*Egin klik gezien gainean informazio gehiago lortzeko

ARGIBIDEAK

Maristak Bilbaoko Antzara jokoak 43 laukiren bidez erakusten ditu ikastetxearen hezkuntza-proiektuaren ardatz guztiak lau etapetan: Haur Hezkuntza, Lehen Hezkuntza, DBH eta Batxilergoa.

Haur Hezkuntza | Lehen Hezkuntza | DBH | Batxilergoa

Lauki batzuek elementu identifikatzaile bat dute, eta horrek adierazten du ardatz batzuk zeharkakoak direla, hau da, etapa guztietan daudela.

JOKOAREN ARAUAK

Maristak Bilbaoren antzarak antzara jokoaren arau klasikoak jarraitzen ditu. Helburua da hezkuntza etapa guztiak zeharkatzea Maristak Bilbaoren bihotzera iritsi arte.

Joko honek ezaugarri hauek ditu:

Zeharkako ardatzen laukiak (4, 7, 11, 14, 17, 21, 25, 30, 34, 39): Lauki honetan erortzen bazara, zeharkako ardatzaren ikonoa duen hurrengo laukira joango zara eta berriro bota ahal izango duzu.

'Lasaitasun txokoa' laukia (10. Zenbakia): Pentsatu, hausnartu eta atsedena hartu behar duzu. Beraz, txanda bat pasatzen duzu bota gabe.

'Koloretako munstroa' laukia (6. Zenbakia): Emozioak kudeatzen ikasi behar duzu. Irteerako laukira bueltatuko zara.

'Orientazioa eta laguntza' laukia (29. Zenbakia): Zure etorkizuna oso garrantzitsua da eta Maristak Bilbao zure zubia da. 35. Laukiraino zoaz: 'Orientazio profesionala'.

'Elkartrukea' laukia (38. Zenbakia): Hainbat lekutako ikasleak ezagutzea esperientzia aberasgarria da. Lauki honetan geratuko zara beste jokalari bat bertatik pasatu arte.

'Berdinen arteko tutoretza' laukia (19. Zenbakia): Aldi berean egiten dugu aurrera. Jokalariren bat atzean baduzu, bere zain egongo zara. Txanda bat galdu duzu.

JOLASTERA!

www.maristakbilbao.com
@maristakbilbao