

GALTZAGORRI ELKARTEA

Amattoaren Uzta app

Erabilerarako gida



AMATTOREN UZTA APP

ERABILERARAKO GIDA

- Zer da 2
- Helburua 2
- Non eskuratu 2
- Baliabideak 3
- Erabiltzaileak..... 4
- Edukiak..... 4
- Erabilera..... 15



ZER DA

Galtzagorri elkarteak, Eusko Jaurlaritzako **Kultura eta Hizkuntza Politika Sailaren laguntzarekin, Erein argitaletxearen eta Orona Fundazioaren babesarekin**, eta Oreka Interactive enpresarekin elkarlanean, XXI. mendeko euskarrietara ekarri du Euskarazko Haur Literaturako beste klasiko bat, Mayi Ariztiak 1934an idatzitako “Amattoaren Uzta” liburua.

Liburu hau 2012an berrargitaratu zen Galtzagorri elkartearen Klis-klasikoak bildumaren barruan, orduko hartan Patxi Zubizarretak eguneratu zituen bertako hamabost ipuinak eta Maite Gurrutxagak ilustratu. Liburu honen bost ipuinekin osatu den app-a Klis-Klasikoak App bildumaren hirugarrena da; *Maria Goikoak Batbirulau!* App-a izan zen lehenengoa eta eta *Txan Fantasma* App-a, bigarrena.

HELBURUA

Irakurzaletasuna sustatzen jarraitzeko beste bide batzuk saiatzea. Papera eta teknologia berriak uztartuz, tradizioa eta modernitatea batzen ditugu, eta, hortik literaturaz eta aisialdiaz euskaraz eta euskarri teknologiko desberdinen bidez gozatzeko aukera berria sortzen dugu. Hau da, papereko liburuari entretenimendurako eta aisialdirako aukera berriak eskaintzen dizkiogu euskarri digitalen bidez (mugikorra, tableta eta ordenagailua).

NON ESURATU

[Android](#) eta [iOS](#) sistemetarako (iphone/ipad) bertsioan dohainik eskura daiteke bakoitzari dagokion saltoki birtualean, baina erabili ahal izateko ia ezinbestekoa izango da paperezko liburua esku artean izatea, alegia, papera eta jatorrizko obra teknologia berrien munduan murgiltzeko giltza izango dira. Beraz, jolasekin gozatzeko komeni da horiek oinarri dituzten liburuko ipuinak irakurrita izatea.

Ordenagailuaren bidez ere erabil daiteke. www.galtzagorri.eus web gunean dago [ordenagailurako aplikazioa](#), Klis-klasikoak aplikazio bildumarentzako sortu dugun gunean: <http://www.galtzagorri.eus/euskara/klis-klasikoak/app-ak/>.

Ordenagailu itxurako ikonoa klikatzearekin batera deskargatzen da hori martxan jartzen duen programa. Gune hori zabaltzean Unity WebGL izeneko programa zabalduko da eta bertan *Amattoaren Uzta* App-ra sartzeko aukera agertuko da.



BALIABIDEAK

- Tableta/mugikorra: dagokien saltokietatik deskargatuko da app-a
- Internet konexioa: ordenagailuan ibiltzeko eta tableta/mugikorrera app-a deskargatzeko
- Cardboard betaurrekoak (aukeran): mugikorra hauetan sartuz, app-an dagoen "Gameluaren istorioa" 360ºtan bizi daiteke, bertako elementuak ukitzearen eta istorioa garatzen den lekuan egotearen sentsazioa areagotuz.
- "Amattoren Uzta" liburua



ERABILTZAILEAK

“Amattoren Uzta” 9-12 urteko hurrek irakurtzeko liburua denez, aplikazioa 8-12 urte bitarteko hurrek bakarka nahiz lagunekin edo senideekin erabiltzeko modukoa da (txikiagoek nekez erabili eta ulertuko dituzte jokoak); oso intuitiboa eta erabilgarria da, eta laguntza pantailak ere baditu.

