3. TALDE KOHESIOA

Gaur egun, aurrez aurreko saioak ezin badituzu egin ere, taldearen erreferentea zaren heinean, zure ardura izango da taldearen kohesioa mantentzea eta harremanak sendotzea.

Gaitasun sozialak garatzeko garairik onenak ez badira ere, hauek lantzea inoiz baino garrantzitsuagoa dela uste dugu.

Taldea eta taldekideak inork baina hobeto ezagutzen dituzu, baita hauen indarguneak eta ahulguneak. Hortaz, partaideen behar eta gustuak jakinda, zuk proposatutako jarduerak egokienak izango dira.

Jarraian, taldearen partaideak sakonago ezagutzeko, talde kohesioa areagotzeko eta orokorrean taldean egiteko jolasak aurkituko dituzu.

Hainbat ekintza aurrera eraman ahal izateko, ordenagailua edo mugikorra edukitzea ezinbestekoa bada ere, koziente gara zure taldekideren batek, hauek ez edukitzea suertatu daitekeela. Edozein jolas proposatu aurretik zure taldekide guztien partehartzea bermatu beharko duzu.

Haiei eman hitza, talde kohesioa sustatzeko lehen proba izan daiteke, taldekide batek gailu elektronikoa ez badauka ea nola konpondu dezakezuen denen artean, ziur aurkituko duzuela aurrera jarraitzeko modua. Hala eta guztiz ere mugikorrarekin ere egin ahal izango dira jolas guztiak.

Lehen aipatu dugun bezala, haiei eman hitza, taldearen parte sentitzeko lehen urratsa taldean ahotsa izatea baita. Entzuten zaiela sentitu behar dute, haien iritzi eta kezkak plazaratzeko espazio erosoa sortu behar duzu eta jolas hauek horretarako aproposak direla uste dugu.

Zein da zein?

(Moldatua) (Martin, 2010)

1.- Azalpena

Fitxa bateko datuak zein taldekideek idatzi dituena asmatzeko jolasa. Pertsona bakoitzak bere bizitzaren zenbait datu adierazgarri idatziko ditu paper batean. Parte hartzaile bakoitzak fitxa baten egilea zein den asmatu behar du.

2.- Helburuak

Parte-hartzaileei elkar ezagutzen laguntzea. Pertsonen ezaugarriez ohartzea. Ezaugarri horiek taldearen bizitzan sartzea.

3.- Modua

Online

4.-Materiala

Ordenagailua, jitsi meet aplikazioa.

5.-Garapena

Hezitzaileak, jolasa azalduko die. Parte-hartzaile bakoitzak emailez hezitzaileari word dokumentu bat bidali beharko dio hurrengo informazioarekin, 8 minutu izango ditu dena egiteko.

- Igande arratsaldean zer egiten duzun.
- Zure zaletasun gogokoena
- Zer gustatzen zaizun gehien pertsonengan aurkitzea
- Entrenamenduak hasi baino lehen, zein keinu edo agur jasotzea gustatuko litzaizukeen (bostekoa, agurtu besterik ez, besarkada bat, hand shake,...)

Hezitzaileak aleatorioki fitxak partehartzaile bakoitzari berbidaliko dizkio.

Parte-hartzaileek galdera ezberdinak egin ditzakete haien artean ez badaude ziur zeinen fitxa suertatu zaion.

Galderak egiteko txandak errespetatu beharko dira, alegia, hezitzailea izango da dinamizatzailea, berak bakarrik jakingo du zeinen fitxa eman dion bakoitzari eta berak erantzun zuzena den edo ez konfirmatu dezake.

Zer ari naiz margotzen ?

1.- Azalpena

Taldekide batek marrazten duena asmatzean datza jolasa. Hezitzaileak bere talde edo kirolarekin zerikusia duen hitz edo egoera bat proposatuko dio taldekideri bati, honek paint aplikazioarekin marraztu eta kideek asmatu beharko dute.

2.-Helburuak

Parte hartzaileen irudimena lantzea, taldean gertatutako esperientziak berreskuratzea eta talde kohesioa sustatzea.

