

Interkulturaj ekzercoj: pli ol ludoj!

Ni ne malŝparu tempon listigante ĉiujn eblajn specojn de ludoj, kiuj ekzistas en la mondo. Nun ni parolu iom pri interkulturaj ludoj. Eble oni ne povas nomi ilin simple "ludoj" – ĉar ilia celo estas multe pli profunda kaj serioza ol ludi por agrable pasigi la tempon. La vera celo de interkulturaj ludoj estas instigi diskutadon kaj pripensadon pri multaj "tiklaj" temoj (ekzemple, diferencoj inter homoj kaj iliaj kulturaj medioj, stereotipoj, rasismo kaj ksenofobio), sed en iom pli leĝera, stimula kaj amuza maniero.

Kion oni bezonas por ludi interkulture? Unu el la evidentaj respondoj estas "ludantojn". Por

povas trovi pli da informoj kaj pliajn ludojn ĉe la retejo de la projekto "Interkulturo" <<http://www.interkulturo.net/metodiko>> aŭ veni al iu el la trejnseminarioj organizitaj kadre de tiu sama projekto por kune kun aliaj partoprenantoj praktike sperti diversajn ludojn kaj ricevi trejnadon pri ilia organizado. Pliajn informojn trovu ĉe <www.interkulturo.net/seminarioj> aŭ skribu al <interkulturo@interkulturo.net>.

Kaj nun jen kelkaj ludoj, kiujn

tutan koncepton de tempo kaj rilato al ĝi de ĉiu aparta individuo. Post la ekzerco oni povas diskuti, ĉu vere ekzistas diferencoj en la percepto de tempo en diversaj kulturoj. (Fonto: Swatch, Timex ktp.)

La ovkaptado

Eĉ en kaptado de ovo povas esti ero de interkultureco! La ludo montras kapablojn kaj stilojn de kunlaboro en teamo.

Por tiu ludo oni bezonas: po unu nekuirita ovon por ĉiuj 4-5 partoprenantoj, ŝnuron por fiksi ĝin al la plafono, multe da papero, tondilojn, malnovajn ĵurnalojn, kartonon kaj gluon kaj minimuman spacon de 4x4 metroj por grupo ĉiu grupo de 4-5 partoprenantoj.

Pretigu ĉambrojn, kie laboros etaj grupoj. Por ĉiu grupo nodu la ŝnuron ĉirkaŭ la nekuirita ovo kaj pendigu la ovon de la plafono, tiel ke ĝi pendu 1,75 – 2 metrojn super la planko. Ne tro volvu la ovon, – se ĝi falas surteren, ĝi havu la eblecon rompiĝi.

Dividu la partoprenantojn en grupojn de 4-5 homoj. Prezentu la ekzercon: precize 30 minutojn post la komenco de la ekzerco la gvidanto trairas ĉiujn ĉambrojn kaj distranĉas la ŝnuron, per kiu pendas la ovo. La tasko de la teamo estas fari strukturon, kiu malebligas rompiĝon de la ovo pro la falo. Oni sekvu la jenajn regulojn:

a) Partoprenantoj nek per la manoj, nek per la uzataj materialoj rajtas tuŝi la ovon nek la ŝnuron.

b) Oni rajtas uzi nur la materialojn, kiujn anticipe pretigis la gvidanto (do, nek tablojn, nek seĝojn!).

Dum la ludo, la gvidanto obser-

Ĉu vi travivis iun aparte amuzan, pensigan, malgajan aŭ frenezan interkulturalan situacion, pri kiu vi volas rakonti al aliaj?

Bonvolu fari tion kadre de la konkurso "Interkulturaj spertoj", kiun la projekto Interkulturo organizas kunlaboro kun *KONTAKTO!* Por partopreni la konkurson, bv. sendi al <kontakto@tejo.org> aŭ rekte enmetu vian historion en la vikipaĝon <http://www.interkulturo.net/vikio/index/Interkulturaj_Spertoj>. Kontribuojn al la konkurso ni kolektas ĝis la unuan de 31an de decembro 2004 inkluzive. La gajnintoj estos anoncitaj en la dua numero de *KONTAKTO* 2005. La plej bonaj historioj estos publikigitaj en *KONTAKTO* kaj en la retejo de Interkulturo <www.interkulturo.net>. Premioj por la gajnintoj de la konkurso estas libroj / videofilmoj / DVD-oj, kiujn la gajnintoj rajtos elekti el la katalogo de UEA.

vas grupojn por vidi, ke ili sekvas la regulojn. Post precize 30 minutoj la gvidanto trairas la ĉambrojn, distranĉas la ŝnurojn kaj observas, ĉu la teamoj sukcesis plenumi la taskon.