EDUKIAK

XX. mende hasieran Ipar Euskal Herriko baserrietan ahoz kontatu eta mende horren erdialdetik aurrera paperera jasotako ipuin tradizionalak dira app honetan entzun eta dibertitzeko aukera eskainiko digutenak. Bestela galdu egingo zirelako beldurrez jaso zituen Mayi Ariztiak ipuin horiek “Amattoren Uzta” liburuan; “Amattoren Uzta app”an, liburu horretan biltzen diren 15 ipuin tradizioaletako bostetan oinarritutako transmedia kontakizunak eta jolasak sortu ditu Galtzagorri elkarteak. Multiplataforma erako aplikazioetan egin daitezkeen proposamenik berritzaileenak eman dizkie ipuin hauetako bakoitzari.

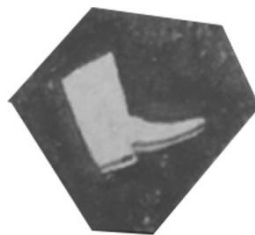
App honetarako sortu diren bost jolas edo kontakizunetako bakoitzean, jatorrizko testua ahots dispositiboan bidez kontatzen da. Hortaz, liburuko ipuinak osorik entzun ahal izango dira eta Joserra Senperenak berariaz sortutako musikaz lagunduta datoz guztiak.

1) Guda desafioa: “*Ama-alaba batzuen istorioa*” (35. Or)

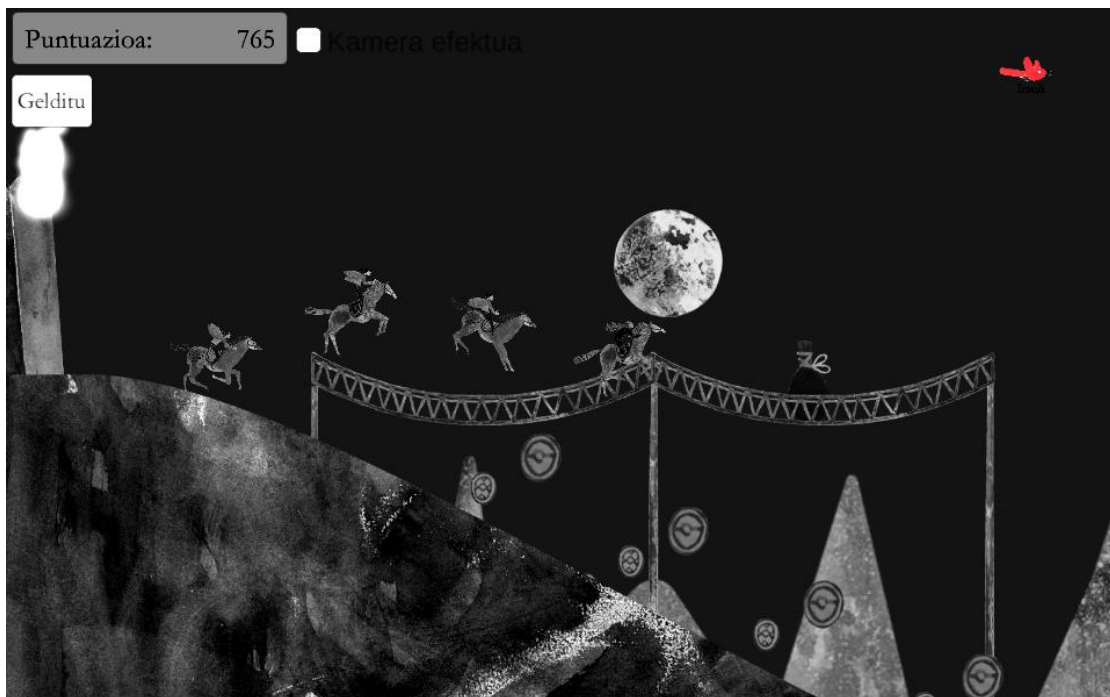
Istorio honetan soldadu joaten den alabaren abentura kontatzen da. Herritik zaldi gainean abiatu eta bidean topatuko dituen hiru bidelagunen laguntzarekin guda zelaia zeharkatu, etsaia suntsitu eta etxera buelta egin beharko du.

