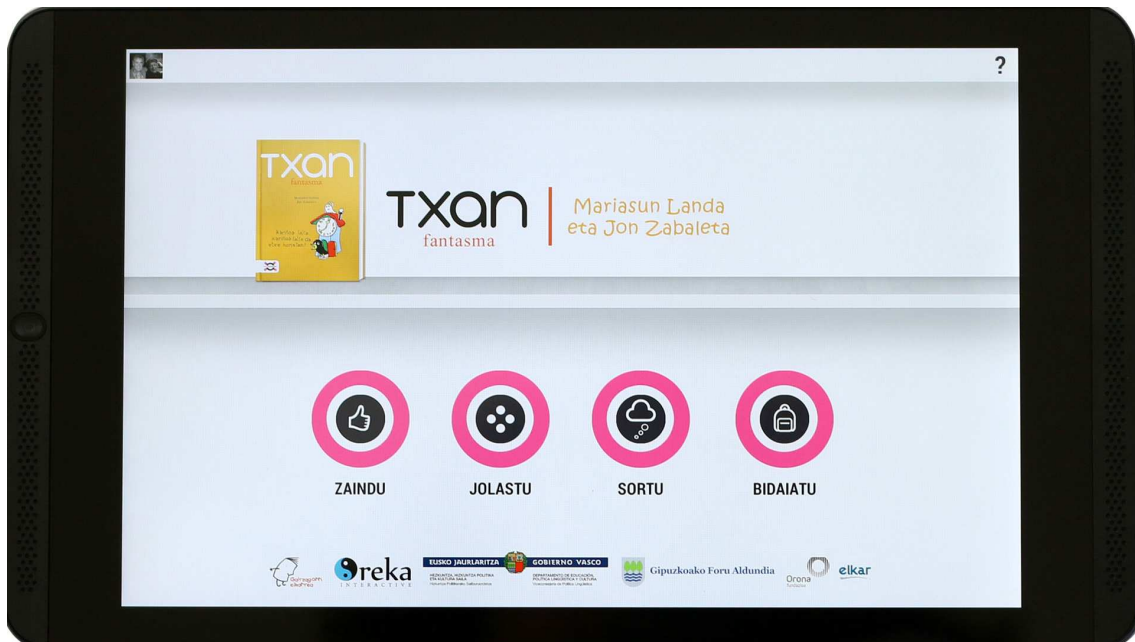


# Txan fantasma app

Erabilerarako gida



TXAN FANTASMA APP

ERABILERRAKO GIDA

1. Zer da .....	2
2. Helburua .....	2
3. Non eskuratu .....	2
4. Baliabideak.....	3
5. Erabiltzaileak.....	3
6. Edukiak.....	3
7. Erabilera.....	5



## ZER DA:

---

Galtzagorri Elkarteak, Eusko Jaurlaritzako Hizkuntza Politikarako Sailburuordetzaren laguntzarekin, eta [Oreka Interactive](#) enpresarekin elkarlanean, XXI. mendeko euskarrietara ekarri du Euskarazko Haur Literaturako beste klasiko bat, Mariasun Landa idazlearen eta Jon Zabaleta ilustratzailearen *Txan fantasma* liburua.

Liburu hau 2011n berrargitaratu zen Galtzagorri Elkartearen Klis-klasikoak bildumaren barruan. Eta hau da bilduma horretako bigarren app-a, lehenengoa *Maria Goikoak Batbirulau!* App-a.

## 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 berri sortzen dugu. Hau da, papereko liburuari entretenimendurako eta aisialdirako aukera berriak eskaintzen dizkiogu euskarri digitalen bidez (mugikorra, tableta eta ordenagailua).

## NON ESKURATU:

---

[Android](#) eta [iOS](#) sistemetakako (iphone/ipad) bertsioan dohainik eskura daiteke bakoitzari dagokion saltoki birtualean, baina erabili ahal izateko 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 liburua irakurria izatea.

Ordenagailuaren bidez ere erabil daiteke. [www.galtzagorri.eus](http://www.galtzagorri.eus) web gunean dago [ordenagailurako aplikazioa](#), Klis-klasikoak app-eentzako sortu dugun gunean: <http://www.galtzagorri.eus/klis-klasikoak/>. Ikonoa klikatzearekin batera deskargatzen da hori martxan jartzen duen programa.

Gune hori zabaltzean Unity WebGL izeneko programa zabalduko da eta bertan Maria Goikoak Batbirulau! App-a eta Txan fantasma aplikazioetara sartzeko aukera agertuko da.



### BALIABIDEAK:

---

- Tableta/mugikorra: dagokien saltokietatik deskargatuko da app-a
- Internet konexioa: ordenagailuan ibiltzeko eta tableta/mugikorrera app-a deskargatzeko.
- *Txan fantasma* liburua

### ERABILTZAILEAK:

---

*Txan fantasma* 8-10 urteko haurrek irakurtzeko liburua denez, aplikazioa ere 8-12 urte (txikiagoek zenbait joko erabil ditzakete, beste batzuk nekez) bitarteko haurrek bakarka nahiz lagunekin edo senideekin erabiltzeko modukoa da; oso intuitiboa eta erabilgarria da, eta laguntza pantailak ere baditu.

