**JOKO JOLASAK**

1. **Ze erlazio dauka euskal kulturak joko jolasekin?**

Joko jolasen eta euskal kulturaren artean dagoen harremana ulertzeko aisia kulturaren islada dela ulertu behar da; joko jolasak motorrak diren heinean, motrizidadea dute oinarri, hau da, gorputzaren erabilera, euskal kulturaren ezaugarrietako bat dena. Izan ere, gure aiton amonen garaian euren eguneroko lanean oinarrituta zeuden joko jolasetara aritzen ziren (harriak altxatzea, gurdia mugitzea, lokotxak biltzea…). Beraz, joko jolasen eta kulturaren arteko loturan kontuan hartu behar dira joko jolasen barne eta baita kanpo logika ere.

1. **Zergatik joko jolasak eta kulturaren arteko harremana ulertzeko joko jolasen barne eta kanpo logika ikertu behar dira?**

Joko jolasak kulturaren ispilu diren heinean, joko jolasen kanpo eta barne logikaren ezaugarriak kulturari erreferentziatzen diote; hau da, joko jolasen kanpo logikako ezaugarriek (non jokatzen den, zer garaitan, zeintzuk diren parte hartzaileak eta barne logikaren ezaugarriek (denbora, tresna, egitura...) kultura islatzen dute. Era horretan, soin hezkuntzan joko jolasen barne logikaren bitartez, ikasleari gizartea ulertzen erakutsi dakioke. Horrela, joko jolasen barne eta kanpo logikako ezaugarriak izango dira joko jolas horiek zein kulturatakoak diren zehaztuko dutenak; joko jolasek barne eta kanpo logika ezaugarri berdinak badituzte kultura berekoak izango dira.

1. **Kristau egutegiak zer koordinatzen laguntzen du?**

Kristau egutegiak tokian tokiko gizartea eta betebeharrak koordinatzen ditu, hau da, gauzak noiz egin, izan ere, egutegiak denbora koordinatzeko balio du. Kristau egutegiarekin bi gauza koordinatzen ditugu eta kristau bizitzan biak dira garrantzitsuak: bizitza espirituala koordinatzen duen egutegi mugikorra eta bizitza terrenala koordinatzen duen egutegi espirituala. Bizitza terrenalak eguneroko bizitzako betebeharrak koordinatzen ditu eta, ordea, bizitza espiritualak, gure bizitza Jesukristoren antzeko izan behar dela adierazten du. Tradizioan, bi egutegi hauek oso garrantzitsuak ziren: “lur bizi behar gara baina zerua irabazi behar dugu”. Beraz, bi egutegiak koordinatuak joan behar dira. Izan ere, betebehar batek beste betebehar bat proposatzen du , hau da, euren harremanean kausalidade printzipio bat dago eta egutegi finkoa kausa probokatzen duena.

PROPOSAMEN IZENDEGIA: JOKOAK / EGUTEGI ALDAKORRA: JOLASA PRPOSATU

1. **Ze lotura dago joko jolasen et kulturaren denbora ikuskeren artean?**

Joko jolasek eta kulturak denbora ikuskera berdina dute; hau da, helburuduna (%45) (propositoduna) eta helburu gabekoa (%55) izan daitezke bai joko jolasak eta baita kultura denbora ere. Helburudunak kausalak dira eta egutegi finkoari egiten diote erreferentzia, bizitza terrenalari. Kausa efektu bat ematen da eta, hortaz, joko jolas mota hauetan irabazle bat ematen da. Kasu honetan emozioak gora egiten du, bai positiboki eraginez, edota negatiboki eta joko jolasa bukatzean emozio hau bukatu egiten da ere, hau da, kausaren efektua bukatzen da eta emaitzarekin geratzen gara, joko jolasaren bukaeran bete dugun betebeharrarekin. Aldiz, joko jolas guztiek ez daukate irabazle edo galtzailerik, hau da, ez daukate kausa efekturik, hortaz, ez dute memoriarik. Joko jolas hauek ez dute helbururik eta emaitzak ez dauka garrantzirik. Denbora ziklikoari egiten diote erreferentzia, hau da, bizitza espiritualari.

Laburbilduz, esan daiteke joko jolasek errealitate tenporala sortzeko gaitasuna dutela joko jolasak gizartearen isla baitira eta gizarteak denbora nozio hau baldin badauka joko jolasek ere izango dute, barne eta kanpo logika batez osaturik.

1. **Ze lotura dago euskal espazio kulturala eta joko jolasen ezaugarrien artean?**

Euskal espazio kulturala eta joko jolasen espazio ezaugarrien artean dagoen lotura etxetik gero eta urrunago joan, hau da, basora hurbildu, gero eta joko jolas gutxiago daudela da (espazio ilegala, paganoa, ez zibilizatua, basatia… da), izan ere, etxea ziurra da, babesa ematen du eta bertan, beraz, betebeharren kontzentrazioa gertatzen da. Hau da, etxea euskal kulturaren zentroa da. Eta, hortaz, garai hartan, bertan gertatzen zirenez lan gehienak, esan bezala, joko jolas gehienak ere han gertatzen ziren.