Abenturan zehar zailtasunak gora egingo du eta bidelagun bakoitzari esker oztopo ezberdinei aurre egiteko botereak eskuratuko ditu istorioaren protagonistak.

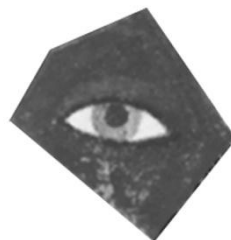
Abentura hastean, kontakizunaren zati bat entzungo duzu eta bidean topatzen dituzun txanponak bildu beharko dituzu zaldi gainean salto eginaz. Jolasak aurrera egin ahala oztopo gehiago topatuko dituzu: amildegien eta enbor pilen gaintik salto egin beharko duzu eta eroritako zuhaitzen azpitik igaro. Ordenagailuan jolasten ari bazara *espazio* tekla sakatu beharko duzu salto egiteko, tablet edo mugikorretan, berriz, ondorengo botoia:



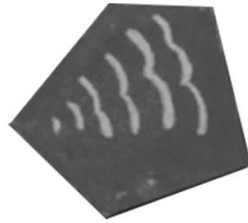
Herritik urruntzean, atsoa agertuko zaizu bidean eta kontakizunaren beste zatitxo bat entzungo duzu. Atsoak hiru bidelagunen berri emango dizu: espioia, gotorleku eraustailea eta haizemailea. Horietako bakoitzari esker botereak gehituko zaizkizu:



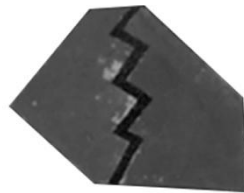
- **Espioiari** esker zuhaitz, gotorleku eta gazteluen atzean ezkutatzen diren oztopoak ikusi ahal izango dituzu. Ordenagailuan jolasten ari bazara, saguaren ezkerreko botoia edo *Control* tekla sakatu beharko duzu; tablet edo mugikorretan, berriz, ondorengo botoia:



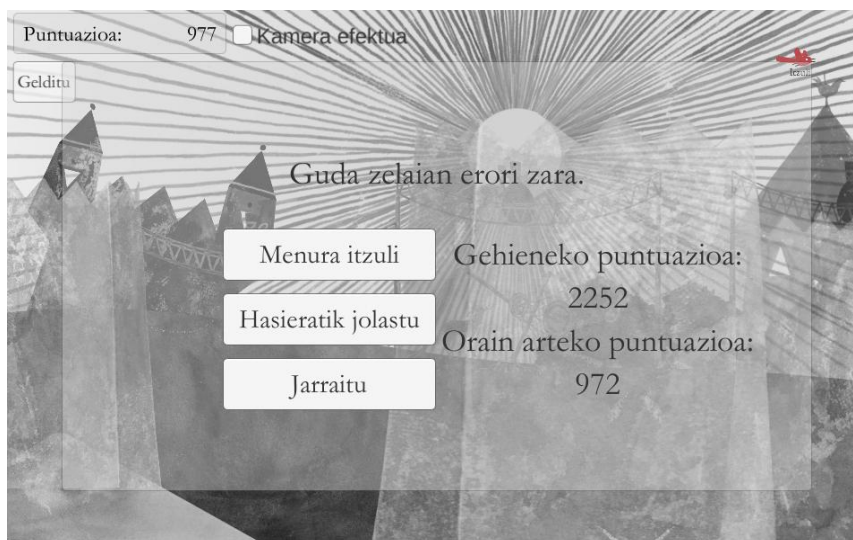
- **Haizemailearen** laguntzaz, gainera datozkizun bonbak haize ufada batez etsaiari bueltan botako dizkiozu. Ordenagailuan jolasten ari bazara, saguaren eskuineko botoia edo *Alt* tekla sakatu beharko duzu; tablet edo mugikorretan, berriz, ondorengo botoia:



