



# Huamborako bidea Ginkana



Intermón  
Oxfam



# Huamborako bidea

## Ginkana



Intermón  
Oxfam

**Egilea:** Ferran Polo

**Sortaren zuzendaritza:** Eva Quintana

**Itzulpena:** Jexuxmari Zalakain

**Autoretzaren koordinazioa:** Raquel León

**Ekoizpenaren koordinazioa:** Elisa Sarsanedas

**Apaingarriak:** Àngel Sauret

**Diseinua:** Lluís Torres

1. argitaldia: 2001 eko uztaila

© Autoretza: Ferran Polo

© Apaingarriak: Àngel Sauret

© INTERMÓN OXFAM

Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona

Tel. 93 482 07 00 • Fax 93 482 07 07 • E-mail: [intermon@intermon.org](mailto:intermon@intermon.org)

ISBN: 84-8452-091-9

Lege-gordailua: B-35.536-01

Inprimaketa: Gràfiques Castellbisbal, s.l.

Espanian inprimatua

“Copyryghtaren” titularren baimenik gabe, erabat debakaturik dago obra hau ugaltzea, osorik edo partzialki, ezein modu edo prozeduraren bidez.

Klororik gabeko paperean inprimatua.

## Ondorengo gogoeta

- Talde osoa batuz, jokoak ikasleen artean sorturiko ideia- eta sentimendu-zaparrada arbelean isla dezakegu, bertan idatziz, denen artean.
- Jokoaren zati bakoitza eta milioika pertsonen bizi izandakoa aldera ditzakegu.
- Gauza hauek gertatzen diren tokiak koka ditzakegu.
- Ikasleek zati bakoitzean izan dituzten sentimenduak jaso daitezke (beldurra, noraeza, larridura, poza, atsegina, haserrea, etab.)
- Arazo honek talde osoko kideen artean pizten duen iritzia islatzen duen eslogana guztion artean pentsa daiteke. Gauzatu eta gelan eskegi.
- Gelako guztien artean egin dezakegun ekintzaren bat finkatu: adibidez, eskolako beste kideen artean ezagutzera eman (salakuntza). "Armei, agur" izeneko kanpainan parte hartu.

**Oharra:** Jarduerak *Alternativa del Juego I y II*-etik egokitu edo atera dira.  
Iturria: Seminario de Educación para la Paz, APDH, Los libros de la Catarata, Madrid.

## Beharrezko materiala

- 1. Zatia** Fitxa ebakigarriak.
- 2. Zatia** Marrazteko kartulinak.
- 3. Zatia** Lurrean ibai bat klarionez marraztu (talde bakoitzeko, 3 aulki).
- 4. Zatia** Kartoizko kutxa handia, ontzia, manta, paperez betetako zakua.
- 5. Zatia** Soinketa egiteko bankua, edota oreka-probak egiteko antzeko aparailuren bat. Lurrean marrak eginez ere egin daiteke proba hau.
- 6. Zatia** Area- edota lekari-zakuttoak (ikasle bakoitzeko), soka, oztopoak egiteko beste elementu batzuk...

# Fitxa teknikoa

## Helburuak

1. Populazio zibilean gerrak dituen ondorioak identifikatzea.
2. Kontzeptuak identifikatzea: errefuxiatutako pertsonak, desleikutako pertsonak.
3. Talde-lana metodo modura aurkitzea, zeinaren bidez, kide bakoitzak trebezia edota gaitasun batzuk ekartzen dituen.
4. Oztopoak modu kolektiboan gainditzeak dakarren atseginaz gozatzea.

## Saio-banaketa

Jokorako saio bat.  
Gogoetarako saio bat.

## Hartzaileak

Taldea edo gela: 24 ikasle (3 kideko 8 talde)

## Asmoak

Ginkana (edo elkarlotutako kooperazio-joko) honen bitartez, milioika gizakiren irteera edo exodo behartua erreproduzitu nahi da, hori baita gatazka armatuen ondorioetako bat.

Pertsona hauek jasan behar izan ohi duten joan-etorria eta errealitatean gainditu behar izaten dituzten oztopoak ez dira izaten jai-girokoak —gure kasuan gertatzen den ez bezala—, baina badute haiekiko antzik: aurrera irteteko, bizirauteko, beren onera etortzeko, oztopoak gainditzeko, taldean aritu beharra daukate, kolektiboki alegia. Hori dela-eta, hemen proposatutako probak kooperazio-jokoak dira beti, non taldeak multzo bezala jokatu behar duen, eta joko horietan, pertsona bakoitzak trebezia eta gaitasun batzuk erakutsiko ditu.

Jokoa amaitu ondoren, behar-beharrezkoa da gogoeta egitea, ikasleek bizi izandako asoziazio eta estrapolazioak sortuz eta euren egoerak eta benetako protagonistek bizi izandakoen arteko paralelismo batzuk ikustaraziz. Errefuxiatutako eta desleikutako pertsonen sortu ahal diguten urrikalpen-sentimenduak ekintzara ez bagaitu bultzatzen —salaketa- edota, laguntza-ekimenak abiatuz— erabat negatiboa izan daiteke hazkunde moralari erreparatzen badiogu.

# Jokoaren garapena

## 1 ZATIA © KUITO

### Egoera:

Angolako herrixka bateko biztanleak zarete, Kuitokoak. Angolan baliabide natural asko daude: egurra, mineralak, diamanteak, petrolio, arrantza, etab. Orain asko ez dela, kanpotar batzuk, potentzia handikoak, baliabide horiek zuen eskuetatik kentzen hasi dira.