3.- Modua

Online

4.-Materiala

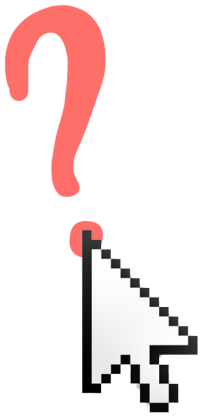
Ordenagailua, jitsi meet aplikazioa eta paint programa.

5.-Garapena

Hezitzaileak jolasa azalduko du. Partaide guztiek jitsi meet salan daudenean eta denek paint programa dutela baieztatzen duenean, jolasaren azalpenarekin hasiko da.

Entrenatzaileak taldekide bati, beraien kirol edo taldeari buruzko, hitz, gertaera, pertsona,... bat helaraziko dio mezu pribatu bidez (jitsi meet aplikazioan bidali nahi diozunaren pantailaren azpialdean 3 puntu aurkituko dituzu, bertan sartu eta mezu pribatua hautatu, ondoren mezua bidali).

Marrazleak mezuan agertzen dena paintarekin idatzi beharko du (pantaila partekatuz), gainontzeko kideek ahalik eta azkarren asmatu beharko dute. Lehenak asmatzen duena puntu bat irabaziko du. EZIN DIRA LETRAK IDATZI, bakarrik marrazki bidez egin daiteke.



20-21 Ekipaia

1.- Azalpena

Taldekide guztien artean, kamixeta edo kirol-jertse bat diseinatuko dute, ondoren bertako edo inguruko disenaitzaile bati ideiak eta koloreak eman, sortu eta eskuratu behar dute. Bestalde bada, Adobe Spark izeneko aplikazio bat, zeinek diseinuak egiteko doako zerbitzua eskaintzen duen.

2.-Helburua

Taldekideen artean, taldeari identitatea emango dion zerbait sortzea.

3.- Modua

Online

4.-Materiala

Ordengailua, jitsi meet, Adobe Spark, disenatzaile enpresak sortuko eta partekatu duen materiala.

5.- Garapena

Hezitzaileak aldez aurretik haien elkartearekin hitz egin beharko du, eta ea kiroletako-jertse edo kamixetaren kostua asumitzeko prest dauden. Ezezkoa bada taldeak kostuari aurre egiteko proposamenak bilatu beharko ditu, azken aukera bezala taldekideek ordaindu beharko dute. Kamixetak 5-10 euro inguru izaten dira eta kirol-jertseak 15-20.

Kamixetaren diseinua taldekideen artean sortu behar badute ere, ideia bezala, taldekideren batek pasa diren hilabete hauetan bereziki gaizki pasa

badu, keinu bat berarekin edukitzea aproposa izan daiteke eta taldekideen arteko erlazioa sendotu dezake (bere izena, ezizena, denen argazki bat, esaldiren bat,...).

Orientazio Ibilbidea

1.-Azalpena

Taldekide guztiek hezitzaileak proposaturiko ibilbide bat burutu beharko dute, sari bat lortzeko.

2.-Helburua

Talde lana sustatzea eta taldearen jaioterriaren inguru (fisikoa) ezagutzea.

3.-Modua

Whatsapp taldea

4.- Materiala

Mugikorra, mapsme

5.-Garapena

Hezitzaileak, elkartea edo klubaren jatorrizko herriaren edo honen inguruko ibilaldi bat diseinatu beharko du mapsme aplikazioa erabiliaz. Horrez gain, ibilaldiaren hainbat puntuetan argazki batzuk atera beharko ditu, non bera agertzen den modu ezberdinetara (zuhaitz baten ondoan, makil bat altxatzen, hanka baten gainean...)

Taldekideek, orientazio ibilbidea egin dutela erakusteko argazki berberak bidali beharko dituzte.

Saria, taldeko argazki bat izango da (hezitzaileak, argazkiaren atzealdean bakoitzari hitz batzuk idatzi beharko dizkio eta bakoitzaren postontzian utzi).

Ibilaldia egin ahal izateko aste beteko epea ematea aurreikusten dugu.

ERREFERENTZIA BIBLIOGRAFIKOAK

Martin, C. (2010). JOLASAREN ALTERNATIBA (1): BAKERAKO HEZKUNTZAKO JOLASAK ETA DINAMIKAK. La Catarata.