- **Gotorleku eraustaileren** laguntzaz, guda zelaian topatuko dituzun gotorlekuak suntsitu ahal izango dituzu. Ordenagailuan jolasten ari bazara, saguaren erdiko botoia edo *Shift* tekla sakatu beharko dugu, tablet edo mugikorretan, berriz, ondorengo botoia:



Guda zelaia gainditzea lortzen baduzu, etxerako buelta egin beharko duzu bidelagunak atzean utzita. Bidea suntsituta topatuko duzu ordea, eta oztopoak gainditzen dituzun bitartean ahalik eta txanpon gehien biltzen saiatu beharko zara.



Pantailan ondorengo elementuak topatuko dituzu:

- **Puntuazioa:** lortzen dituzun txanponen arabera izango da. Txanpon txikiekin puntu bat lortuko duzu, handiekin bost eta zakuekin hamar. Guda zelaian eroriz gero, aurrera jarraitu edo hasieratik hasteko aukera emango dizu jolasak. Aurrera jarraitu nahi baduzu, txanponekin ordaindu beharko duzu.
- **Gelditu:** Jolas honek gelditzeko aukera emango dizu.

- **Kamera efektua:** Aukera hau sakatuz gero kamera efektua aktibatuko duzu. Alegia, pelikula zaharretako irudiaren efektua lortuko duzu, baina efektu honek pisu handia duenez, ordenagailu eta mugikor zaharretan ez dugu bere erabilera gomendatzen.
- **Informazio pantaila:**
 - **Gehieneko puntuazioa:** Lortutako puntuazioa sarean gordeko da eta beste jokalarien errekorra gainditzen saiatu beharko zara. Gehieneko puntuazio honek errekor hori adierazten du.
 - **Orain arteko puntuazioa:** Partida honetan eta une horretan duzun puntuazioa.
 - Informazio pantaila honetan **menura itzuli**, **hasierara bueltatu** edo aurrera **jarraitzeko** aukera izango duzu.

2) Beldurrezko abentura: *"Itsasuar baten istorioa"* (32. Or)

- Beldurrezko gaztelu batean gaua igarotzen duen itsasuar baten istorioa kontatzen du jolas honek. Itsasuar honen azalean jarrita, gela ezberdinetatik igaro beharko duzu bakoitzean asmakizun eta proba beldurgarriak gaindituz. Gazteluko altxorra aurkitu, ireki eta bertatik irtetea lortu behar duzu.
- Guztira 8 gela daude. Gela bakoitzean jolas edo proba bat. Eta horietako bakoitzean jolasten hasteko, lehenik, igarkizun baten erantzuna asmatu behar duzu. gainditu beharko dituzu lehenik igarkizun bat asmatuz.



Giltza aurkitu eta atea zabaldu, saguzaharrak harrapatu, ispiluetan barrena sartu irtenbidea topatu, sugarretatik ihes egin, liburu hegalaria aurkitu, armiarma sarean gainean salto egin, kandelak piztu eta labanak erakarri beharko dituzu arima askatuko duen altxorra ireki ahal izateko.

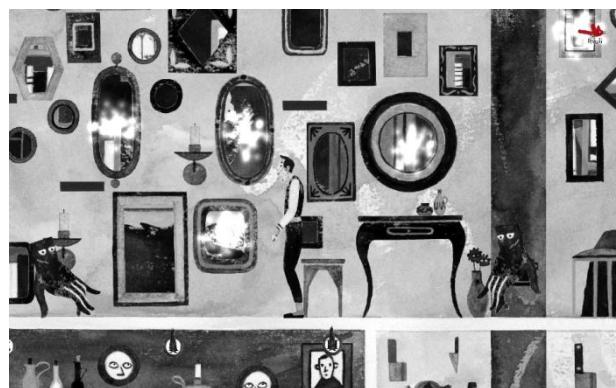
- Jolas bat gaitziterakoan, hurrengora pasako zara. Eta horrela, pantailaz pantaila, abentura osoa bizi ahal izango duzu.
1. **pantaila:** topatu atea irekiko duen giltza objektuak lurrera botaz eta haien gainean salto eginez.



