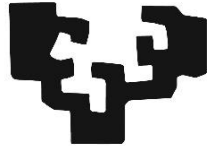


eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea



**gandere**

# “ITSASLAMINA-ISATSA” IPUINAREN LANKETA ESTRATEGIA DRAMATIKOEN BITARTEZ


Autoretza: Esther Uria Iriarte

Urtea: 2023

ISSN: 2952-1246



GANDERE Ikerketa Taldeak Donostian argitaratutako dokumentua.  
Documento editado en Donostia-San Sebastián por el Grupo de Investigación GANDERE.  
Document edited in Donostia-San Sebastián by the GANDERE Research Group.

ERREKURTSOA	HELBURUAK	METODOLOGIA
 <p><b>ITSASLAMINA-ISATSA</b> Alba Barbé i Serra eta Sara Carro Ibarra</p> <p><b>Ipuina:</b> ITSASLAMINA-ISATSA</p> <p><b>Testua:</b> Alba Barbé i Serra eta Sara Carro Ibarra</p> <p><b>Ilustrazioa:</b> Joan Turu</p> <p><b>Argitaletxea:</b> Edicions Bellaterra</p> <p><b>Urtea:</b> 2016</p>	<p>Bizikidetzaren positiboa sustatu.</p> <p>Genero estereotipoak landu.</p> <p>Autoezagutza eta auto-onarpena garatu.</p> <p>Erabakitzearen askatasuna aztertu.</p>	<p><b>Estrategia dramatikoak</b> ikusizko nahiz hitzezko egiturak eskaintzen dituzte. Une giltzarriak mantentzeko, testuan edo irudian sakontzeko, pertsonaiak hobeto ezagutzeko eta haiekin elkarreragiteko, haien pentsamenduak aztertzeko edo eszena eta narrazio berriak sortzeko erabil daitezke. Denboraren, espazioaren eta giza presentziaren egitura irudimentsu gisa funtzionatzen dute, esanahi mota desberdinak sortzeko helburuarekin. Estrategia dramatikoak esperientzia-metodologia eta bizipen-metodologia gisa artikulatzeak bai hezkuntza formal edo ez formaleko eduki espezifiko eta zeharkakoen inguruko ezagutza esanguratsua erakitzea ahalbidetzen du.</p> <p>Sekuentzia hau estrategia dramatikoak <b>eduki batetik abiatuta</b> nola artikulatu daitezkeen adibide bat da. Irakasle edo hezitzaileek beren hezkuntza-testuingurura transferitzeko tresnak eskuratzea da helburu. Hezitzaile edo irakasle bakoitzak, landu nahi duen edukiaren arabera, erabaki dezake zein errekurtsu erabili.</p> <p>Saio bakoitzak <b>hiru blokeko egitura</b> izango du: hasiera, garapena eta itxiera. Beroketaren zatian hainbat jolas aktibatuko ditugu desinhibizioa, kohesioa, konfiantza eta zentzumenen aktibazioa sustatzeko. Garapen-zatian estrategia dramatiko nagusiak zabalduko ditugu, aurkeztutako errekurtsuan oinarrituta. Eta, azkenik, saioaren amaieran hausnarketarako eta ebaluaziorako tartea eskainiko dugu.</p> <p>Esan beharra dago, estrategia dramatiko bakoitzaren aktibazioa aitzaki bat dela <b>hausnarketa</b> sustatzeko. Gaiak eta ikuspuntuak azalduko dira eta garrantzitsua da hauen inguruko gogoetarako espazioa erakitzea.</p>

HASIERA		
<p><b>Beroketarako jolasak</b></p> <p>Hauek adibide gisa adierazten dira. Jolas asko daude eskuragarri eta irakasle bakoitzak erabaki dezake zein erabili dagokion momentuan.</p>	<p><b>Izena eta keinua</b></p>	<p>Zirkuluan. Parte-hartzaile bakoitzak bere izena eta objektu bat esango ditu, eta keinu bat egingo du. Txanda jarraitzen da. Hurrengoak aurrekoaren izena, objektua eta keinua errepikatu beharko ditu, eta berea gehitu. Horrela, ariketak aurrera egin ahala, pertsonak gero eta gehiago gogoratu beharko dituzte aurretik izan dituzten pertsonen proposamenak. Norbait gogoratzen ez bada, taldeak lagundu egiten dio. Izenak ikasteko modu ona da.</p>
	<p><b>Zip, Zap, Boing, Trol</b></p>	<p>Zirkuluan. Antolatzaileak jokoa hasiko du. Energia izpi bat du eskuetan. Hasteko, tximista bidaliko du bere eskuetatik kanpora, zuzenean ondoan duen pertsonarenganako mugimendu handia eginez (eskuak, gorputza eta ahotsa erabiliz) eta "Zip" esanez. Tximista jaso duen pertsona honek tximista jaurtitzen jarraitzen du bere ondoan daukanari, eta horrela erronda jarraitzen dugu. Beti energiaz. Ondoren, beste arau bat sartzen da. Tximista jaso duen edozeinek "Zap" esanez norabidea aldatuko du. Taldea indikazio horrekin ohitu eta gero, "Boing" gakoa sartzen da. Tximista jaso duen edonork "Boing" esanez tximista zuzenean zirkuluko beste pertsona baterantz bidaliko du.. Azkenik, tximista jasotzen duen edonork "Trol" hitza esaten badu zirkulua erabat desegin eta posizio berrietan birkolokatu beharko da.</p>
	<p><b>Espazioa bete</b></p>	<p>Taldea gelako espazioan ibiltzen hasten da. Arauak dira ez hitz egitea, kontakturik ez izatea eta mugimenduan egotea. Handik pixka batera, beren gorputzaz, beste gorputzez eta lurrian dagoen espazioaz jabetzeko eskatzen zaie. Jarraian, espazioan hutsunerik ez dagoela ziurtatzeko adierazten zaie. Une oro mugitzen jarraitu behar dute, izkinetara eta alboetara iritsi, eta beti espazio hutsetara joan "espazioa estaltzeko". "Stop!" adieraz daiteke, espazioan nola banatuta dauden jakin dezaten eta zuzentzeko aukera izan dezaten.</p>
	<p><b>Letra edo zenbakia marraztu</b></p>	<p>Taldea bitan banatzen da. Azpialde bakoitzak espazio fisikoaren erdia hartuko du. Irakasleak zenbaki edo letra bat adieraziko du, eta talde bakoitzak bere taldeekin osatu beharko du adierazitakoa. Irakaslea aulki batera igo daiteke talde bakoitzaren emaitza egiaztatzeko. Hainbat zenbaki eta letra adieraz ditzake. Azkenik, bi taldeek espazioan irudiren bat marraztea adieraziko du, adibidez: @</p>
	<p><b>Eroritakoa babestu</b></p>	<p>Parte-hartzaileak 1etik 5era zenbakitzen dira eta espazioa zeharkatzen dute. Antolatzaileak zenbaki bat esaten duenean, zenbaki hori duten guztiek "konortea galtzen dute", eta gainerakoek babestu egin behar dituzte, eta lurrera erortzen ez direla ziurtatu. Handik pixka batera, eroritakoak "gudu-zelaitik" atera behar dira, bakar bat ere geratzen ez den arte.</p>
	<p><b>1,2,3</b></p>	<p>Taldea zatitu egiten da eta azpialdeak ditu (A eta B). Bi lerrotan jartzen dira bata bestearen aurrean.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lehen zatia: A-k eta B-k hiru ere kontaktzen dituzte ozen, txandaka, hau da, A-k "bat" esango du, B-k "bi", A-k "hiru", B-k "bat", A-k "bi", B-k "hiru" eta horrela hurrenez hurren. Ahalik eta azkarren kontaktzen saiatu behar dute.</li> <li>Bigarren zatia: bi taldeetako inork ez du berriro esango "bi" hitza, txalo batean bihurtuko baita. A-k "bat" esango du, B-k txalo egingo du, A-k "hiru" esango du, B-k "bat", A-k txalo egingo du, B-k "hiru" esango du eta horrela hurrenez hurren.</li> <li>Hirugarren zatia: "hiru" zenbakia taldeko pertsonaren batek proposatutako soinu eta mugimendu bihurtuko da. A-k "bat" esango du, B-k txalo egingo du, eta A-k proposatutako soinua eta mugimendua gehituko ditu, B-k "bat" esango du, A-k txalo egingo du, B-k proposatutako soinua eta mugimendua egingo du, eta horrela hurrenez hurren.</li> </ul> <p>Bikoteka egin daiteke.</p>