Haiek indartsuagoak izan arren, aberastasun horiek zuen lurretik ez lapurtzea lortu duzue. Baina, beti egin dutena egiten segitzeko, gerra sortu dute zuen herrian.

Gerra iritsi da, eta korrika eta presaka alde egin beharrean zaudete, bonbak botatzen hasiak baitira. Ahal duzuen hartu eta ihes egin beharra daukazue. Gerra pasa arte ezkutuan bizi behar duzue. Ez dakizue noiz arte egon beharko duzuen basoan.

### Ekintza:

Zortzi taldeetako kideek, banan-banan —irteera-txanda zozketaz erabakiz— leku jakin batetik pasa behar dute, nondik, 20 segundutan, hantxe aurkituko dituzten gauzetatik 5 hartu beharko dituzten. Denbora hori agortu ondoren, eskuetan hartuta daukatena baino ez dute ateratzerik izango.

Gauzak marrazki batzuk dauzkaten kartoi-zatiak izango dira: 3 coca-cola lata; zonaldeko mapa bat; dirua; compact-disc (CD) batzuk; metxeroa, 3 kantiplora; telebista; bideo-kamera; arropa berogarria, 100 tazo; platera eta mahai-tresnak; bideo-kontsola; ogia; sakeleko telefonoa.

## 2 ZATIA © BASOA

### Egoera:

Egun asko daramatzazue ihesean. Ondorengo guztia egin behar duzue: edan, jan, babestu, non zaudeten jakin, gauean berotu. Beraz, gauza hauek denak behar dituzue: kantiplora, ogia, arropa berogarria, eskualdeko mapa eta metxeroa.

### Ekintza:

Bost gauza horiek badauzkate, biziraun dezakete, eta 3. zatira pasa daitezke.

Horietako gauzaren bat ez badute hartu, marraztu eta ilarako azken postuan kokatu behar dute.

## 3 ZATIA © IBAIA

### Egoera:

Ibai bat zeharkatu behar duzue. Ibaiaren beste aldean GKE bateko errefuxiatu-eremu bat dago. Akituta zaudete, hotzez, gosez eta egarritz. Haraino iritsi beharra daukazue, baina, horretarako, ibai zabal hau gurutzatu behar duzue lehenik. Ez dago zubirik, eta igerian zeharkatzeko indarrak ez daukazue.

### Ekintza:

Hiru aulki daude ilaran. Aulkietara igo eta ibai zeharkatu behar da. Hori egiteko, talde bakoitzeko hiru lagunak lehen bi aulkietara igoko dira. Aulkien gainean daudela, hirugarren aulkia heldu eta aurrean jarriko dute. Aurreratu, eta gauza bera errepikatuko dute beste aldera pasa arte.

## 4 ZATIA © ERREFUXIATU-EREMUA

### Egoera:

Denbora asko daramazue errefuxiatu-eremuan. Hemen ez dira bonbak jausten, baina kartzelan bezala zaudete. Gerra amaitzen ari da. Zuen herrira itzuli nahi duzue, baina hori lortzeko, 12ko taldetan joan beharra daukazue (4 talde). Eremuan, lurra lantzeko tresnak, bidaiarako janaria eta edaria, arropa berogarria eta landatzeko haziak eman dizkizute. Hori dena lortzeko, talde-lana egin behar da.

### Ekintza:

Talde bereko kideak orkatiletatik elkarri lotuta abiatu dira. Lau taldeak gerrian finkatuta daramaten soka batez lotuta daude (nahikoa da talde bakoitzeko bana). Talde bakoitza balizko lauki baten txokoa kokatuko da. Talde bakoitzaren aurrean (bi metrora-edo), itzulera egiteko beharrezkoak diren lau gauzak daude lurrian. Denak 30 segundutan hartu behar dira.

Hartu ondoren, 5. atalera pasatzeko prestatuko dira.

## 5 ZATIA © ITZULERA

### Egoera:

Itzulera-bidaia oso neketsua da, baina guztion artean elkarri lagunduz, lortuko duzue, ziur izan. Bidaia, arretarik handiena jarriz egin behar duzue, markatutako bidetik kanpo, pertsonen aurkako minaz josita baitago. Zapalduz gero, hil zaitezke, edo gutxienez, hankak gal ditzakezue. Kontzentratu beharra dago.

### Ekintza:

Hamabi lagunak zutik paratuko dira soinketa egiteko lehen bankuan, alde aurretik jasotako gauzak eskuetan daukatela. Banku guztien gainetik banan-banan pasa behar dute, baina azkena doanetik hasita. Hau da, azken postuan dagoena lehen postura pasako da, eta horrela denak. Lurrian markak eginez ere egin daitezke ekintza hau.

## 6 ZATIA © DESLEKUTUAK

### Egoera:

Iritsi zarete denak, 24 lagunak. Soroak landu behar dituzue, baina minaz beteta daude, bidea bezalatsu. Kendu egin beharko liriteke, baina ez duzue makinarik lan hori egiteko. Gainera, garestiegia da. Minak kentzea oso-oso garestia da, eta zuek ez daukazue dirurik.