2. **pantaila:** Ukitu saguzaharrak ordena egokian SAGUZHARRA hitza osatu arte.



3. **pantaila:** Sartu ispiluetan barrena gelako irteera topatu arte, baina kontuz mamuekin, ez zaitzabela ukitu!



4. **pantaila:** Saihestu sugarrak, erre ez zaitzaten! Bilatu babesleku bat sugarrek gelako irteera ireki arte!



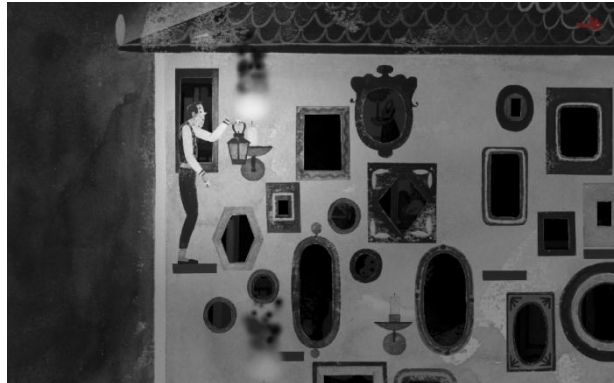
5. **pantaila:** Bilatu bost liburu hegalariai baina kontuz kosk egiten dutenekin! Bost liburuak lortzen dituzunean haiek osatutako eskaileratan gora igo hurrengo gelara!



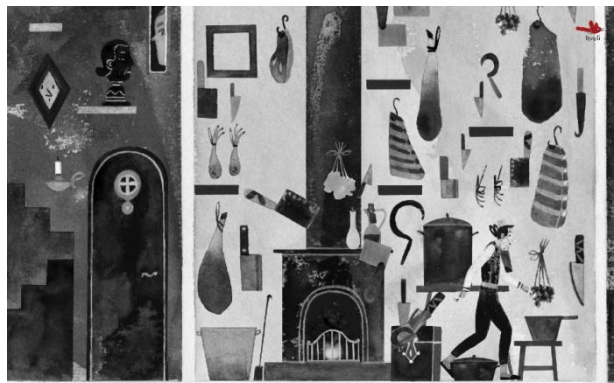
6. **pantaila:** Armiarma sareetan salto eginez hurrengo gelara iritsi beharko duzu! Baina kontuz, ez zaitzateela armiarmek ukitu! Gelako irtenbidea sabaian topatuko duzu, eskuinaldean hain zuzen.



7. **pantaila:** Kriseilua eskuan duzula gelako kandelak piztu beharko dituzu. Kandela guztiak piztea lortzen baduzu, gelako irtenbidea irekiko zaizu. Adi mamuekin!



8. **pantaila:** Gerturatu sukaldeko labanak altxorren kutxara. Horretarako kutxatik gertu jarri beharko zara, zuk erakartzen baitituzu labanak. Kutxa ukitzera doazenean urrundu zaitetz moztu ez zaitzaten! Kontuz laban guztiak ez baitaude begi bistan!



- 3) Errealitate birtuala eta 360ºko esperientzia: "Gameluaren istorioa" (56.or).



o Gizon zahar batek basamortuan egiten duen abentura bidaia kontatzen du ipuinak. Gamelu bat topatu eta lurretik altxatzen du. Ondoren honek jan egingo duela mehatxu egiten dio.

o Kontakizuna entzuten duzun bitartean, istorioa irudikatzen duten errealitate birtualeko eszenak ikus ditzakezu: 360ºko panoramikek basamortuan zaudela sentitu araziko dizute.

o Pantaila behatzarekin ukituz, esker-eskuin jarraitu dezakezu gizona basamortuan zehar.

o Mugikorrean esperientzia liluragarriagoa izan dezakezu:

- *Cardboard* betaurrekoak jantzi eta mugikorra bertan sartuta. Burua mugituz, irudia bera ere mugitu egingo da.