1. **Ze lotura dago euskal espazio kulturala eta joko jolasen kultura harremanei dagokionez?**

Euskal kultura eta joko jolasen kultura harremanei buruz dagoen lotura ulertzeko etxea ulertu behar da. Euskaldunentzat etxea banakakoa baino garrantzitsuagoa da eta printzipio hau joko jolasetan islatuta ikusten da, izan ere, komunidadea banakakoa baino garrantzitsuagoa den heinean harreman soziomotorrak ematen dira gizartea eraikitzeko. Hortaz, joko jolasak soziomotorrak dira kopuru hein handi batean. Beraz, ikusten da joko jolasak euskal kulturaren islada direla.

1. **Ze lotura dago euskal kultura eta jolasen kultura tresnen artean?**

Euskal kultura eta joko jolasen kultura tresnen artean dagoen lotura ulertzeko etxea kultur zentroa dela jakin behar dugu, hau da, objektu zentroa da. Beraz, etxea ez da bakarrik espazio fisikoa, baizik eta, ekonomi zentroa ere bada eta, bertan objektuan administratzen dira. Garai hartan, jendeak etxeko objektuak erabiltzen zituzten joko jolasetan tresna gisa erabiltzeko eta horrela aurreztu egiten zuten (aurrezki printzipioa), izan ere, objektu bat tresna desberdin gisa erabiltzeko balio zuen baina, aldiz, gaur egun, sistema kapitalista dela eta objektu eta tresnak espezializatzen dira gehiago gastatzeko.

Hortaz, berziklajean antolatutako ekonomia batek kultura bat sortzen du eta hau joko jolasetan isladatzen da. Adibidez, botiletako iturriak txapetara jolasteko erabiltzen ziren. Objektu eta tresnek boterea ematen zuten, gaitasun sozial handia, hau da, goitibehera bat zuenak besteekiko indar soziala irabazten zuen. Beraz, propietate zentzua garatzen da.

Kanpo logika.

1. **Zeren arabera antolatzen dira joko jolasa kontzeptuak?**

Joko jolasa kontzeptua konstrukzio bat da eta haien barne logikaren arabera sailkatzen dira. Barne logikaren barruan lau dira kontuan hartzen diren aspektuak joko jolasen sailkapena egiteko: harremanak, denbora, tresnak eta espazioa. Aspektu guztiak bi motatakoak izan daitezke: harremana psikomotorra edo soziomotorra izan daiteke; denbora memoriaduna (irabazle eta galtzailea dago) edo memoria gabea izan daiteke; tresnei dagokionez, joko jolasa tresnaduna edo tresna gabea izan daiteke eta espazioa ziurra edo ziurgabea. Horrela, jokoak (txanpon jokoa), jolasak (ezkutaketa), ia jokoak (futbola), ia jolasak (harrapaketa baloirik gabe) eta jolas jokoak (harrapaketa baloiarekin) kontzeptuak sortzen dira.

* Jokoak (txanpon jokoa):
* Psikomotorra
* Memoriaduna
* Tresnaduna
* Espazio ziurra
* Jolasak (ezkutaketa):
* Soziomotorra
* Memoria gabea
* Tresna gabea
* Espazio ziurgabea
* Ia jokoak (futbola): Jokoaren 3 ezaugarri / jolasaren ezaugarri 1
* Soziomotorra
* Memoriaduna
* Tresnaduna
* Espazio ziurgabea
* Ia jolasak (harrapaketa baloirik gabe): Jokoaren ezaugarri 1 / jolasaren 3 ezaugarri
* Psikomotorra
* Memoria gabea
* Tresna gabea
* Espazio ziurra
* Jolas jokoak (harrapaketa baloiarekin): Jokoaren 2 ezaugarri / jolasaren 2 ezaugarri
* Psikomotorra
* Memoria gabea
* Tresnaduna
* Espazio ziurra

JOKOA: zu edo ni kontzeptuak; plazan erakutsi ea nor den hobea, irabaztearen plazerra.

JOLASA: zu eta ni kontzeptuak; elkarrekin gozatu, elkar banatu.

1. **Ze lotura dago joko jolas ikuskerak (kontzeptuak) eta euskal gizartearen artean?**

Joko jolasen ikuskerak eta euskal gizartearen artean dagoen lotura ulertzeko joko jolasak gizartearen ispilua direla jakin behar da. Izan ere, jokoak etxeko jaunaren eredua dauka, txanpon jokoa adibidez. Jolasak, ordea, etxeko jaunaren eta andrearen eredua jarraitzen du, ezkutaketa alegia. Eta, azkenik, jolasa jokoa daukagu, andrearen eredua hartzen duena, soka saltoka (soziomotorra, memoria gabea, tresnaduna, espazio ziurgabea). Hau da, joko jolasak gizartean dauden rol sozialen arabera antolatzen dira.

1. **Joko jolasen denbora ezaugarriak azal itzazu.**

Joko jolasak denboraren arabera memoriadunak edo memoria gabeak izan daitezke. Hau da, memoriadunak helburu bat izango dute, eta irabazle eta galtzaile bat suertatuko da kausa efektu bat agertuz. Ordea, memoria gabeek ez dute helbururik, hortaz, ez da irabazle edo galtzailerik egongo, baizik eta gozatzeko eta elkarbanatzeko plazerrak agertuko dira. Beraz, ikus daiteke denbora kontzeptuan jokoetan zu edo ni kontzeptuak agertzen direla, irabazteko nahia eta, jolasetan, aldiz, zu eta ni kontzeptuak, esan bezala elkarbanatzeko nahia, ondo pasatzea. Hau da, joko jolasen barne logikako harreman kontzeptuarekin lotzen badugu, jokoak psikomotorrak izango dira eta jolasak soziomotorrak.