GARAPENA		
MOMENTUA (AITZAKIA/ESTIMULUA)	ESTRATEGIA DRAMATIKOA (DESKRIBAPENA)	JARDUERA
<p>“Oinak bustitzea izugarri gustatzen zitzaion Kairi. Begiak itxita, haizea entzun zezakeen, herrixkako kaleetatik pasieran.” (6-7. orr.)</p>	<p><b>Paisai soinuduna/ Ahots-collage</b> Atmosfera bat edo animo egoera bat esploratzea da helburua, soinuak modu koral eta inpresionistan landuz. Soinu hauek honako hauek izan daitezke: onomatopeiak, abestiak, hitzak, esaldiak (grabatuak edo zuzenean interpretatuak). Adibidez, talde handian egin daiteke, hau da, guztiek aldi berean parte hartzen dute, eta irakasleak soinu-paisaia indikazioen bidez zuzentzen du (adibidez, hasiera/amaiera; <i>crescendo</i> edo <i>decrescendo</i>). Talde txikietan ere egin daiteke, soinu-paisaia edo soinu-collagea entzuleei (gainerako taldeei) aurkeztuz. Azken kasu horretan, aurkezten duen taldeak erabaki dezake audientzia non kokatu, sortutako soinu-paisiarekin eragin nahi duen inpaktuaren arabera. Soinu-paisaia horretan sakonago sartzeko, ikusleek begiak itxi ditzakete, baita paisaia egiten duen taldea bera ere (talde handian egiten denean, adibidez).</p> <p><b>Mugimendu korala</b> Taldea pertsona bat izango balitz bezala mugitzen da.</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Klaseak begiak itxen ditu eta taldean soinu-paisaia interpretatzen du.</li> <li>Gela osoak begiak itxi eta crescendo batean doan soinu-paisaia inprobisatzen du, eta isilik amaitzen da.</li> <li>Bariazioa: soinua jaulkiz, taldea gorputz bakarra balitz bezala mugitzen da espazioan.</li> </ul>
	<p><b>Pertsonaiaren murala</b> Oro har, pertsonaiaren murala kolektiboki egiten da. Pertsonaia bat irudikatzen duen giza irudi baten zirriborroa egiten da (gorputz osoa edo buruaren irudia bakarrik). Horman edo lurrian paper handi bat jar daiteke, arbelean marraztu... Pertsonaiari buruzko informazioa gehitzen da inguruan edo irudiaren barruan (idatziz, post-it-ak gehituz). Informazioak hainbat galderari erantzun diezaike: Zer dakigu? Zer jakin nahi dugu? Zer sentitzen du pertsonaiak? Agian, gehitzen dugun informazioa gorputzeko atal desberdinekin erlaziona daiteke. Taldeak informazioa gehitu dezake prozesu osoan zehar. Edo, are gehiago, parte-hartzaileek eskura izan dezakete koaderno bat edo pertsonaiaren horma-irudia irudikatzen duen material bat, eta banan-banan erregistra dezakete pertsonaia bati edo batzuei buruzko informazioa.</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zer dakizu (eta uste duzu dakizula) Kairi buruz?</li> <li>Pertsonaia bakoitzaren buruaren edo gorputzaren ingurua marraztu eta horman zintzilikatzen da. Post-itetan apuntatu eta inguruan jarri.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gelako eremu bat esleitzea hiru galdera hauetako bakoitzerako: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A gunea: zer dakizu?</li> <li>✓ B gunea: zer uste duzu dakizula?</li> <li>✓ D gunea: zer jakin nahi duzu?</li> </ul> </li> <li>Hautatutako eremu batean sartzen direnek ozen esaten dute zer dakiten, uste dute badakitela edo jakin nahi dutela bi pertsonaiei buruz.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Errazagoa bada, talde handian, hiru galdera horien erantzunak ozenki adierazten dira. (Ez dute zertan hirurek egin behar, agian irakasleak zerbaitetan zentratu nahi du, edo beste galdera batzuk gehitu).</li> </ul>