- Ipuinean sartzean agertzen den puntu gorria kokatu behar duzu betaurrekoen gainean *cardboard* bertsiotik vr bertsio normalera iragateko (bi lenteko irudietatik, bakarrera). Puntua borobil bihurtzen da eta behatzarekin zapalduz ematen zaio agindua.



- Betaurrekoen bertsiora berriz itzultzeko, betaurrekoen gainean (eskuinean, goian) zanpatu behar duzu soilik.

- Menu nagusira itzuli nahi baduzu, berdin: puntu gorri hori "itzuli" geziaren gainean ipini eta borobil bihurtzen denean, sakatu behar da.



4) Ipuin interaktiboa: "Arttoaren istorioa" (43. Or)



o Istorio honetan, Artto izeneko iruzurgile baten istorio umoretsua kontatzen da. Liburuan ageri den ilustrazioaz gain, ipuinaren beste bost eszena ilustratu ageri dira, ipuinaren gertaeren sekuentzia osoa irudikatuz. Horietako bakoitzean "interaktuatu" daiteke.

o Ipuina osorik entzuten da, baina une batzuetan gelditu egiten da. Eta sinbolo hau agertzen da pantailan:



o Ipuina arretaz irakurri eta entzun baduzu, non ukitu beharko duzu pantaila orain?

o Leku aproposan ukituz gero, ekintza bat gertatuko da. Eta ondoren, ipuina entzuten jarraitu ahal izango duzu. Eszena bakoitzean 4-5 leku edo ekintza gauzatu behar dira aurrera egin ahal izateko.

o Jolasa osorik egiterik ez baduzu, utzi iritsi zaren eszenan eta sakatu itzuli-ri. Berriz hasten zarenean, eszenaz eszena salto egin ahal izango duzu, utzi zenuen lekuraino.

o Untxia aurkitu: ezetz asmatu zurekin batera istorioa ikusten ari den untxia non dagoen eszena bakoitzean?



5) Abentura grafikoa: “Hartz-Kumeren istorioa” (48. Or)

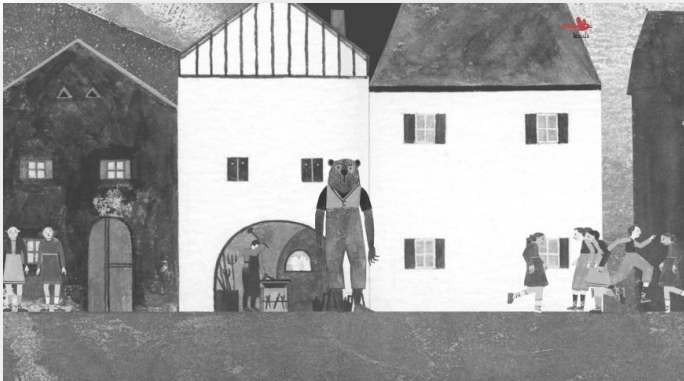
o Istorio honetan emakume bat leize batean sartzen duen hartz baten semearen istorioa kontatzen da. Abenturazko istorioa da, leize horretan hasi, herrian jarraitu, basora iritsi eta berriz ere sakoneko koba batean garatu eta gazteluan bukatzen dena.

o Pantailaz pantaila, Hartz-kume bihurtuko zaitugu abentura grafiko honetan. Ipuina entzuten den bitartean, jolas eta desafio ezberdinak proposatzen dizkizugu:

- Kobazuloko irteera egokia aurkitu, plataformaz plataforma salto eginez
- Makilatzarra egiteko puskek bildu
- Zuhaitz egokia bilatu eta atera
- Errotarria airean mantendu
- Lapurrak menderatu



- Osagaia egokiak bildu otordurako
 - Indarrak hartzeko jakiak harrapatu
 - Printzesak bilatu eta salbatu
 - Kobazulotik atera, soka baliatuz eta erori gabe
 - Soldaduak gailendu
- ...eta gehiago ere bai.



o Guztira hogeitik gora desafio daude abentura grafiko honetan. Horietako bakoitzean jolasteko argibideak eta pistak agertuko zaizkizu.

o Jolas bat gainditzeraoan, hurrengora pasako zara. Eta horrela, pantailaz pantaila, abentura osoa bizi ahal izango duzu.

o Behin jolas bat gainditutakoan, aurrera joan ahal izango duzu, eta nahi izanez gero, aurrekora itzuli.

o Jolasa utzi eta hurrengoan ekiten diozunean aurretik iritsi zinen lekuraino aurreratzen utziko dizu app-ak.