Beraz, zuen lurra utzi beharrean zaudete, herritik kanpo joateko. Gobernu berriak lur batzuk utzi dizkizue, zuen herritik urrun. Berritxo joan beharra daukazue, zuen zera guztiak aldean eramanez. Iristean, GKE batek haziak eman dizkizue ereiteko. Jakingo duzuenek, nakazariak gauza asko buru gainean eramaten dituzte. Zuek ere nekazariak zarete.

### Ekintza:

Ikasle bakoitzak area- edota lekari-zakutto bat daroma buru gainean eta ezin da ukitu. Eskuetan, pisu gutxiko baina bolumen handiko zerbait daroma. Den-denek zakuttoa buru gainean daramatela iritsi behar dute hurrengo helmugara. Norbaiti zakuttoa jausten bazaio, ezin du berak bere kabuz jaso, beste lagun batek hartu eta bere buruaren gainean jarriko du.

Oztopoak ezar daitezke: sokak lurretik metro erdira, bankuak, aulkiak, mahaiak, etab.

## 7 ZATIA © IRITSI GARA HUAMBORA

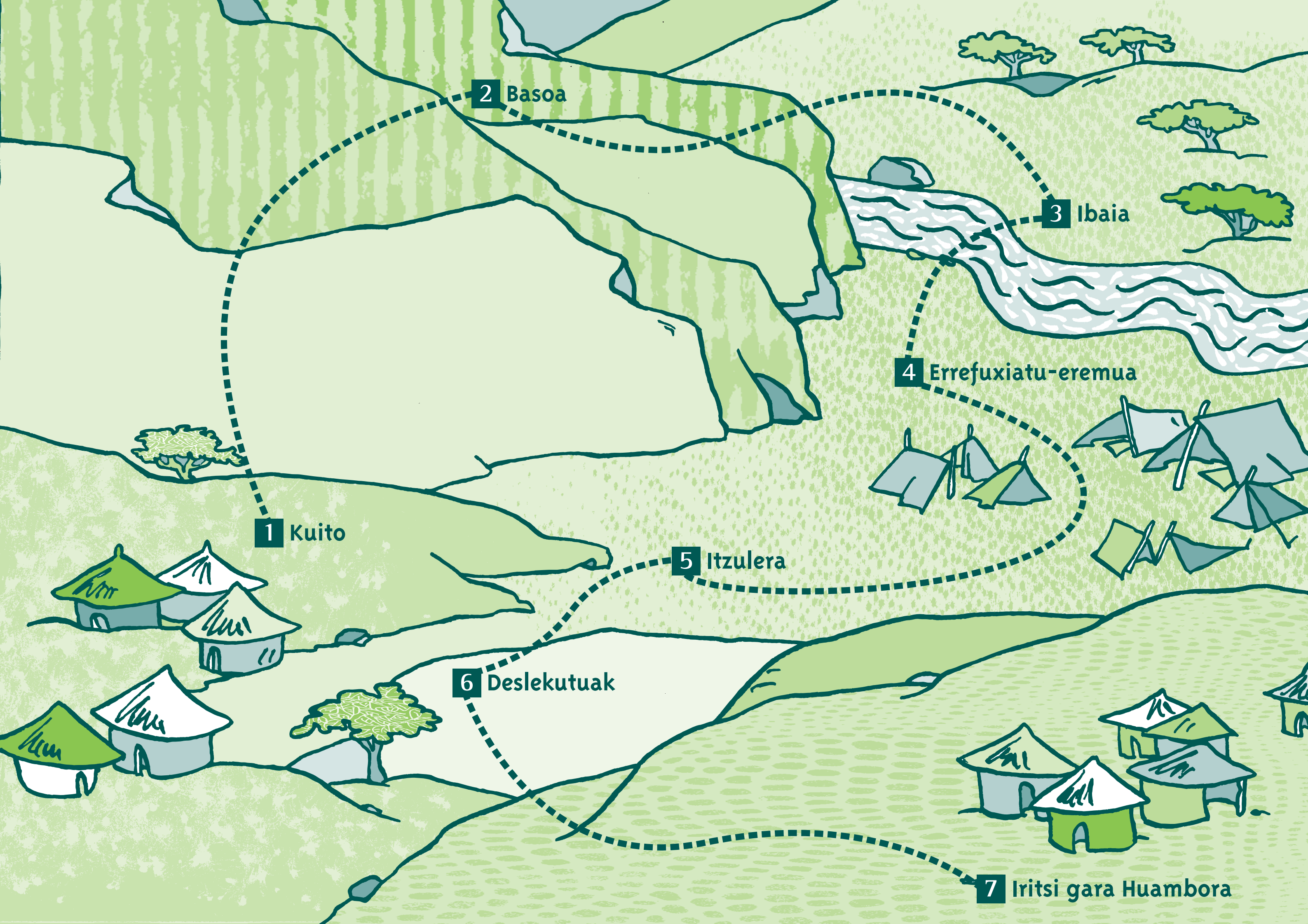
### Egoera:

Iritsi zarete zuen etxe berrira. Garapena lortzeko, gogor egin behar duzue lan. Dena berriz eraiki beharra dago, eta horrek ahalegin handia eskatzen du. Lortzen baduzue, lasai egon zaitezke, bizimodu duina eginez.