<p><b>“Orain bost minutu baino ez zituen bere mozorroa prestatzeko... pasarela hastear zegoen!” (8-9.orr.)</b></p>	<p><b>Mimika</b> Jarduera mimikoak mugimendua, ekintzak eta erantzun fisikoak azpimarratzen ditu, elkarrizketan edo pentsamenduetan baino gehiago. Gorputza erabiltzen da hitzik gabe adierazteko eta komunikatzeko. Bariazio gisa, hizketa erabil daiteke puntualki pertsonaiaren portaeraren bat azpimarratzeko.</p> <p><b>Errituala</b> Errituala irudikapen performatibo eta estilizatua da, kultura edo komunitate bateko kode eta arauz osatua. Erritualak parte-hartzaileen taldeak adostutako esanahia sinbolizatzen duten ekintzak, mugimenduak, keinuak, hitzak errepikatzea eskatzen du.</p> <p><b>Inprobisazioa</b> Inprobisazioak berez interpretatzea dakar, aldez aurretik entsegurik egin gabe. Fikziozko errealitate bat (une, leku eta zirkunstantzia jakin batean) pertsonaia baten ikuspegitik bizitzean datza, eta une bakoitza irudimenez eta ahalik eta egiazkotasunik handienaz interpretatzean. Horretarako, nor garen, non gauden eta une edo egoera zehatza zein den jakin beharko dugu. Informazio murrizagoetatik abiatuta ere inprobisatu daiteke, hala nola objektu bat, leku bat, hitz bat. Inprobisazioan ez dago ukaziorik. Elkarrekin eraikitzea da kontua, ez suntsitzea. Ohiko esaldia "Bai, eta gainera..." da. Norbaitek gertaera bat eszenara ekartzen du, eta besteak, berriz, "Bai, eta, gainera..." jarrera mantenduaz, gertaera elikatzen jarraitzen du, ekintza dramatikoari beste geruza bat emanez. Ez du inoiz kentzen.</p> <p><b>Dantza dramatikoa</b> Drama edo dramaren zatiak mugimenduaren bidez adierazten dira, normalean musikarekin eta soinuarekin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kai kutxa baten bila dabil. Irakasleak kutxa ikusezin bat erakutsiko du eta bertan dauden objektu batzuk azalduko ditu, mimika erabiliz.</li> <li>• Ondoren, azaldu du hitz magiko edo erritual txiki batzuk behar ditugula parte-hartzaile bakoitzari kutxa ikusezin bat ager dakion, jantziz eta objektu ikusezinez betea. Talde txikitan edo talde handian erabakitzen da zein izango diren hitz magiko edo erritual horiek. Ondoren, pertsona bakoitza espazioko leku batean kokatzen da, eta irakasleak hala aginduta, errituala egiten da.</li> <li>• Kutxa ikusezinak agertu dira. Pertsona bakoitza bere mozorroa osatuko duen jantzia edo objektua aukeratzen hasten da. Pertsonak mozorrotu ondoren, espazioan mugitzen hasten dira, mozorroak akuilatuta. Musikarekin lagun daiteke.</li> <li>• Aukera: beste pertsonaren batekin topo egiten dutenean, elkar agurtu eta mozorroarekin zerikusia duen esaldiren bat egin dezakete, adibidez: "Nire ile luze txirikordatuarekin saretu zaitut, soltatu ahal izango zara?" "Gorde zaituz nire laser-ezpatatik, nire lurrak konkistatzera bazatoz".</li> </ul>
--	---	---

<p>“Neska-mutilen barreak ozenki entzun ziren, itsasoaren marruma estaliz. “ (10-11. orr.)</p>	<p><b>Irudi izoxtua</b> Pertsonen irudi bat eraikitzen dute (argazki bat balitz bezala), beren gorputzak erabiliz fokua une edo ideia batean jartzeko. Banaka, taldeka sor daitezke, edo pertsona batek talde bateko eskultore gisa jardun dezake eta irudia zizelkatu. Baliteke irakasleak eszena bat gelditzea une jakin batean ("stop" esanez), edo baliteke parte-hartzaileek alde zuzenetik ekintza izozteko une bat adostu izana. Irudi finkoari esker, ikusleek irudian ikusten dutenari buruzko hausnarketa egin dezakete. Prozesu dramatikoaren ideia, edukia eta gai nagusia aztertzen jarraitzeko modu bat da. Irudi finkoa beste estrategia dramatiko batzuekin konbina daiteke, adibidez: pentsamenduaren azterketa, aulki beroa, barne-bakarrizketa. Irudi-sekuentzia bat ere egin daiteke, eta kamera geldoan batetik bestera mugitu, adibidez. Irudi kontrastatuak sor daitezke erreala/idealaren, amets/amesgaizto baten irudia irudikatuzko</p> <p><b>Inprobisazioa</b> (deskribatuta)</p> <p><b>Eszenen sorkuntza talde txikietan</b> Parte-hartzaileek, talde txikietan, eszena edo obra txiki bat planifikatu, prestatu eta aurkeztea dakar. Istorio bat kontatzeko modu bat izan daiteke, eduki bati informazioa gehitzea, informazio bati buruzko hipotesiak planteatzea, gertaera bati buruzko ikuspuntu desberdinak erakustea, edo hari narratiboan ekintza-aukerak planteatzea. Eraikuntza dramatikoek gai jakin bati buruz hasieran dagoen ulermena ere ikusaraz dezakete.</p> <p><b>Espioitza (elkarrizketak entzutea)</b> Ez ziren entzun behar elkarrizketa dira, eta egoera bati tentsioa edo informazioa gehitzen diote. Komentario horiek entzun dituzten espioiek erreproduzitu ditzakete elkarrizketak, edo esamesen eta zurrumurruen forma hartu. Taldeak atzera edo aurrera egin dezake denboran, egungo egoera argituko duten funtsezko elkarrizketak birsortzeko. Horrek aukera ematen du gertaera beraren pertzepzio desberdinak aztertzeko. Esate baterako, zirkulu baten erdian, institutuko portaera bat-batean aldatu duen neska gazte baten rola har dezake irakasleak. Parte-hartzaileek, zuzendaritza-taldearen roletik, ozen komentatzen dituzte lankideengandik, senideengandik edo interesatzen zaizkigun pertsonaiengandik entzun dituzten iruzkinak. Elkarrizketa-eszenak ere sor daitezke, inprobisazio gisa ezar daitezkeenak edo prestatzeko denbora eman ahal izan zaienak (bikoteka edo talde txikietan). Irakaslea taldetik edo bikotetik pasatzen den heinean (eszena bakoitza zelatatzen duen norbait balitz bezala), elkarrizketa aktibatzen da. Behin taldetik edo bikotetik aldentuz gero, elkarrizketa hori gelditu egiten da beste talde edo bikote batengana hurbiltzeko, eta horrek beste elkarrizketa bat aktibatuko du.</p> <p><b>Pentsamenduen azterketa</b> Pertsonaiek dramaren barruan une berezi batean pentsatzen ari direna ezagutzeko modu bat da hau. Pertsonaien pentsamendu eta motibazio pribatuak publikoki adierazteko modu bat da, ekintzaren une zehatzetan. Batzuetan, pertsonaia baten pentsamenduak kontraesanean egon daitezke pertsonaia esaten edo adierazten ari denarekin. Horrek pertsonaien ekintza eta motibazio ezkutuen inguruan hausnartzen lagun dezake. Pertsonaiak bere pentsamendua ozen esateko seinalea irakasleak eskua pertsonaiaren sorbaldan jartzen duenean izan daiteke. Beste modu bat, ukimena saihesteko, eszena izoztea da. Orduan, pertsonaia bakoitzaren ondotik pasatzen duenean, honek ozenki esan dezake pentsatzen duena. Bestela, irakasleak entzuleak gonbidatu ditzake pertsonaiaren bat une jakin batean pentsatzen ari dena esatera. Pertsonaia baten atzean kokatuz eta eskuekin komiki-ogitarteko bat keinuz marraztuz egin dezake hori, eta, adibidez, entzuleei esan diezaike: “Imajinatu hau komiki-ogitarteko bat dela; zer pentsatzen ari da pertsonaia?”. Zer agertuko litzateke idatzita ogitarteko honetan?</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-ko taldeetan, egin irudi finko bat non momentu hau agertzen den.</li> <li>• Eszena inprobisatu</li> </ul> <p>Entseatu eta eszena aurkeztu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Irakaslea bikote bakoitzetik igarotzen den bitartean, eszena interpretatzen hasten da, eta behin irakaslea beste talde baterantz mugitu denean eszena izozten du.</li> <li>• Irakasleak irudiko pertsonaien pentsamenduak honela azter ditzake: eskuekin, komiki ogitarteko bat mimatzen du arakatu nahi duen pertsonaiaren buruaren gainean, eta galdetzen du: "Hemen komiki ogitarteko bat balego, zer pentsatuko luke pertsonaiak?".</li> <li>• Irudi finkoaren miaketan jarraituz, irakasleak pertsonaiaren baten sorbaldaren gainean jar dezake eskua, hark pentsatzen ari dena adierazten has dadin, eta pertsonaia bakarrik dagoen unea dela sentituko du. Horrela, haien motibazioak, ezkutuko sentimenduak deskubritzen ditugu.</li> </ul>
--	---	---