### EDUKIA:

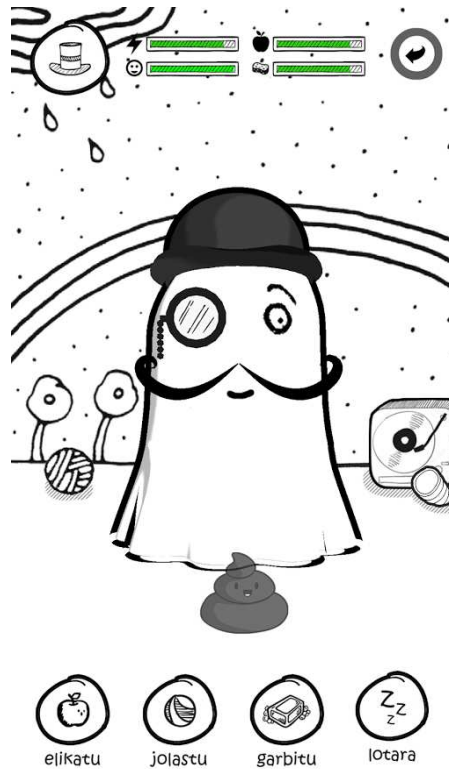
---

Aplikazio honek jolasa eta entretenimendua ditu oinarri, eta euskara du ardatz.

#### - **Entrenimendua:**

- Zaindu: Txanmagotxi izeneko maskota birtuala sortu dugu
  - Kontu egin: elikatu, jolastu, garbitu, lotaratu...

- Hainbat kantu herrikoi entzun daitezke: elikatzeko, jolasteko, garbitzeko, lokartzeko...
- Jolasen atalean hainbat bideo-joko daude, baita soka-saltoa eta esku-jolasa ere (kantu herrikoiekin)



- Jolastu:



- Txan aurkitu (Zein da Txan ezkutatu den zapatila?)
- Karmentxuren bila (Jende artean ezkutatu da, aurkituko duzu?)

- Panpinak lurrera (Bota ahalik eta gehien)
  - Gordeketan (Txanek Karmentxu aurkitu behar du)
  - Autotxoakeak (Barraketan ibili nahi duzu?)
  - Puzzle jokoa (irudi bakoitza liburuko orrialde jakin batean aurkituko duzu)
- **Sormena:**
- Ispiluen gela (Ikusi zeure burua ispiluan, aldatu itxura eta partekatu)
    - Irudia deformatzen duten ispiluen gela irudikatzen du jolas honek. Nahi duzun itxuraldaketa aukeratu (10 desberdin daude), Txanen osagaiak jarri, nahi duzuna idatzi eta gorde zure gailuan edo partekatu lagunekin edo senideekin zure gailuaren sareen bidez.
  - Sortu zure istorioa (Liburuaren amaiera asmatuko duzu?)
    - Ea Txan fantasma liburuko 80-81 orrialdeetako irudi bera lortzen duzun.
    - Hori egin ostean, istorioaren ahotsa graba dezakezu edo beste istorio berri bat sortu.
    - Ahotsa grabatu ostean zuk sortutako ikus-entzun ahal izango duzu.
- **Bidaiatu:**
- Labirintoa (Txan labirintoan galdu da, non dago irteera?)
  - Karmentxuren bidaia (Lagundu Karmentxuri bidean aurrera egiten)
    - Galderak erantzun behar dira, batzuk Txan fantasmaren istorioari buruzkoak dira, beste batzuk asmakizunak (Xabier Olasoren *Auskalo!* liburukoak)

#### **ERABILERA:**

---

- Tableta edo mugikorra piztu.
- Deskargatuta edukiz gero, ikonoa klikatu eta martxan jartzen da
- Menu nagusia:

- Laguntza
- Sarrera: Mariasun Landaren ahotsean grabatua, liburuari eta Klis-klasikoak bildumari erreferentzia egiten dio. Jon Zabaletaren ilustrazioak ere agertzen dira. Baita app hau egiten lagundu diguten kolaboratzaileen aipamena ere.
- Liburua noiz behar da?
  - Liburua irakurria izatea komeni da jolasez gozatzeko, ia guztiek baitute lotura liburuko pasarteekin.
  - Liburuari buruzko galderak BIDAIATU ataleko KARMENTXUREN BIDAIA jolasean datoz.
  - SORTU ataleko SORTU ZURE ISTORIOA jolasa liburuko 80-81 orrialdeetan oinarritzen da. Pantaila ikusiko dugun ilustrazioan horko elementu guztiak daude, baina nahastuta agertzen dira. Pausoz pauso liburuko ilustrazio bera lortzea da helburua. Lortzen ez denean ere beste zerbait erdiesten da: istorioaren beste amaiera bat. Ondoren amaiera horren kontakizuan graba daiteke eta amaitzeko istorioaren amaiera ikusi eta entzun ahal izango da.
  - JOLASTU atalean dauden puzzleen irudiak liburuko ilustrazioak dira, liburua lagungarri izan daiteke puzzlea osatzerakoan.
- Audioak
  - Txanmagotxi jolasean hainbat kantu herrikoi entzun daitezke: sehaska-kantak, soka-salto nahiz esku-jolasetakoak, jateko garaian kantatzen direnak eta abar. Guztiak Aitziber Alonsoren ahotsean grabatuak.
  - Autotxoakeak (Jolastu atala): Gipuzkoako Mal de Ojo musika taldearen *Legorretako neskatxa* kantua entzun daiteke jolasten dugun bitartean.