### Ekintza:

Taldea ilaran doa, bata bestearen atzean. Ezkerreko eskua aurrekoaren bizkar gainean jarrita. Eskuineko eskuak aurrekoaren eskuineko hankari helduz. Denak prest daudenean, eta elkarri ondo loturik, lehenengoak azkenekoari heldu behar dio, zirkulu bat burutuz. Lortu denean, askatu egingo dira posizioa galdu gabe, eta bakoitza atzekoaren belarrietan eseriko da.

Denak eserita daudenean, zirkulua osatuz, aurrera egin behar dute itzuli oso bat eginez, hau da, garapenera daraman urrats a egiten ari dira.



2 Basoa

3 Ibaia

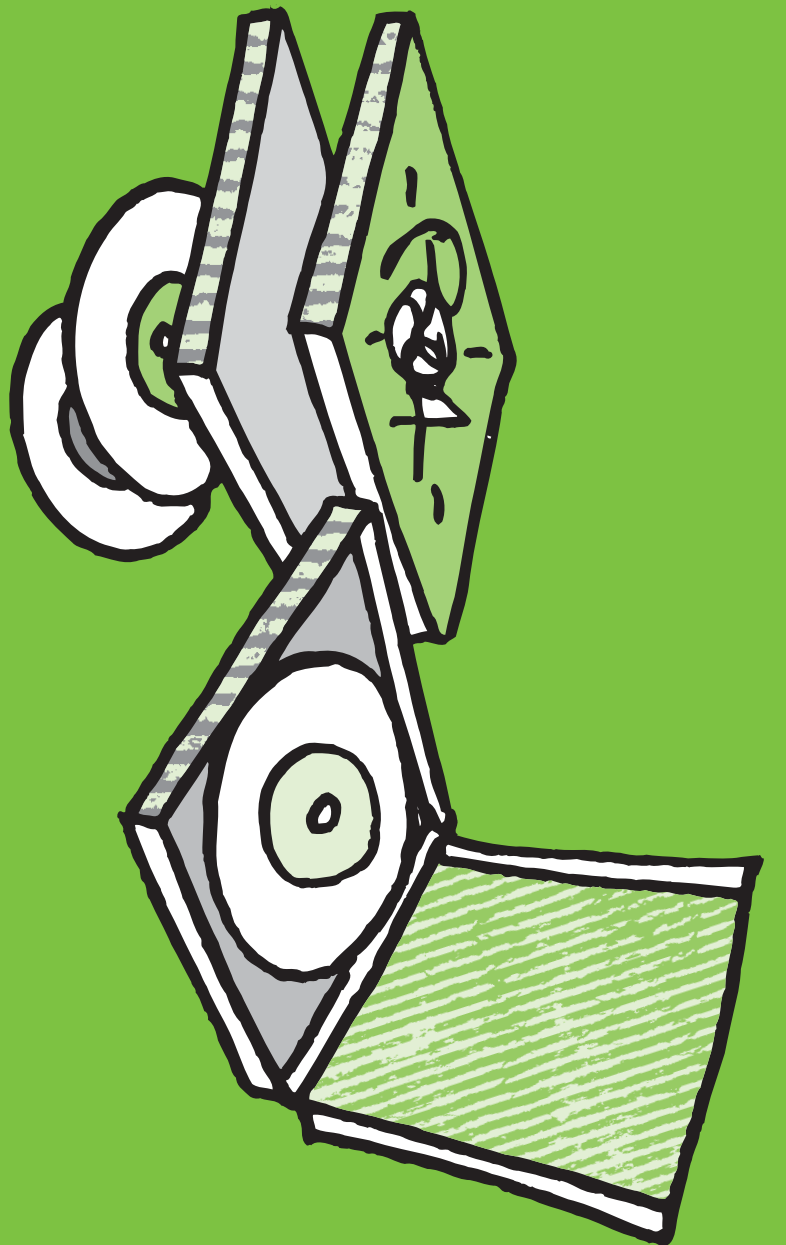
4 Errefuxiatu-eremua

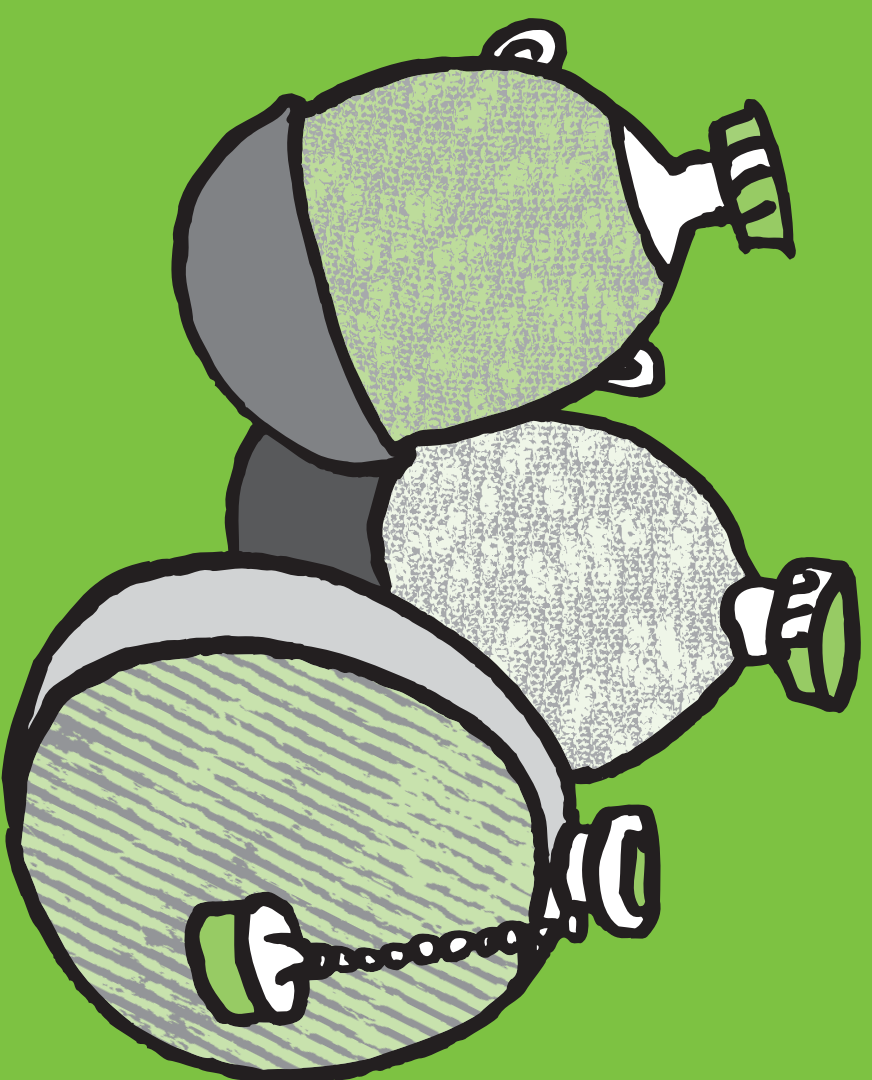
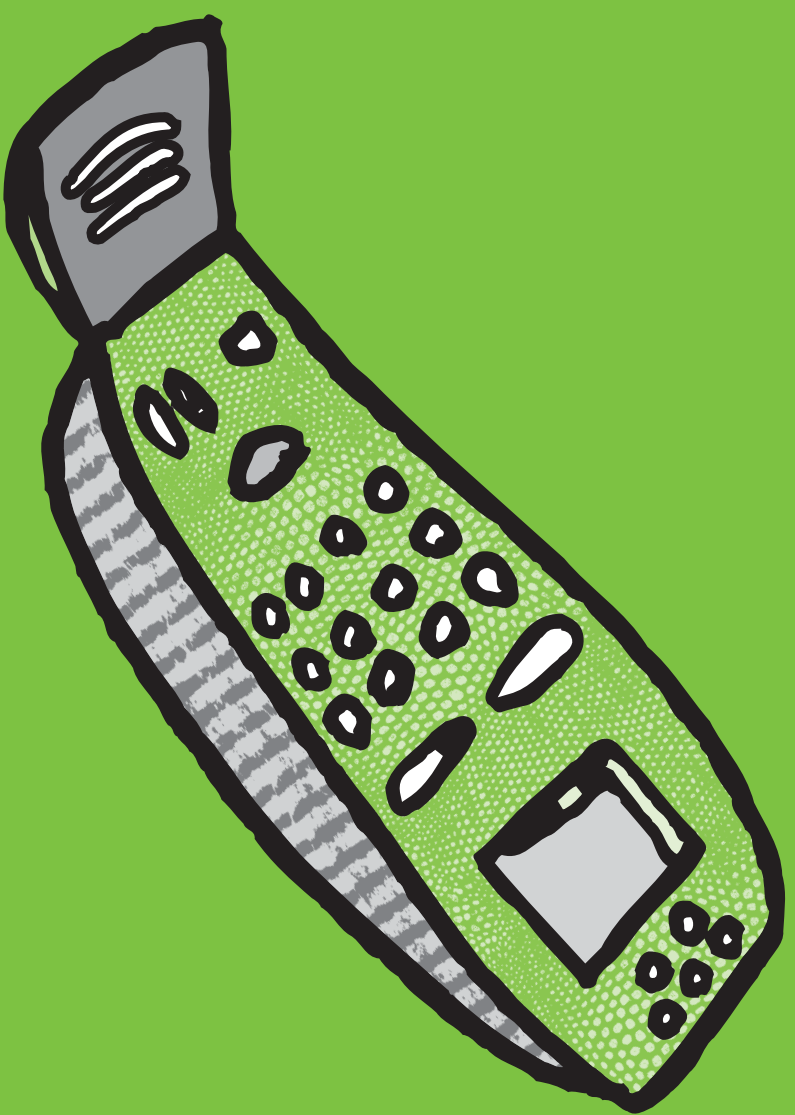
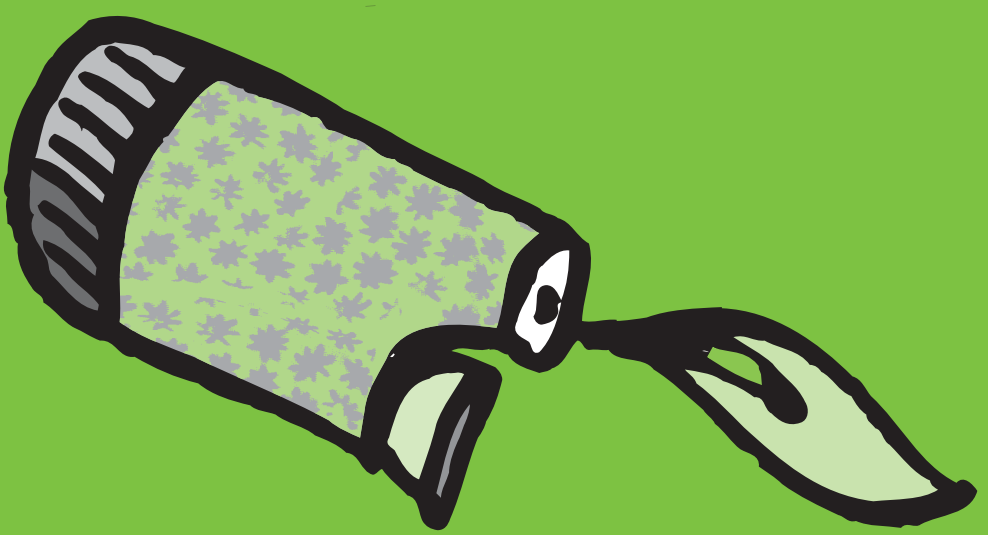
1 Kuito