<p><b>“Hondartzaren bukaeraraino abiatu zen, alderik ilunera arte, bere bila etortzekotan, aurki ez zezaten. Emozio nahas-mahas bat zeukan.”</b> (12-13. orr.)</p>	<p><b>Pentsamendu iragankorrak</b> Mugimenduan dagoen pentsamenduaren azterketa da. Pertsonaia bat zirkulu baten erdian dago, eta parte-hartzaile bakoitza bere ondotik igarotzen da, eta pertsonaia pentsatzen ari dena ozen esaten du (lehen pertsonan). Pertsona bakarra mugitu behar da aldi bakoitzean, pentsamenduak banan-banan entzun daitezten. Pertsona bakoitza pentsamendu batekin behin bakarrik igarotzea erabaki daiteke, edo pentsamendua berriro errepikatuz pasa daiteke, edo pentsamendu berriak adieraz ditzake. Bariazio gisa, pertsonaiaren ondotik igarotzen diren pertsonen ozenki esan dezakete zer pentsatzen duten beraiek pertsonaiari buruz.</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biribilean. Irakaslea Kai balitz bezala zirkulu erdian jartzen da. Zirkuluko pertsonen Kairen pentsamenduak ozen esateko aukera dute hondartzako txoko ilunean eserita dagoen bitartean.</li> <li>• Txandaka partaideak bere albotik pasatzen dira eta bere pentsamenduak edo beldurrak ozenki esaten dute.</li> </ul>
<p><b>“Hain zen handia bularraldean sentitzen zuen zama, izarrak begiratzera joan nahi zuela, barrutik garbi zezaten. Bere aitak irakatsitako estrategia bat zen hori.”</b> (12-13. orr.)</p>	<p><b>Pertsonaiaren murala</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nolakoa da gure ustez aita? (Ideiak ozenki adieraztea) Lehen egindako ariketa egin daiteke aukeran.</li> </ul>
	<p><b>Irakaslea rolean (IR)</b> Taldearekin prozesua garatzeko erantzukizuna bere gain hartzen duen pertsonak (animatzailea, bideratzailea, irakaslea) pertsonaia bat hartzen du bere gain, parte-hartzaileekin elkarreraginean interesa pizteko, ekintza kontrolatzeko, parte-hartzea sustatzeko, tentsioa eragiteko, hasierako pentsamendu bat zalantzan jartzeko, anbiguotasuna sortzeko, narrazioa garatzeko eta beste ekintza-aukera batzuk sortzeko. Garrantzitsua da rola seriotasunez eta konpromisoz interpretatzea. Egoera dramatikoaren zerbitzura egon behar du eta ez du arreta gehiegi bereganatu behar. Hainbat funtzio bete ditzake: a) informazioa transmititzen duen pertsonaia (erreginarene mezularia, dendaria...) b) informazioa jasotzen duen pertsonaia (komunitatera iristen den bisitaria, inspektorea...) Hainbat estatus izan ditzake: a) altua (presidentea, erregina...); b) baxua (errefuxiatua, eskalea...); c) bitartekoa (erreginarene mezularia, herrialde bateko diplomatikoa...). Irakasleek, batez ere hezkuntza formalean, informazioa ematen duen estatus altua hartzea saihestu (edo murriztu) beharko lukete; izan ere, ikasleek horrela ikusten dute egunerokoan.</p> <p><b>Aulki beroa edo hutsa</b> Taldeak ekintza dramatikoko pertsonaiaren bat galdekatzeko aukera du. Aulki bat jar daiteke zirkulu (edo espazio eszeniko) baten erdian eta pertsonaia bat bertan esertzen da. Taldeak galderak egiten dizkio, eta pertsonaiaren koherentziatik erantzun behar die. Gertaeren atzean ezkutatzen diren zirkunstantziak edo motibazioak sakontzen edo aurkitzen laguntzen du. Aldaketa bat: aulkia pertsonaiarena da eta bertan esertzen den edonor pertsonaia bihurtuko da eta berak bezala hitz egin ahal izango du.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ezagutu dezagun aita (IR). Talde handian irakaslea aitaren rolean jarriko da eta entzuleek bere semeari buruzko egingo dioten galderei erantzungo du.</li> <li>• Taldeko norbaitek aitarena egin dezake eta galderei erantzun.</li> <li>• Semea ere ezagutu dezakegu.</li> </ul>
	<p><b>Eszenen sorkuntza Inprobisazioa</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bikoteka. Eszena bat sortzea da aitak izarrei buruz hitz egiten dion unean.</li> <li>• Inprobisazioa bikoteka (Aita eta Kai). Pare bat minutukoa izango da eta gero taldeko beste partaide bat sartuko da Kai ordezkatzera. Kai egiten zuena Aita izatera pasatuko da. Horrela talde guztia pasatu arte.</li> </ul>

