



# Makina bat piezaz pieza

## Gai honekin zerikusia duten arloak

- INGURUNE NATURAL ETA SOZIALAREN EZAGUERA.
- TUTORETZA.

## HELBURUAK

- Osotasuna ondo ibiltzeko, atal guzti-guztien lankidetzan behar delako ideia sustatzea.
- Ikasleengan, jarrera aktiboak piztea.

## MATERIALAK

- ◆ Materialak antzestu nahi den makina motaren araberakoak izango dira.

## Jardueraren garapena

Ariketa makina bat eraikitzean eta abian jartzean datza —engranaje nagusia gorputza izango da—. Hasteko, irakasleak argi azaldu behar die ikasleei, eraikiko duten makina ibil dadin, pertsona guztiak ezinbestekoak direla.

Gero, ikasleak taldeka antolatuko dira, zein makina antzestuko duten erabakitzeko.

Hona hemen adibide bat, proposatzen ari garena hobeto uler dezazuen:

Talde batek ordenagailua izango dela erabakiz gero, taldekide bakoitzak aparatu horren funtsezko atal bat izango da. Bata pantaila izango da, beste bat teklatura, beste bat sargua, bi kide bozgorailuak izango dira, besteren bat modema izan daiteke...

Nahi beste osagai erantsi ahal zaizkio. Ez du derrigor ordenagailu arrunten modukoa izan behar: zuen irudimenaren menpe dago oraindik merkatuan patentatu ez den tramankuluren bat asmatzea.



Pertsona bakoitzak antzesten duen piezaren arabera, soinuak ere egin ditzakezue. Aparatu guztiak antzestu ostean, hezitzaileak honelako

galderak egingo dizkie taldeei: zergatik aukeratu duten makina hori; nola sentitu den bakoitza taldeari egindako ekarpenarekin; eta abar.

### Iturria:

Seminario de Educación para la Paz. Asociación Pro Derechos Humanos. **La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz.** Los libros de la Catarata. Madrid, 1994.