Post la ludo oni nepre havu komunan diskuton por preparoli la jenajn demandojn: kion oni observis? Ĉu estis iuj malfacilaĵoj pri komunikado ene de grupo? Kiel individuaj stiloj de problemsolvado influas la teaman laboron? Estas grave, ke la analizado ne iĝu akuzado de iuj apartaj membroj de la grupo pro certaj konduto aŭ agoj dum la ludo. Prefere provu turni tiun situacion – malsamaj laborstiloj, kondutoj, preferoj en la teamo – al la reala vivsituation, aparte al la situation en internaciaj teamoj. Plejparte, kunlaborante oni alfrontas diferencojn. Kiel eblas trovi konstruivan aliron al tiuj diferencoj? Ĉu eblas trovi kompromisojn?

KOMPLEZE DE K.I.



"Manpremo en Derdio estas konsiderata la plej grava ofendo imagebla!" (dum interkultura seminario en Sarajevo, marto 2004; la ludo *Derdianoj*)

organizi la ludon ne nepre necesas internacia grupo. Diferencoj inter ni koncernas ne nur la landon de nia deveno aŭ la lingvon, kiun ni parolas. Ne ekzistas du samaj homoj. Ni ĉiuj tre malsamas inter ni laŭ nia pensmaniero, nia fono, niaj principoj kaj viv-filozofioj. Pro tiu kialo ajna grupo de homoj taŭgas por ludi interkulture.

Dua grava kondiĉo estas ludgvidanto. Por ke la ludo estu vere efika, ege gravas bone organizi ĝin, zorgi pri la sekureco de la ludmedio (estas esence grave, ke ĉiuj ludantoj respektu unu la alian kaj ne insultu la opiniojn de aliaj homoj, kiel ajn absurda kaj nekutima ĝi ŝajnas al iu) kaj organizi postludan diskuton. En la diskuto, ĉiuj povas kune preparoli siajn impresojn pri la ludo kaj pli profunde paroli pri plej diversaj temoj, kiujn oni ekstraktis dum la ludo. La rolo de la ludgvidanto estas ege grava. Homo, kiu prenas sur sin tiun taskon, estu nepre sperta pri organizado de similaj aktivajtoj!

Tiuj, kiuj interesiĝas ekscii pli pri diversaj interkulturaj ludoj,

vi povas organizi kun viaj amikoj, dum Esperanto-aranĝoj aŭ ajnaj aliaj okazoj, kiam vi havas grupon de interkultur ludemuloj.

Ĉu 60 sekundoj estas unu minuto, aŭ ĉu eble ne?

Ni ĉiuj scias, ke tempo estas relativa – sed kion konkrete tio signifas? Partoprenantoj travivos unu minuton de sia propra tempo kaj poste komparos la rezultojn.

Por tiu ĉi ludo oni bezonas horloĝon kaj unu seĝon por ĉiu partoprenanto. Se en la ĉambro jam estas granda horloĝo, kovru ĝin per papero. Se ĝi sonas, tute forigu ĝin.

La gvidanto petas la partoprenantojn kaŝi la horloĝojn, kiujn ili eventuale havas. Ĉiuj ekstaras kaj fermas la okulojn. Je la ordo "EK!", ĉiu devas kalkuli ĝis 60 sekundoj kaj tuj post la fino de kalkulado sidiĝi. Necesas substreki, ke la ludo estas efika nur se oni estas tre silentaj dum la tuta ĝia daŭro. Nur post kiam partoprenanto sidiĝis, li/ŝi rajtas malfermi la okulojn.

Tiu aktiviga ludo klare montras la



"Inĝenieroj" instruas al "derdianoj" kiel konstrui la ponton (dum interkultura seminario en Sarajevo, marto 2004; la ludo *Derdianoj*)