<p>“Kenduko al dut?”, galdetu zion bere buruari. (14-15. orr.)</p>	<p><b>Kontzientziaren eta erabakiaren kalezuloa</b> <b>Pentsamenduaren eta erabakiaren tunela</b></p> <p>Baliagarria da giza kontraesana ikusarazteko, erabakiak hartzearen alde onak eta txarrak aztertzeke eta horri buruzko argudioak eraikitzeke. Taldeak bi lerro paralelo osatzen ditu (metro batera bezala), aurrez aurre begiratzen direnak. Zalantza eta gatazka une batean, pertsonaia bat “kalezulotik” igarotzen da (korridorea). Taldea pertsonaiaren erabakian ahoz eragiten saiatzen da. Pertsonaia partaide bakoitzaren ondotik igarotzen den heinean, pertsona horrek aholku bat eman diezaioke ozenki, argudio-lerro baten laguntzarekin. Lerro bakoitzak gatazkan sar daitezkeen aholkuak ematen dizkio pertsonaiari, berak erabaki bat hartu aurretik.</p> <p>Irakasleak alde zuzenik ezar dezake lerro bakoitzak erabaki baten norabidea hartzea eta besteak beste baten norabidea (norabide horiek kontrajarri egin daitezke). (Adibidez A lerroa adierazi dezake “sartu zaituzte kobazuloan + argumentuak”; B lerroa: k adierazi dezake “ez zaituzte sartu kobazuloan + argumentuak”)</p> <p>Aukera gisa, pertsonaia kalezuloaren amaierara iristen denean, erabaki bat har dezake, helarazitako argudioei, aholkuei edo eskaerei erantzunez.</p>	<p>Haitzuloa kontzientziaren kalezulo bihurtzen da.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gela bi lerrotan banatzen da korridore bat eginez, eta Kai (IR) pasabidetik pasatzen da.</li> <li>• Lerro batek itsaslaminata isatsa kentzera bultzatzen du Kai, eta besteak ez. Ilera bakoitzak horri buruzko argudioak eman behar ditu.</li> </ul>
<p>“Gaizki al dago gustoko izatea?” galdetzen zion bere buruari. Urrunean, hondartzan behera norbait zetorrela ikusi zuen. Bere bila zetozen! (14-15. orr.)</p>	<p><b>Forum Antzerkia (eta Aldi bereko dramaturgia)</b></p> <p>Talde batek eszena bat sortzen du, eguneroko errealtatean garrantzitsua den gairen bat irudikatzen duena (edo lantzen ari den edukiarekin lotuta dagoena). Konpondu gabeko egoera bat da, edo konpondu beharreko arazo bati aurre egiteko hautabideak edo modu berriak bilatzeko behatzaileak/ikusleak suspertzeko helburua duena. Ikusleak espektadore izatetik <i>espektatore</i> izatera igarotzen dira, eta ikusleek ideia, estrategia edo konponbide berriak planteatzeko aukera dute. Behatzen duen taldeari, beraz, gatazkari modu aktiboan aurre egitera gonbidatzen zaio. Horrela, arazo bat konpontzeko aukerak elkarrekin aztertzen dira, baina ekintzatik abiatuta.</p> <p>Konbentzio hori <i>joker</i> izeneko figura dinamizatuz, estimulatu eta bitartekotzat aktibatzen da (adibidez, irakaslea, baina taldeko kideren bat izan daiteke). Ikus-entzuleak, <i>jokerraren</i> gonbidapenaren bidez, beren borondatez sar daitezke eszenan, eszenako/obrako pertsonaiak ordezkari ditzakete, eta modu desberdinean jardun emaitza hobea lortzeko.</p> <p>Behatzaile taldeari (publikoa/entzuleak) parte hartzea kostatzen bazaio, lehenengo eta behin garrantzitsuena bere erabakia errespetatzea da, Garrantzitsua da ez behartzea. Ildo horretan, hainbat estrategia har daitezke:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ego bikoitza erabil daiteke. Ikusle pertsonaiari lagun diezaioke indartzeko, aholkatzeko, uneetan hitz egiteko, etab. (rol/pertsonaia kolektibo gisa).</li> <li>• Talde txikiak sortzea jendaurrean. Talde bakoitzak pertsonaiaren batentzako ekintza-bide posible bat eztabaidatzen du eta taldeak aukeratutako bozeramaile batek ondoren ozenki jakinarazten du. Orduan, aktoreek eszena inprobisatzen dute, entzuleen argibide berriek gidatuta (<b>aldi bereko dramaturgia</b>: aktoreek antzetzten dute).</li> </ul> <p>Pertsonaia (aktorea) ikusle dagoen lekura mugitu daiteke, ikusle hain agerian senti ez dadin. Zer egin behar duen galde diezaioke, eta, ondoren, eszenan aktibatuta (<b>aldi bereko dramaturgia</b>).</p>	<p>Zer ekintza-aukera ditu Kai? Zein unetan egin dezake beste zerbait? Ekintza-aukerak aztertu eta hauek eszenan frogatu.</p>