ERABILERA

- o Tableta edo mugikorra piztu.
- o Deskargatuta edukiz gero, ikonoa klikatu eta martxan jartzen da.
- o Menu nagusia: menu nagusiko atal ezberdinak animazio baten bidez agertzen dira. Menuaren atal bakoitza txori batez irudikatuta dago. Txori bakoitzaren gainean klikatuta, txoria hegan doa atal bakoitzera.



o Egileak:

Patxi Zubizarretaren ahotsean grabatua, Mayi Ariztiaren “Amattoaren Uzta” liburuari, Euskal tradiziozko ipuinei eta Klis-klasikoak app bildumari erreferentzia egiten dio. App honen beste egileak ere aurkezten ditu: Maite Gurrutxaga (ilustrazioak), Amaia Hennebutte (ahotsa), Joserra Senperena (musika), Oreka Interactive S.L. (garapen informatikoa). App hau egiten lagundu diguten kolaboratzaileen aipamena ere egiten da.

o Laguntza

o Bost ipuin nabigagarriak: bakoitzean sakatuta iritsiko gara ipuin bakoitzari dagokion jolasera.

- “Ama-alaben guda desafioa”
- “Itsasuar baten beldurrezko abentura”
- “Gamelu baten istorioa 360 °tan”
- “Arttoren istorio interaktiboa”
- “Hartz-kumeren abentura grafikoa”

O Liburua noiz behar da?

• Liburuaren bost ipuinen kontakizun transmediak burutu dira app honetan. Hortaz, jolasten hasi aurretik, bost ipuin horiek irakurrita izatea komeni da, jolasaz gozatzeko.

• “Ama-alaben guda desafioa”n ipuinaren pasarte batetik abiatzen da jolasa. Ipuinaren protagonista den emakume soldadu bihurtzen da jokalaria eta guda zelaian kokatua dago. Etsaiak gainditu behar dira. Hala ere, ipuin osoa entzuten da eta ipuinaren protagonista diren atsoa eta hiru bidelagunak ere agertzen dira guda zelaian. Hortaz, ipuina irakurrita izateak bidelagun bakoitzaren boterea eta zeregina zein den ulertzen lagunduko dio erabiltzaileari.

• “Itsasuar baten beldurrezko abentura”n ez da ipuinari zuzenean lotutako asmakizunik erantzun edo desfiorik gainditu behar. Baina jolasaren testuingurua eta hari narratiboaz ondo jabetzeko, jokalaria asko lagunduko dio ipuina osorik irakurrita izateak. Zergatik da Itsasuko gaztelua beldurgarria? Zer dago bertan? Zer ari gara bilatzen?

• Liburuaren inguruko galdera zuzenik ez dagoen arren, “Arttoren Istorio interaktiboa”n adibidez, ipuina irakurrita izatea lagungarria da une bakoitzean egin behar den ekintza eta ukitu behar den eszenaren parte bilatzeko eta aurrera egin ahal izateko.

• “Hartz-kumeren abentura grafikoa”n ere ipuin osoa bihurtu da jolas. Pasarte bakoitzari desafio bat dagokio. Hartz-kumek aurrera egin dezan, pantailak gainditu behar dira. Nolabait, bere bidaia (iniziatiko) osoa egin edo bizitzen du erabiltzaileak ere. Aurrez ipuina irakurrita edukiz gero, hurrengo pasarteak zeintzuk diren eta zer egin behar den hobeto ulertuko du jokalaria.