

# LANKIDETZA JOLASAK

## Jardunbide egokiak **FAMILIAN**



### Aurkezpena

Esku-hartze Komunitarioko Zerbitzuak, herritarren artean, osasuna sustatzeko eta biztanleriaren bizitza kalitatea zein gizarte ongizatea hobetzeko helburua dauka. Horretarako, **ADIMEN EMOZIONALA ETA BIZIKIDETZA** Programarekin, haurrak direnetik beren adimen emozionala garatzeko gai izan daitezela eta bizitza kudeatzen ikas dezatela lortu nahi du. Beren buruarekiko kontzienteago izateko modu kreatiboak ikasiz, gatazkei aurre eginez, emozioak erregulatuz, modu kritikoa pentsatuz, eta horrela, bizi diren gizarteko kide aktibo eta arduratsuak izateko baliabideak dituzten pertsona helduak izatera iristea dauka helburu programak.

**LANKIDETZA JOLASEN** gaiari dagokionez, 2.mailan, tailer praktiko bat egin da, bertan ikasleek jolasaren barruan lankidetzaren sustatzeak eta ikaskideen arteko harremanak eta talde-lana bultzatzeak dituen abantailak barnera ditzaten lortu nahi izan da.

**FAMILIAN** ikasten direnez bizitza osoan izango ditugun **OHITURA** eta balio gehienak, garrantzitsua da familiak ikastetxean egiten den lan horri babesa ematea.

Lankidetzaren jolasarako joeraren alde egiten badugu, seme-alabekin jolasten gozatzeaz gain partekatzen, harreman positiboak ezartzen eta trebetasun sozioemozional egokiak lantzen ikasiko dugu.



## Lankidetzaren Jolasak

Lehia jolas tradizioaletan behin eta berriz agertzen den faktorea da. Beti dago irabazle bat, gainerako parte-hartzaileak garaitzen dituena. Lankidetzaren jolasen bidez, berriz, kontrakoa lortu nahi da. Denek irabazten dute, eta ez dago aurkaririk, aliatuak baizik.

Lankidetzaren jolasetan, ongi pasatzea emaitza baino garrantzitsuagoa da, eta ez dago irabazle eta galtzailerik. Jolas horiek, gainera, ez dira baztertzailerik; aitzitik, integratu egiten dute eta pertsona guztien parte-hartzea sustatzen dute. Parte-hartzaileen laguntza eta lankidetzaren beharrezkoak dira helburu edo erronka komun bat gainditzeko.

LEHIAKETA JOLASAK	LANKIDETZA JOLASAK
Dibertigarriak batzuentzat	Dibertigarriak guztientzat
Porrot-sentimendua	Garaipen-sentimendua
Bazterkeria	Parte-hartzea eta integrazioa
Mesfidantza, norberekoikeria, beldurra.	Konfiantza eta adiskidetasuna dago
Besteen porrotaren konturako poza	Talde-zentzua eta denon arrakasta
Bereizketak daude tamainaren, sexuaren, indarraren eta abarren arabera	Taldeko desberdintasunek indartu egiten dituzte
Kanporatzea	Taldeak erabakitzen du jolasa noiz hasi eta noiz amaitu
Autoestimua-arazoak	Autokonfiantza-maila handia
Porrotarekiko tolerantzia txikia, pertsona gisa aurrera egitea eragozten duena	Taldearen laguntzak indartu egiten du gizarte-trebetasunen garapena

## Sustatu lankidetzak-jolasak, eta, horretarako...

### 😊 **ALDATU LEHIAKETA JOLAS TRADIZIONALAK, ETA ANIMATU HAURRAK HORRETAN SAIAZERA**

Beti sor daitezke jolas tradizionalen alternatibak. Aulkien jolasarekin, adibidez, egin daiteke: libre dagoen aulki batean esertzen den lehena izaten (beste batzuk aulkirik gabe gera daitezten) saiatu ordez, beste adiskide batzuei tokia uzteko moduan eseri behar dugu, aulkiak partekatu egiten baitira. Taldearen helburua inork lurra ez ukitzea da. Lortzen bada, aulkia kendu eta jolasa berriz hasten da.



### 😊 **EZAGUTU JOLAS BERRIAK**

Jolas berriak ezagutzea beti da interesgarria haurrentzat. Interneten lankidetzak-jolasen eskuliburuak bila ditzakezu, edota zuzenean haurrak anima ditzakezu bilatzera.

### 😊 **SUSTATU ADINERAKO JOLAS ETA JOSTAILU EGOKIAK**

Aukeratzten dituzten jolasei buruzko informazioa lortu, eta kontsumitzen dituzten bideojokoak ezagutu behar ditugu, jolas sexistak, arrazistak eta/edo indarkeriazkoak baztertuz. Horien ordez, adinerako egokiak diren eta balio positiboak sustatzen dituzten jolasak erakutsi behar dizkiegu.

### 😊 **ANIMATU ETA LAGUNDU JOLAS PROPIOAK LANTZEN**

Beren jolas edo jostailu propioa sortzen badute, lankidetzak sustatu ahal izango dute, bakoitzak zeregin baten ardura hartu behar baitu. Adibidez, *twister* bat egin dezakete.

