

ZURRUMURRUA

Helburuak

Norberaren interpretazioaren arabera informazioa nola desitxuratzen den ikustea.

Parte hartzaileak

+10

Garapena

3tik 5era boluntario eskatuko ditugu eta gauden tokitik ateratzeko eskatuko diegu horietako bati ez beste guztiei Ondoren, gainerako parte hartzaileak distorsio prozesu baten lekuko izango dira.

Aretoan geratu diren pertsonen isiltasuna mantentzeko eta arretaz entzuteko eskatuko diegu.

Istorio labur bat irakurriko dugu ahots goran, kanpoan dauden pertsonen entzuterik izango ez dutela ziurtatu ondoren.

Honako hau bezalako istorio bat, adibidez.

Egunotako albiste batek dioenez, 483 lagun harrapatuta geratu dira behera etorritako eraikin baten azpian. Salbamendu lanak zikloia pasatu ondoren hasi ziren. Milaka pertsona mobilizatu omen dira sendagaiak, tapakiak eta bestelakoak eramateko. Baina diote gertatutakoa ez dela istripuz gertatu, baizik eta bahiketa baten ondorio izan dela, aberats asko baitago harrapatuta geratu direnen artean.

Lehen boluntarioari esango diogu beste boluntario bati deituko diogula orain eta istorio hori bera kontatu beharko diola hari, ahalik eta modurik fidelenean.

Bigarren boluntarioa sartuko da eta esandakoa egingo dugu.

Sekuentzia errepikatuko dugu: oraingoan, bigarren boluntarioak kontatuko du istorioa.

Dinamika errepikatuko dugu, boluntario guztiak pasatu arte.

Sartu den azken pertsonak ahots goran kontatuko du istorioa taldearen aurrean.

Jatorrizko istorioa irakurriko dugu.

Hausnarketa txiki bat dinamizatuko dugu, mezua desitxuratzen duena mezua garbi ez edukitzea dela ikusteko; izan ere, atentzioa gehien eman diguna edo gure ustez garrantzitsuena dena da oroimenean iltzatuta geratzen zaiguna.

Albisteak eta gertaerak nola iristen zaizkigun eta nola jakinarazten diren eztabaidatzeko aukera emango digu ariketa honek; ematen zaien interesaren eta interpretazioaren arabekoak direla ohartzeko.

Antolaketa

Istoria aldez aurretik prestatuta eta idatzita eramango dugu, asmatzen ibili gabe, bukaeran hitzez hitz errepikatu beharko baitugu.

Taldea biribilean edo zirkuluerdian eserita jarriko da.

Jolas eremua

Edozein.

Denbora

20-30 minutu.

Materiala

Istoria bat.

Aldaerak

Interfono hondatuaren jokoak.

Gomendioak

Erabili dinamika hau komunikazio aktibo eta eraginkor bat lortzea helburu duen gogoeta batekin edo beste ariketa batekin batera.

Ebaluazioa

Ariketan zehar eta amaierako hausnarketan, erreparatu ea parte hartzaileak ondo jabetu diren dinamikaren helburuaz.