<p>“Isilean, hondartzaren amaieran zegoen kobazuloan sartu, eta han ezkutatu zen.” (14-15. orr.)</p>	<p><b>Objektu hiztunak</b> Kasu honetan, objektuek hitz egin dezakete. Horiek testuingurukoak edo pertsonaiarenak izan daitezke. Adibidez, pertsonaia baten logelako objektuek bizia har dezakete eta istorioari informazio gehiago gehituz hitz egiten dute.</p> <p>Beste aukera bat da, zirkuluan, parte-hartzaileak zentroan txandaka sartzea eta logelako objektu gisa kokatzea. Kokatu ondoren, bere buruaz edo kide den pertsonaz hitz egiten dute pixka bat. Zirkulutik datozen galderei erantzun diezaiekete. Zirkuluko pertsonak objektu ere bihur daitezke eta espazio fisikoan kokatu, proposatutakoa osatuz eta beren buruaz hitz eginez.</p> <p>Aldaera bat objektu bat erabiltzea izan daiteke. Adibidez, pertsona batek erratza eusten du eta objektu bihurtzen da. Erratza balitz bezala hitz egiten du. Erratza txandaka pasatzen da, taldeko pertsonak objektua balira bezala hitz egin dezaten. Garrantzitsua da guztion ideiak txertatzea eta kontraesanetan ez sartzea.</p> <p><b>Paisai hiztuna</b> Naturako elementu eta izakietara eraman daiteke (zuhaitzak, animaliak) Kasu honetan, leku edo paisaia batean parte har dezaketen elementuek ekintzaren kontalari gisa parte hartzea erabaki daiteke.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Txandaka, parte-hartzaile bakoitza kobazuloko paisaia beldurgarriari atxikitzen zaio fisikoki. Irakaslea (IR), Kai paperean, kobazuloan sartzen da. Parte-hartzaile bakoitzak paisaiaekin bat egiten duen heinean, irudikatzen ari dena hitzez adierazten du; adibidez, "Berez mugi daitezkeen estalagmita bat naiz". Ideiak ipuin ezagunetatik etor daitezke, edo istorio berriak estimulatzen dituzten ideia berriak izan daitezke. Paisaia bere istorioak kontatzen Kai bertatik igarotzen den heinean, adibidez: "Bazen behin estalagmita bizi bat, kulunkatzea gustatzen zizaitza".</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zirkulu handian. Kobazuloko objektu bezala sartuko dira partaideak txandaka. Talde guztia zentroan egon arte. Hortik inprobisazioa egin daiteke. Zer nolako interakzioa dute objektuek? Zer nolako gaiak azaldu dira?</li> </ul>
	<p><b>Eskultura</b> Pertsona batek (eskultorea) beste pertsona bat edo talde txiki bat (buztina) fisikoki manipulatu duen irudi bat modelatzen du. Eskultoreak zizelkatu egin dezake buztina ukituz eta mugituz edo ispiluan bere jarrera eta adierazpena erakutsiz. Irudia errealista, abstraktua, zehatza edo sinbolikoa izan daiteke (adibidez, pertsonaia baten barne-pentsamenduak erakusten dituen irudi bat zizelkatzea). Hobe da isilik zizelkatzea. Baina beharra ikusiz gero, eskultoreak ahozko jarraibideak eman diezazkioke buztin zatiari.</p> <p>Behin eskultura eginda, denbora bat eman daiteke taldeak eskulturari buruz hausnartzeko eta esanahi posibleak interpretatzeko. Horretarako, taldeak estatuen inguruan mugitzeko aukera izan behar du, hainbat angelutatik ikusteko. Baliagarria da gai edo errealitate jakin bati buruzko pertzepzio indibidualak eta taldekoak aztertzea.</p> <p>Estatuei plakak jar dakizkieke.</p> <p>Bikoteka egin daiteke. Adibidez, ikaskide bat eskultore gisa hasiko da eta bestea buztin gisa. Edo talde txikietan, eskultore batekin edo birekin eta taldea buztin gisa funtzionatuaz. Talde handian ere egin daiteke. Adibidez, zirkulu bat osatzen da eta bi edo hiru pertsona erdian jartzen dira. Estimulu batetik abiatuta, irudi bat sortzen du/te beren kabuz. Ondoren, zirkuluko edozein pertsona sar daiteke bertan eta eskultura berregin. Banan-banan, taldeak ahal adina irudi proposatzen ditu.</p> <p><b>Irakaslea rolean (IR)</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bikoteka, koban bizi daitezkeen objektuak, izakiak eta abar zizelkatuko dira. Lehenengo bat eskultorea izango da eta gero bestea. Azkenean, parte-hartzaileen eskultura kopuru bera egon behar da.</li> <li>• Eskultura guztien erakusketa bat egin daiteke. Eta irakaslea, Kairen rolean (IR) haien tartetik ibil daiteke. <b>Objektu hiztunen</b> ariketarekin osatu daiteke.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Irakaslea Kairen (IR) rolean kobazuloan zehar ibiltzen da, eta atzetik estatuen talde osoak jarraitzen dio. Irakasleak buelta ematen duen bakoitzean, gela estatua bezala izozten da eta geldi geratzen da.</li> <li>• Irakaslea estatuen albotik igarotzen denean, berriz ere bizi har dezakete.</li> <li>• Irakaslearen rola taldeko beste edozeinek har dezake.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>“Arroka baten gainean uzkurtuta, itsaslamina bat balitz bezala, loak hartu zuen.” (14-15. orr.)</b></p>	<p><b>Performance edo errepresentazio karrusela/ olatua</b> Taldea bakoitzak eszena/performance bat sortzen du. Etenik gabeko txandetan aurkezten dira. Irakasleak taldeak zerrendatuko ditu, eta azalduko du bakoitzak geldirik eta isilik egon behar duela bere taldearen txanda izan arte. 1. taldea lehenengo arituko da, 2. taldea gero, eta abar. 1. taldeak kamera geldoan hasiko du mugimendua, 5 segundoz eutsiko dion irudi finko bat osatu arte, eta ondoren eszenari/performanceari bizia emango dio. Eszenak laburrak izan beharko lirateke. Eszena/performanceari amaiera emateko modu gisa, hasierako irudi izoztura itzul daiteke taldea, 5 arte zenbatu eta lurrean kamera motelean eseri. Hori izango da 2. taldeak prozesu bera hasteko seinalea. Horrela, talde guztiek parte hartu arte. Aurkezpen honekin batera doan musika lagungarri izan daiteke. Eszenak/performanceak erreproduzitzeko moduaren bariazioak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talde bakoitzak izenburu bat eman diezaiokete eszenari (taldeko norbaitek ozen esan dezake ekintza hasi aurretik, kartoi mehe batean idatzi...).</li> <li>• Beste sekuentzia bati jarraituz berriro irudikatzea.</li> <li>• Pertsonaien pentsamenduak bakarrik sartu.</li> <li>• Kontalari bat sartzea eta eszena mimatua izatea.</li> <li>• Eszenek modu linealean irudikatzea bidaia edo bizitza bateko hainbat pasarte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-5eko taldeetan Kaik izan dezakeen amets edo amesgaizto bat sortu behar da.</li> <li>• Irakasleak talde guztiak zenbatuko ditu eta bakoitzak geldirik eta isilik eserita egon behar duela azalduko du, taldearen txanda izan arte. 1. taldeak jardungo du lehenengo. 2. taldea ondoren, etab.</li> <li>• 1. taldea kamera geldoan mugituko da modu artistikoan, 5 segundoz eutsiko dion irudi finko bat osatu arte (buruz zenbatuta). Orduan, eszena bizitzara ekarri eta antzetzuko dute. Eszenek ez lukete minutu bat baino gehiago iraun behar bakoitzak. Taldeak erabaki behar du noiz itzuli eszenaren amaiera ekarriko duen irudi izoztura. Orduan, irudi finkoa mantendu beharko dute berriro 5 segundoz (buruz isilik kontatuta), lurrean esertzeko kamera geldoan itzuli aurretik.</li> <li>• Taldea lurrean eserita dagoenean, 2. taldeak prozesu bera hasteko seinalea izango da. Horrela talde guztiak.</li> <li>• Eszenen gaiarekin zerikusia duen giro-musika lagungarria izan daiteke aurkezpenak egiteko.</li> <li>• Aukerak: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Karrusela irudi finkoak erabiliz bakarrik egin daiteke.</li> <li>✓ Objektu magikoaren sarrera: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Story-cubes: taldeak sortzen ari direnean, irakasleak taldeetatik pasa eta dado bat jaurti dezake. Eszena sortzen jarraitu beharko dute, dadoan agertu den irudia/objektua barne.</li> <li>❖ Irakasleak nahi duen objektua iradoki dezake.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>“Ur tanta batzuek esnatu zuten. Begiak ireki, eta itsaslaminaz inguratuta zegoela konturatu zen. Haitz borobilen gainean zeuden, atsedena hartzen.” (16-17. orr.)</b></p>	<p><b>Kantu koral</b> Taldea doinu eta erritmoen konposizio koral sortzea da helburua. Ekintza dramatikoaren osagarri edo kontraste gisa balio dezake. Inprobisatu edo talde txikietan presta daiteke, ondoren erakusteko. Hainbat estrategia dramatikorekin konbina daiteke: aurkezpen-karrusela, irudi finkoa, dantza dramatikoa.</p>	<p>Itsaslamina taldearen doinu koral bat talde handian sortuko dugu. Lehenik eta behin, pertsona batek erritmikoki errepikatzen den tonua igortzen du, eta pixkanaka pertsona guztiak sartzen dira. Kai esnarazten duen eta sirenen soinu-giroaren parte den itsaslaminaren kantua kolektiboki sortzea da helburua.</p>