5 Itzulera

6 Deslektuak

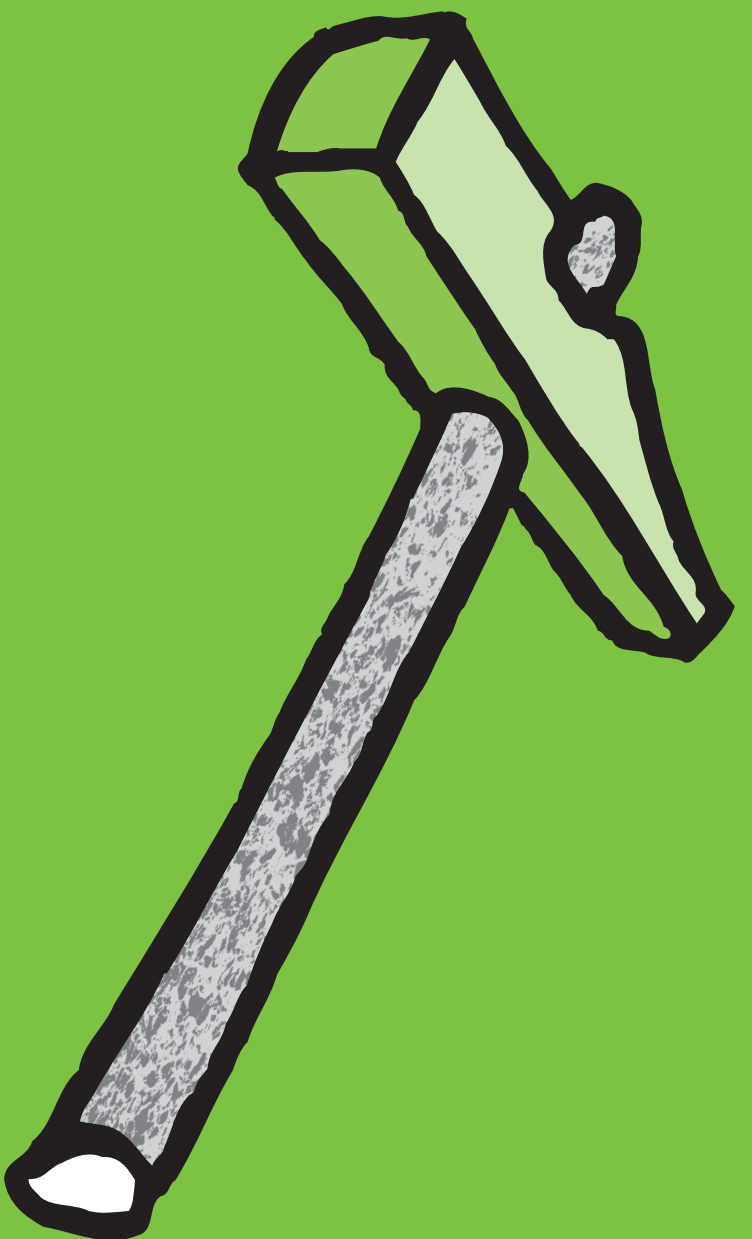
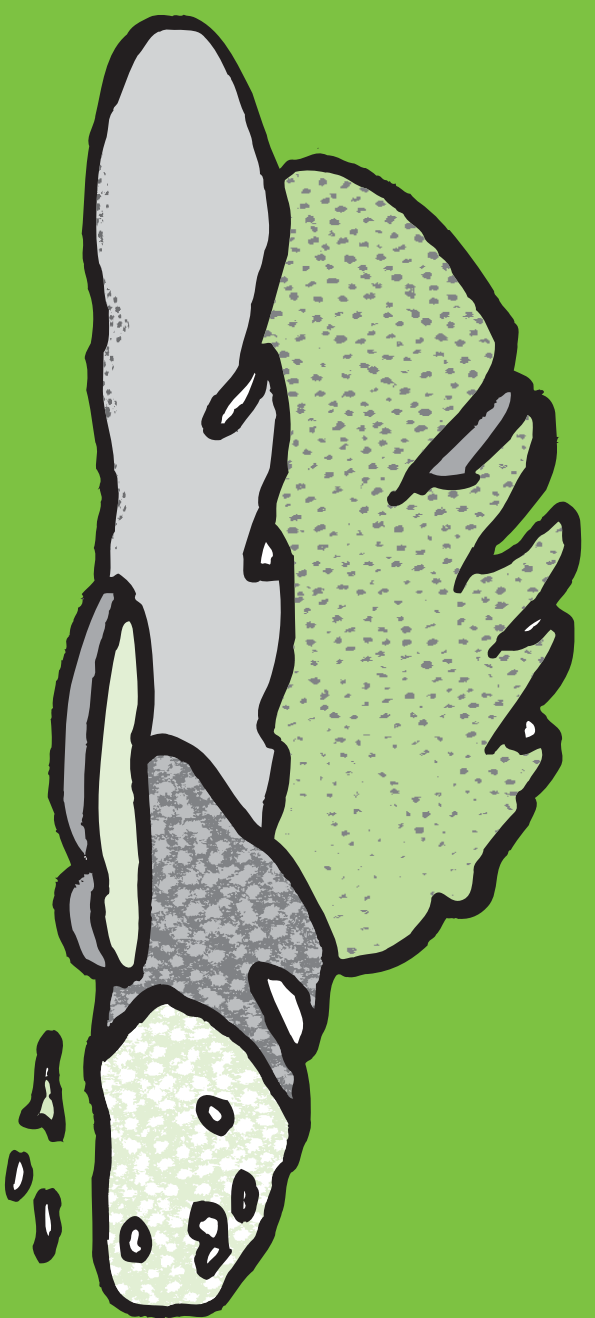
7 Iritsi gara Huambora

