

// DIALECT //

Hizkuntzaren garapenaren bidez mundu baten sorrera eta amaiera ikusiko ditugu. Hitz bakoitzak eta denborarekin datozen moldaketa linguistikoek istorio bat kontatuko digute parte hartzaileen eskutik. Gizartetik isolatutako giza talde hipotetiko baten istorioa izango da, barne gatazkek definitua. Garrantzia ez dago gertatuz doazen jazoeretan, baizik jazoera horiek nola dauden ikusiak (ikus puntu ezberdinak sor daitezke, nola ez) eta hizkuntzaren aldaketaren zergaitian.

Dinamika hau Dialect jolas originalaren moldaketa sinplifikatua da. Sandbox formatua (mundu irekia, non edozer asma daitekeen mugarik gabe) erabiliz parte hartzaileak izango dira, jolasaren txartelen laguntzaz, mundu bat, eta bertako gertakariak asmatuko dituztenak zerotik. Bidaia hau asmatutako hitzetan egongo da oinarrituta, bakoitzaren esanahiak sortzen duen testuinguruaz baliatuz.

Hasteko, jolasaren hasieran galdera sinple batzuk egingo zaizkio taldeari, biziko duten gizarte imaginarioa zer den, non dagoen eta zer zailtasuni aurre egin beharko dioten. Jokalari bakoitzak bere proposamena aurkeztuta, denak bateratuko dira errealitate sozial konplexu eta heterogeneo bat sortuz.

Gainera, mundu berri honetan sortu den gizartearen funtsa definitzen dituzten hiru oinarri ezarriko dira amankomunean. Horiek izango dira gizarte hipotetiko honen izaera definituko dutenak Onurak, zailtasunak, iraganeko gatazkak, edozer izan daiteke imaginario honen oinarri. Hortik aurrera, sortzen diren hitz guztiak eta haien esanahiak oinarrietako batekin lotuta egon behar dira.

Ondoren, txandaka, jokalaria bakoitzak eskura duen txartel sortatik bat aukeratuko du (guk zuzenean bat eman genien, errazteko). Txartel hauek egin beharrekoa azaltzen dute eta, orokorrean, hitz berri bat asmatzea edo moldatzea izango da helburu. Hitz hori oinarrietako batean kokatuko da eta bai arrazoia, bai bere atzean dagoen aldaketa soziala, definitu beharko ditu. Honela, gizarte bera nolabait aldatu egingo da, aurrera eginez narratibari.

Jolasak hitz berri bakoitzarekin elkarrizketa labur bat egitea eskatzen du. Honi esker hitzaren kontestua argiago geratuko da, jokalarien hiztegiaren errezago txertatuko da eta, agian, galdera berriak sortuko dira.

Partida hiru itzulitan jolastuko da. Dagoen denboraren arabera agian parte hartzaile bakoitzak txartel bat, bi edo hiru ebatziko ditu itzuli bakoitzean. Lehenengoak gizarte definituko du, izaera eta zailtasunak. Bigarrenak hondamendiaren etorrera narratuko du. Eta azken itzulian jada gizarte nola desagertu den, eta ondoren zer datorren, azalduko da.

Hipotesia

- Asmatutako hitzek karga esanguratsu handia dutenez, elkarrizketetan gero eta naturalago agertzen joango dira, jokalaria haien esanahi zehatzetaz baliatu nahi direlako.
- Fikziozko istorio bat izan arren, jokalarien artean pikea sortuko da gertakariak narratu eta aldatzen dituzten elean, bereziki arrazoia bakar batek eduki dezakenean..
- Asmatutako hitzak oinarri izango dira ondoren datozen hitz berriak sortzeko.

Ondorioak

- Orokorrean hipotesiak bete egin dira.
- Líder efektu sotila. Pertsona baten, nolabait, talde osoa baldintzatu du erabakiak hartzeko orduan, zertxobait inposatuta.
- Sortutako hitzak jada gure hizkuntzan existitzen diren hitzen nahasketa edo moldaketak dira gehienbat, jatorrizko esanahia berriarekin nahastuta. Hau guztiz ondorio naturala da, kontuan izanda gure hizkuntzak baldintzatzen gaituela.
- Narrazioan murgilketa osoa, jokalaria denak guztiz inplikatuak egon dira, nahiz eta hasiera zail samarra izan den partidak erritmoa hartu harte.

Potentziala

- Talde lana bultzatzeko ariketa aparta. Lan kooperatiboa bultzatzen du eta, aldi berean, elkarren arteko konfliktoak ebaztera bultzatzen ditu jokalaria. Elkarte eta enpresentzako aproposa.
- Errealitatean herri edo talde barruan jada dauden arazoak jolasean islada daitzeke, haien inguruan hausnarketa ariketa moduan.

Gehiago jakiteko

- Hemen dago [Dialecten web orrialdea](#) jolasaren eskuliburua erosi nahi izatekotan.