<p>“Eta gero, plaf! Barrura!”. (16-17. orr.)</p> <p>“Uretan murgiltzean, itsaslaminak eskutik heldu zion eta, ziztu bizian, buelta bat eman zuten itsas hondotik”. (18-19. orr)</p>	<p><b>Bidai sentzoriala</b> Hori egiteko modu bat bikoteka egitea da (A eta B). “A”k begiak ixten ditu eta “B”k leunki gidatzen du, besotik helduta, estimulu sentzorial narratuen bidez (lantzen ari den baliabidearekin konektatuta). Adibidez: itsuak hodi bat jo dezake, baina duela 100 urte X-eko kaian urperatutako itsasontzia estaltzen duen koralarren zati bat dela esaten zaio.</p> <p><b>Tunel sentzoriala</b> Taldea osoak tunel sentzorial bat sortzen du. Parte-hartzaile bat begiak itxita igarotzen du tunela (txandaka, nahi duten pertsonak pasa daitezke). Adibidez, tunela baso xuxurlatzaile bat izan daiteke. Soinuak, xuxurlak edo musika-tresnak sor daitezke. Aire-ufadekin jolas daiteke, adibidez, edo ukipen-esperientzia dakarten objektuak sar daitezke (oihalak, lumak).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bikoteka, pertsona batek gidari lanak egingo ditu eta beste batek itsuarena. Itsaslamina da gidaria, eta itsua Kai da. Itsaslaminak itsas sakonean zehar eramango du. Espazio-gelako objektuak itsas mundukoak bihurtuko dira. Itsaslaminak zentzumenez deskribatu beharko ditu.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taldeak tunel sentzorial bat sor dezake. Tunela itsaso sakoneko espazioa izan daiteke. Tunela taldearen erdiak osatu dezake eta beste erdia bertatik igaro daiteke (begiak itxiekin aukera bezala). Gero aldatzen da (tunela beste erdiak osatuko luke eta beste erdia hortik pasatuko litzateke).</li> </ul>
<p>“-Etor daiteke Kai gurekin?-galdetu zien Ritak bere amatxoei.- Oso azkar igeri egiten du.” (20-21. orr.)</p>	<p><b>Inprobisazioa</b> (deskribatuta)</p> <p><b>Rol kolektiboa /Ahots kolektiboa</b> Pertsona batek baino gehiagok rol bera jokatzeko duen aldi berean, eta pertsona horietako edozeinek hitz egin dezake denek batera antzeztzen duten pertsonaiatzat.</p> <p>Bariazio gisa, pertsona batek papera bere gain har dezake, eta taldeko gainerako kideek aholkuak xuxurlatu eta elkarrizketa-ildoak eskaintzen ditu, boluntarioak esango dituenak. Taldea gidoia sortzen parte hartzeko modu bat da. Azpitaldeak sor daitezke, inplikaturako pertsonaia bakoitzaren erantzukizuna bere gain hartzeko. Parte-hartzea sustatzeko, hasiera batean pertsonaiaren jarrera desberdinak adieraz daitezke. Baina, ondoren, pertsonaia baten erantzunen egiazkotasuna eta koherentzia berrikusi beharko dira, irudikapen bateratua lortzeko.</p> <p><b>Irakaslea rolean (IR)</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taldeka, Rita saiatzen da amen taldea konbentzitzen Kai haiekin gera dadin. Talde bat Rita izan daiteke eta beste talde bat amak.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gela osoak hartu dezake rol bat eta irakasleak (IR) beste bat. Adibidez, itsaslamina adineko pertsona baten rola har dezake eta klaseak gainerako itsaslaminak ordezkatzeko ditu (beren burua posizionatu beharko dute). Paperak aldatuz joan daitezke, adibidez, irakasleak Ritaren rola irudika dezake eta taldeak adineko taldea.</li> </ul>
<p>“Nola hartuko zuen hain erabaki garrantzitsua? Zer nahi zuen?” (22-23. orr.)</p>	<p><b>Desberdintasunen espektroa</b> Jarduera honek talde batek gertakari bati buruz duen iritzi-sorta desberdina erakusten du. Espazioan bi aukera batzen dituen irudimenezko lerro bat marrazten da. Aukera bakoitza lerroaren muturrean</p> <p>Adib.: KONPASIOA ----- Ezbai ----- MENDEKUA</p> <p>Taldeko pertsonak fisikoki ildo horretan kokatu behar dira, haien posizioak aukera desberdinekiko duten lehentasuna adieraz dezan. Aukeraturako muturrean zenbat eta gertuago egon, orduan eta akordio handiagoa egongo da ordezkatzeko duen aukerarekiko. Erdian kokatzeko aukera ere badago (zalantzazkoa izan daiteke edo jarrera irekia izan dezake aukerarekiko). Taldearen arabera, pertsona bakoitzak aukeraturako aukeraren arrazoiak adierazteko posibilitatea eman daiteke, edo, besterik gabe, pertsonen jarrera bat har dezakete hitzeko adierazpenik egin behar izan gabe.</p> <p><b>Pentsamenduen/kontzientziaren kalezuloa</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kairentzat erabaki momentu bat da. Espazioan bi aukera batzen dituen lerro bat marrazten da. Aukera bakoitza lerroaren muturrean dago.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Gizaki izan-----Ezbai-----Itsaslamina izan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partaide bakoitza nahi duen lekuan jarriko da espazioan. Bere arrazoiak adieraziko du nahi badu.</li> <li>• Bariazioa: post-it ezberdinetan idatzi daitezke argumentazio ezberdinak eta gero arbelean marraztuta dagoen lerro batean itsatsi.</li> </ul> <p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Kalezuloa). Gela bi lerrotan banatzen da korridore bat eginez eta Kai bertatik pasatzen da. Korridore bakoitzeko pertsonen aukera bat ala bestea erakusten duten pentsamenduak adieraziko dute Kai pasatzen den bitartean. Lehen aldian Kai irakaslea izan daiteke eta gero taldeko nahi duena pasatu daiteke.</li> </ul>

<p>“..... Ezin al daiteke erabaki, erabaki bat hartu nahi ez izatea? --Baina haiek esan dute erabaki behar dudala. -murmurikatu zuen Kaik. --Ez dut esaten ez duzula erabaki behar. Baizik eta erabaki nahi ez izatea beste aukera bat dela.” (24-25. orr)</p>	<p><b>Gidoia duen eszena</b> Aldez aurretik idatzita dagoen gidoi batekin eszena bat aktibatzea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bikoteka, eszena txiki bat interpretatu gidoi hau erabiliaz.</li> <li>• Esaldi horiek testutik datoz, baina beste batzuk ere inprobisatu daitezke. Egitura aldagarria da.</li> </ul>
<p>“Kai galduta sentitzen zen. Ez zuen karramarroak esandako guztia ulertzen, baina bai azken esaldia. Berak ez zuen erabaki bat hartu nahi” (26-27. orr.)</p>	<p><b>Aulki beroa eta rol kolektiboa</b> (deskribatuta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taldeko partaide bat Kairen pertsonaia bezala eseriko da aulki batean.</li> <li>• Taldeko beste partaideek istorioan agertutako pertsonai rola hartuko dute (bat aldi bakoitzean): karramarroa, Rita, itsaslaminetako amaren bat, bere gelako norbait, aita....Elkarrizketa bat sortuko da, eta aukeratutako pertsonaiaren arabera, Kairen nahasmenaren inguruko ikuspuntu ezberdinak ikus ahal izango ditugu.</li> </ul>