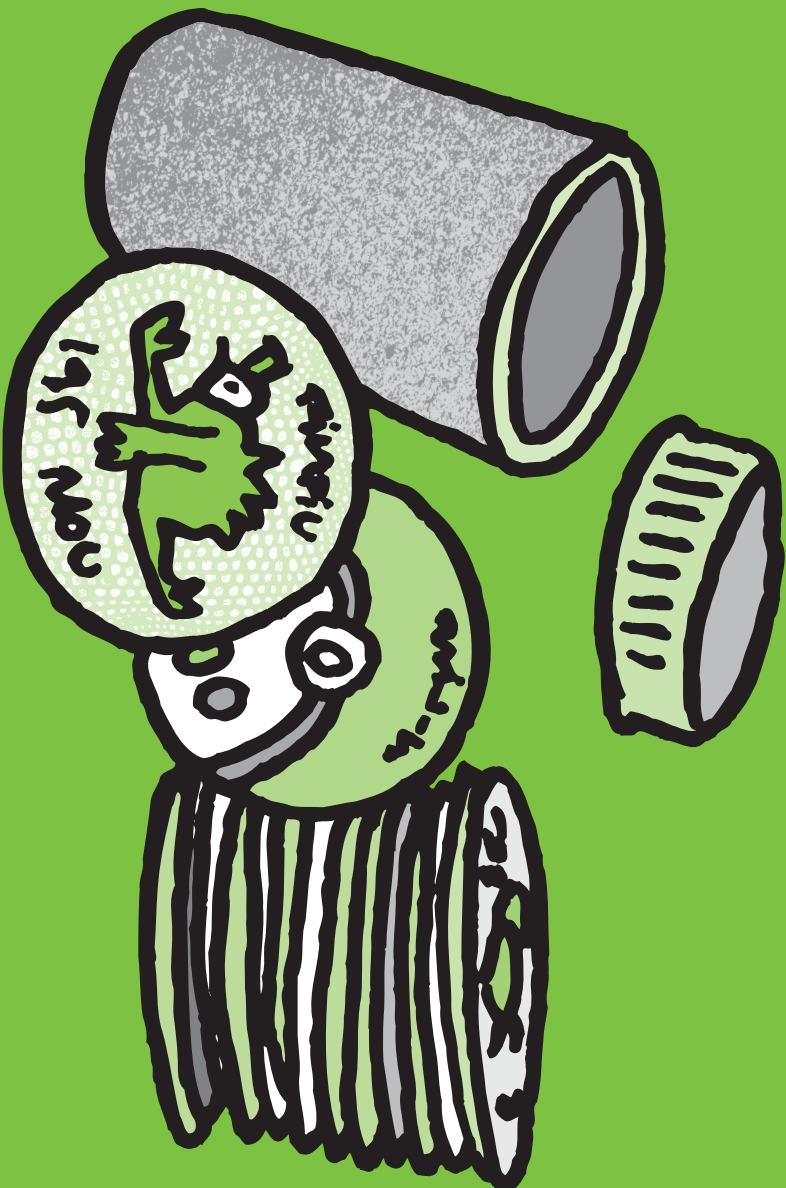
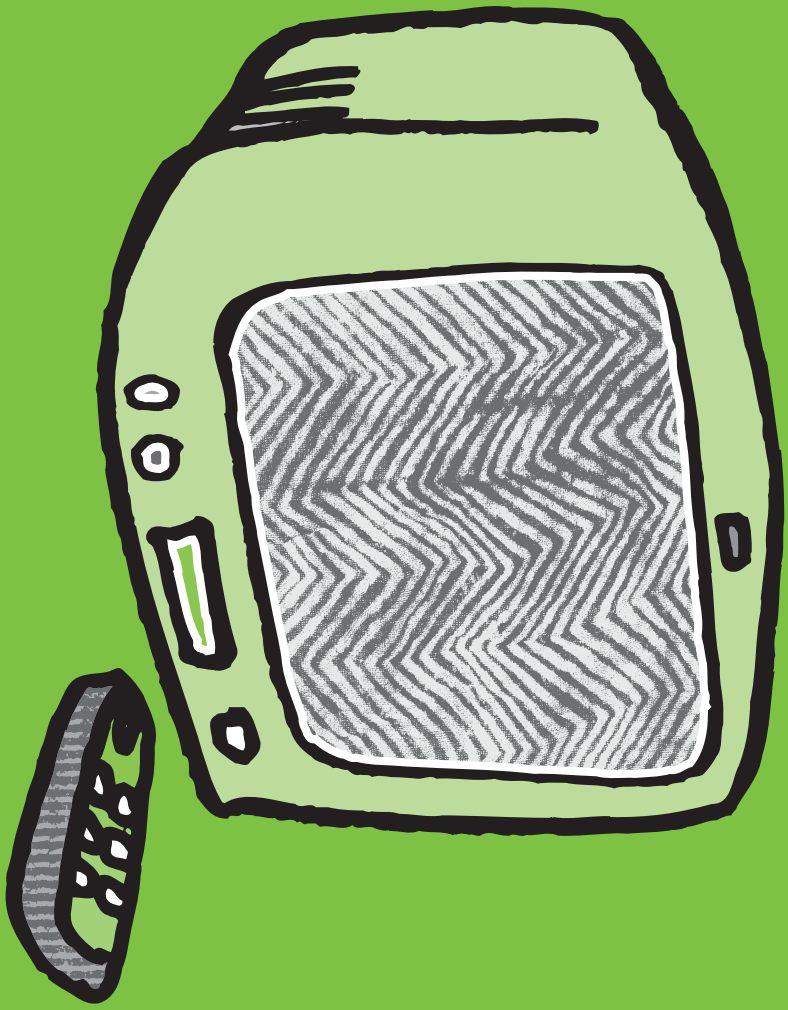




