eta Toby aurkeztuko du. Berak asmatuko du bolondresaren karta.
  - Baraja bitan zatituko du eta Tobyk bat aukeratuko du.
  - Orain bolondresak bitan zatituko du baraja eta Tobyk berriro bat aukeratuko du eta hau berriz egingo da.
  - Gero "Poker" esku bat banatuko du 3 pertsonentzat. Orain aukeratutako karta multzo baten goikaldean egongo da. Trilerioan bezala bolondresak multzoak nahastuko ditu eta Tobyri begiak estaliko dizkio magoak.
  - Tobyk multzo bat aukeratuko du eta bolondresak ahoan jarriko dizkio. Kolpe bat eman eta aukeratutako karta hartuko du Tobyk ahoan!

# KARTA DIDAKTIKOA

## Eranskinak

### 2. Magia trukoen bilduma egiteko txantiloia

IZENA	AZALPENA	MATERIALA





© EITB MEDIA

---

