



// LEHIA //

Lehia barnean daramagun animalia basati da. Gizarteak berdintasuna eta errespetua bultzaten duen bitartean, badaude hainbat une lehiakorrenak irabazten duena. Zeinen lehiakorrak gara gu egoerak horretara bultzatzen gaituenean? Gure personarekin identifikatzen ez diren jarrerak agertuko al dira?

Lehia sortzeko jolas labur baina oso konpetitiboak behar dira, jokalarien artean interakzio handia dutenak. Denbora muga estua geneukanez, aukeratu beharreko jolasak oso sinpleak izan behar izan dute, eta galdera airean geratu da denbora gehiago izanez gero are lehiakortasun handiagoa sortzeko aukera egongo zen.

Gure kasuan lehenbizi mahai jolas sinple pare bat erabili genituen

Lehen jolasean baso-azpikoak jarri genituen mahaian (karta arruntak ere erabili daitezke), jokalariai beste ken bat; hau da, denontzako nahikoa ez. Bakoitzean jolasak dakartzan koloretako plastikozko harribitxi pare bat jarri genituen.

Hiru arte kontatzean, bakoitzak baso-azpiko bat seinalatuko du. Bakarra bazara, harriak zuretzako. Bat baino gehiagok seinalatu badute, bertan utziko dira eta jokalariai esku hutsik geratuko dira. Bukatzean, jarri bi harri hutsik dauden baso-azpikoetan eta bakarra jada harribitxiak dituenetan. Errepikatu, harriak bukatu arte.

Jokalariek baso azpiko bat seinalatu beharrean jokalariai bat seinala dezakete. Kasu horretan, eta bakarra bada, harri guztiak lapurtuko dizkio. Hori sahisteko, jokalariai batek seinalatu beharrean, eskuarekin bere harribitxi piloa estali dezake: hurrengo txanda jolastu gabe geratuko da baina harriak sakelera eramanez ditzake, jada betirako babestuak egoteko.

Harrien kolorea lehia handitzeko elementua da. Harri bakoitzak puntu bat balio duen arren, hiru kolore (gorri, hori eta urdin) ezberdineko harri sorta bakoitzak 5 puntu balio ditu. Hortaz, jokalariek tentazioak izango dituzte. Gainera, laugarren kolore bat (zuri) ere jarri dugu, zeinak bi puntu balio duen.

Nola ez, tranpak egitea bidezko jo genuen harrapatua ez zaren bitartean. Hala nola, jokalariek haien artean hitz egin eta aliantzak sortzea ere ahalbidetu genuen.

Bigarren jolasean gaztetan txinotan aritzen ginen jolasaren antzeko bat proposatu dugu.

Hiru arte kontatzean, bakoitzak zenbaki bat adieraziko du (zerotik bostera) atzamarrekin. Zenbaki altuena ateratzen duenak irabaziko du, beti ere ez badago inor zenbaki berdina ateratzen duena. Bosteko bat baino gehiago bada laukoek irabaziko dute. Hauek ere errepikatuta badaude, hirukoek eta abar. Irabazten duenak puntu bat lortuko du, eta bost puntu dituenak, txapeldun.

Bostekoa etengabe ateratzea estatistikoki irabazteko bide errezena denez, zenbakien ondorio batzuk ezarri dira hauekin irabaztean.

- 5: hurrengo txandan zure zenbakia 2 izan behar da (horrela ezin etengabe 5 atera)
- 4: aukeratu beste jokalaria bat, harek ere puntua irabaziko du
- 3: ondorio gabe
- 1-2: hurrengo txandan bi esku erabili ditzakezu
- 0: puntu bikoitza

Behin txapelduna erabakita, benetako jolasa hasiko da. Galtzaile denak talde moduan batuko dira irabazlearen aurka. Hiru arte kontatzean, berdin aterako dira zenbakiak baina kasu honetan galtzaileek atera behar duten zenbakiak irabazleak atera duenaren berdintsua izan behar da. Era batera esanda, "harraptu" egin behar dute.

Inork ez badu asmatzen, irabazleak irabaziko du txanda eta mahai erdian harritxoak jarriko dira, erabili duen zenbakia beste. Hamabira iritsita benetako txapeldun izango da.

Jokalariek harrapatzen badute, ostera, aurreko partidaren lortu dituen bost puntuetatik batzuk galduko ditu, harrapatu duten jokalaria beste. Puntu gabe geratzen bada, taldea izango da irabazle. Garrantzitsua da 5-6 jokalaritik gora lehen txandako irabazleak bi puntu berezi lortuko dituela. Hauek gabe oso erreza du galtzea. Bi edo puntu gehiago galtzearen dagoenean, puntu berezietako bat galdu dezake guztien trukean.

Hipotesia

- Lehiak komunikazio egoera baldintzatzen du. Hortaz, komunikatzeko modua ere aldatu egingo da.
- Lehia egotera, gezurra eta manipulazioa izango dira buru. Horretarako, jokalariek hitz eta tonu ezberdinekin probatuko dute.
- Mesfidantzak jasotako informazioaren irakurketa baldintzatzen du.

Ondorioak

- Denak denen aurka:
 - Informazio eta intentzio ezkutuak komunikazio eza sortzen du. Inork ez dio ondokoari abantailarik eman nahi.
 - Taldeka planak egitea proposatzean, mesfidantza sortu da. Ez da benetako kooperaziorik sortzen.
 - Komunikazioan okerrik badago, ez dago bigarren aukerarik, komunikazio bideak mozten dira eta ez dago elkarrizketa gehiagorik.
- Talde osoa baten aurka
 - Komunikazioa klabearen ematen dira, mezu sekretuen bidez sortzen da adostasuna. Musean bezala, komunikazio sekretua garatzen da, bahizneta kasu honetan momentuan inprobisatutakoa den.
 - Tranpak errez sortu dira, konplizeak egotera. Jolasean komunikazio mugatua egonda, komunikazio adostu bat sortu da, teknikoa, gudan bezala keinuekin egindakoa.
- Begirada eta aurpegiekin oinarritzko komunikazioa: “ados, zer?, begira horri, begira niri, kontuz”. Komunikazio mota hau ez da garatua, intuitiboa baizik, gizartean ikusten ditugun konbentzioetan oinarritua. Hau da, hasieratik denak dira ulertzeko gai. Eginaren eginaz, konbentzioak sortzen doaz.

Potentziala

- Edozein komunikazio egoeretan baloratu behar dira giza jarrera hauek.
- Egoera konpetitiboak informazioa ezkutatzea bultzatzen ditu pertsonak, hortaz komunikazioa zentsuratua izango da beti. Egoera kooperatiboa beti izango da egokiagoa komunikaziorako. Besterik ez bada, lehia hobe taldeka.
- Keinu eta begiradek edozein komunikazio ariketa erraztuko dute, ez bada abstraktu edo teknikoegia.
- Era berean, edozein ariketetan komunikazioa mugatu behar denean, faktore hauek ere baloratu behar dira.

Gehiago jakiteko

Oinarri bezala erabili ditugun bi jolasak deskatalogatuta dauden arren, hemen daude [lehengo](#) eta [bigarren](#) jolasen informazio gehiago..