  
Intermon  
Oxfam









## KUITO

Angolako herrixka bateko biztanleak zarete, Kuitokoak. Angolan baliabide natural asko daude: egurra, mineralak, diamanteak, petrolioa, arrantza, etab. Orain asko ez dela, kanpotar batzuk, potentzia handikoak, baliabide horiek zuen eskuetatik kentzen hasi dira.

Haiak indartsuagoak izan arren, aberastasun horiek zuen lurretik ez lapurtzea lortu duzue. Baina, beti egin dutena egiten segitzeko, gerra sortu dute zuen herrian.

Gerra iritsi da, eta korrika eta presaka alde egin beharrean zaudete, bonbak botatzen hasiak baitira. Ahal duzuen hartu eta ihes egin beharra daukazue. Gerra pasa arte ezkutuan bizi behar duzue. Ez dakizue noiz arte egon beharko duzuen basoan.





## BASOA

Egun asko daramatzazue ihesean. Ondorengo guztia egin behar duzue: edan, jan, babestu, non zaudeten jakin, gauean berotu. Beraz, gauza hauek denak behar dituzue: kantiplora, ogia, arropa berogarria, eskualdeko mapa eta metxeroa.





## IBAIA

Ibai bat zeharkatu behar duzue. Ibaiaren beste aldean GKE bateko errefuxiatu-eremu bat dago. Akituta zaudete, hotzez, gosez eta egarriz. Haraino iritsi beharra daukazue, baina, horretarako, ibai zabal hau gurutzatu behar duzue lehenik. Ez dago zubirik, eta igerian zeharkatzeko indarririk ez daukazue.





## ERREFUXIATU- EREMUA

Denbora asko daramazue errefuxiatu-eremuan. Hemen ez dira bonbak jausten, baina kartzelan bezala zaudete. Gerra amaitzen ari da. Zuen herrira itzuli nahi duzue, baina hori lortzeko, 12ko taldetan joan beharra daukazue (4 talde).

Eremuan, lurra lantzeko tresnak, bidaiarako janaria eta edaria, arropa berogarria eta landatzeko haziak eman dizkizute. Hori dena lortzeko, talde-lana egin behar da.





## ITZULERA

Itzulera-bidaia oso neketsua da, baina guztion artean elkarri lagunduz, lortuko duzue, ziur izan. Bidaia, arretarik handiena jarriz egin behar duzue, markatutako bidetik kanpo, pertsonen aurkako minaz josita baitago. Zapalduz gero, hil zaitzekete, edo gutxienez, hankak gal ditzakezue. Kontzentratu beharra dago.





## DESLEKUTUAK



Iritsi zarete denak, 24 lagunak. Soroak landu behar dituzue, baina minaz beteta daude, bidea bezalatsu. Kendu egin beharko lirateke, baina ez duzue makinarik lan hori egiteko. Gainera, garestiegia da. Minak kentzea oso-oso garestia da, eta zuek ez daukazue dirurik. Beraz, zuen lurra utzi beharrean zaudete, herritik kanpo joateko. Gobernu berriak lur batzuk utzi dizkizue, zuen herritik urrun. Berriro joan beharra daukazue, zuen zera guztiak aldean eramanez. Iristean, GKE batek haziak eman dizkizue ereiteko. Jakingo duzuenek, nakazariak gauza asko buru gainean eramaten dituzte. Zuek ere nekazariak zarete.





## IRITSI GARA HUAMBORA

Iritsi zarete zuen etxe berrira.  
Garapena lortzeko, gogor egin  
behar duzue lan.

Dena berriz eraiki beharra dago,  
eta horrek ahalegin handia  
eskatzen du. Lortzen baduzue,  
lasai egon zaitezke, bizimodu  
duina eginez.

