

	<b>LANKIDETZAN ARITZEKO jolasak</b>	
	<b>35'</b>	<b>Zubia</b>

**5.18**

### 1. AZALPENA

Denen arteko lan bat egiteko denen lankidetzaz lortzeko jolasa.

### 2. HELBURUAK

Elkar oso gutxi ezagutzen duten parte-hartzaileen arteko lankidetzaz lortzen saiatzea, eta elkarrekin lan egitean sortzen diren arazoei erreparatzea.

### 3. PARTE-HARTZAILEAK

12-13 urtetik gorako kideen taldea, ikastaldea... 5 kideko azpitaldetan (4 gutxi dira, eta 6, gehiegi).

### 4. MATERIALA

Bi mahai handi, 73 cm altu, 80 cm zabal eta 200 cm luze, 5,25 eta 5,50 metro bitarteko distantziara. Koltxonetak, mahaien artean jartzeko.

Bi enbor: bata 5,5 cm x 17 x 3 m-koa, eta bestea 4,50 m-koa.

Kutxa sendo bat, zurezkoa, 23 x 25 x 58 cm, 20 kg inguruko pisukoa.

### 5. JARRAIBIDEAK

Animatzaileak lapur-talde baten istorioa kontatuko du: lapurrek kutxa bete urre ostu dute, eta polizia dute atzetik. Bat-batean, arroila handi baten ertzeraz iristen dira. Sakonera handia du arroilak, eta oso arriskutsua da ertzean geratzea. Arroila handiaren beste aldera iritsi behar dute, kutxa eta guzti. Horretarako, bi habeak erabili beharko dituzte, besterik ez.

Bost pertsonak igaro behar dute, eta beste aldera iritsitakoan, enborrak kendu, poliziek erabili ez ditzaten.

Taldeko pertsona bat, enbor bat edo kutxa arroilara erortzen bada, jolasa amaituko da talde horrentzat.

### 6. GARAPENA

Animatzaileak asmoak ahots gora eztabaidatzeko eskatuko dio lehen taldeari, beste taldeek haren esperientziaz baliatzeko aukera izan dezaten. Ahal dela, talde guztiek egin behar dute jolasa.

Hala ere, garrantzitsua ondorioak ateratzea denez, talde batek arroila zeharkatzea lortzen duenean, amaitutzat jo daiteke jolasa.

## 7. EBALUAZIOA

Eztabaidari hasiera emateko, animatzaileak galdera hauek egin ditzake:

1. Zer froga daiteke esperientzia honen bidez (koordinazioa, entzutea, erreakzioak eta komunikazio-arazoak)?
2. Zein habe erabili, eta nola? (Jakina, garrantzitsua da jolasari ekin aurretik habe handia ala txikia aukeratzea. Izan ere, horrek eragina du jolasaren amaierako arazoan; hots, taldeak arroiila zeharkatu osteko unekoan).
3. Zer-nolako loturak daude gogoeta horien eta eguneroko bizitzaren artean?

## 8. OHARRAK

Jolas hau egiteko, ez da ezagutza handirik behar, palankaren sistemari buruzkoa salbu. Ezagutza-maila txikia izanda ere, eta ebatzi beharreko problemari buruz ezer ere ez jakin arren, jolasa egin daitekeela azal daiteke. Oro har, antzeko egoeretan, oso gutxitan sortzen da lankidetzatza. Hala ere, baliagarria izan daiteke esatea —bereziki, sinesgogorren taldeei— bost neskako talde batek ariketa 10 minutuan egin zuela.