<p>“Kaik gona igo zuen eta ziztu bizian joan zen festara, bere itsaslaminan-isats ederrarekin.” (28-29. orr.)</p>	<p><b>Dantza dramatiko (edo mugimendu libre)</b> (deskribatuta)</p>	<p>Klaseko puntatik puntarako mozorro-pasabide bat egingo dugu. Pertsona bakoitzak erabakitzen du zertaz joan daitekeen mozorrotuta, eta mutur batetik bestera ibiliko da bere mozorroa erakutsiz. Gainerakoek asmatu egin dezakete zertaz mozorrotuta dagoen.</p>
	<p><b>Rolean idatzi</b> Parte-hartzaileek (banaka edo taldean) pertsonaiatik idazten dute (lehen pertsonan), ekintza dramatikoaren edukiarekin bizipenez konektatzeko asmoz. Lagungarria izan daiteke saioan zehar paper handiak eta boligrafoak edo arkatzak eskura izatea, rolean idaztea edozein unetan egin baitaiteke. Parte-hartzaileek eguneroko baten zati bat, pertsonaien arteko gutun bat, ohar anonimo bat, eskola-jazarpenari buruzko txosten bat, kontsulatuari egindako eskaera bat eta abar idatz ditzakete.</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bakarka. Kairen paperean sartuta, lehenengo pertsonan bere egunerokoaren zati bat idatzi, oheratu aurretik etxera iristean.</li> <li>Ipuineko beste pertsonai bat aukeratu daiteke. Zer idatziko luke ikaskideren batek gau horretan? Zer idatziko luke itsaslaminak? Edo karramarroa? Ikuspuntu desberdinak ikustea da kontua.</li> </ul>
	<p><b>Inprobisazioa</b> (deskribatuta)</p> <p><b>Narrazioa</b> Eszenan ez dagoen taldeko pertsona batek egiten du, atmosfera sortzeko, informazioa emateko eta istorioan aurrera egiteko. Batuetan, narrazioa antzerki fisikoarekin konbina daiteke. Irakasleak istorio bat konta dezake, eta parte-hartzaile bakoitza istorioari buruz entzun duen norbait edo zerbait bihurtu daiteke, eta aldatzen jarrai dezake beste pertsona, objektu, leku eta abar aipatu ahala. Hori banaka, bikoteka edo talde txikitan egin daiteke. Adibidez, bikoteka, pieza dramatikoaren edo istorioaren uneren batean gertatzen ari dena kontatzeko ere eska daiteke, bai narratzaile gisa, bai pertsonaia gisa.</p> <p><b>Irakaslea rolean (IR)</b> (deskribatuta)</p> <p><b>Ahots kolektiboa/Rol kolektiboa</b> (deskribatuta)</p>	<p>Edo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imajinatu aitari kontatzen diozula. Zer esango nioke? Bikoteka, bata seme gisa eta bestea aitaren gisa, semeak kontatzen du istorioa.</li> <li>Ikasgela biribilean, irakaslea aita dela (IR), parte-hartzaileek, txandaka, istorioa kontatzen dute, txanda bakoitzean esaldi bakarra gehituz.</li> <li>Aitak (IR) klase osoko historiaren bertsioa entzun beharko luke. Kontatzen denean, aitak (IR) galderak egin ditzake, klaseko edozeinek Kairen paperetik erantzun ahal izateko moduan (Rol kolektiboa).</li> </ul>

<p><b>Gehitzeko beste jarduera batzuk</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agian etxera iristen denean aitaren ohar bat aurkituko du. Zer dio?</li> <li>• Agian beste haur bati gauza bera gertatzen zaio geroagoko data batean, eta egunkari batek horretaz hitz egiten du. Nolakoa izango litzateke titular handia? Nolakoa izango litzateke egunkariko albistea? Poster batean egin.</li> <li>• Istorio hau poema bat bezala berridatziko balitz, nola hasi, jarraitu eta amaituko litzateke?</li> <li>• Aukeratu ipuinaren irudi bat eta jarri parlamentu bat eta pentsamendu-ogitartekoak. Adibidez, kapitain pipadunaren aurretik pasatzen denean, edo katuekin mozorro bila dabilenean.</li> <li>• Eszenetako batean, karramarroa eta kaioa agertzen dira hondartzako txalupa batean, elkarri eragiten ari balira bezala. Sor ezazu izan dezakezen elkarrizketa.</li> <li>• Sortu testu gehigarriak. Adibidez, hondartzarako bidean edo kobazuloan sartu zenean, edo berriro pasarelan dagoenean...</li> <li>• Marraztu itsaslaminen herrialdeko mapa geografikoa. Era guztietako forma geometrikoak izan behar ditu. Gero bizitza eman daiteke ikasgelan. Planoan zehar bidaia bat egiten da, diseinatzaileak (pertsonek edo talde batek) azaltzen duen bitartean.</li> <li>• Itsaslaminen herrialdearen azterketa aurreratuagoa egitea: populazioa kontabilizatzea, adinaren, jaiotzen eta abarren arabera. Zer kolektibo dauden (multzoak, azpimultzoak).</li> <li>• Testuaren eszena bat antzerki-testu gisa berridatzi (nolakoa izango litzateke beste hizkuntza batean?)</li> </ul>
---	--

## ITXIERA

Haxe da partaideek saioari buruz duten pertzepzioa laburbiltzeko eta jasotzeko unea. Adibidez, parte-hartzaileei eskatu ahal zaie hitz solteak adierazteko saioak eragin dienari buruz. Hitzen adierazpen askeari denbora utzi ondoren, taldeak aukera dezake hitz horietako zeinekin geratuko den.

Saioa ixteko eta taldearen pertzepzioak jasotzeko modu asko daude. Hezitzaileak/irakasleak/dinamizatzaileak aukeratuko ditu hori egiteko modu egokien iruditzen zaienak.

### ERREFERENTZIAK

Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación: aprendizaje real en mundos imaginarios*. Morata.

Boal, A. (2011). *Juegos para actores y no actores*. Alba.

Neelands, J., & Goode, T. (2015). *Structuring Drama Work*. Cambridge University Press.

Prendergast, M., & Saxton, J. (2013). *Applied drama: A facilitator's handbook for working in community*. Intellect.

Rohd, M. (1998). *Theatre for community, Conflict & Dialogue: The Hope is Vital Training Manual*. Heinemann.

Uria-Iriarte, E., & Galarreta, J. (2020). Forum Theatre as a democratic space of citizenship in secondary school: an educational experience in the Basque Country [Teatro Foro como espacio democrático de ciudadanía en Secundaria: una experiencia educativa en el País Vasco]. *Culture and Education*, 32(4), 796-810. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1819120>