

# Bizentaren Lumak

Jolasaren bidez eta euskaraz,  
gazteen artean  
berdintasunaren aldeko  
jarrerak sustatzeko

## SOLAS-JOLASAREN GIDA

**elhuyar**  
Aholkularitza

 **Gipuzkoa**  
BERRIA





## Creative Commons License Deed

Attribution-Share Alike 3.0 Unported

You are free:



to **Share** — to copy, distribute and transmit the work



to **Remix** — to adapt the work

Under the following conditions:



**Attribution** — You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



**Share Alike** — If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same, similar or a compatible license.

With the understanding that:

**Waiver** — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.

**Public Domain** — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

**Other Rights** — In no way are any of the following rights affected by the license:

- Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
  - The author's moral rights;
  - Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights.
- **Notice** — For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. The best way to do this is with a link to this web page.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| 1. Zein izan zen Bizenta Mogel? .....  | 4 |
| 2. Jolasaren izaera eta helburua ..... | 5 |
| 2.1. Zer da Bizentaren Lumak? .....    | 5 |
| 2.2. Zergatik jolas hau? .....         | 5 |
| 2.3. Jolasaren baliabide izaera .....  | 6 |
| 3. Jolasaren aplikazioa .....          | 7 |
| 4. Jolasaren argibideak .....          | 8 |



## 1. Zein izan zen Bizenta Mogel?

Bizenta Antonia Mogel Elgezabal idazlea Azkoitian jaio zen 1782an. Gaztea zela, aita hil zitzaiola, bera eta bere anaia Markinara joan ziren bizitzera osabaren etxera. Osaba idazlea zen eta berarekin egin zituen ikasketak, euskaraz, gazteleraz eta latinez irakurtzen eta idazten irakatsi zion, eta idaztera animatu zuen; irakasle ere ibili zen Adiskideen Elkartean. Abanton hil zen 1854. urtean.

Hainbat lan itzuli zituen. Eta garai hartan latinetik euskarara itzultzea ez zen lan makala, euskara arauturik ez zegoenez, euskalki ezberdinen artean erabakitzea zaila baitzen. Bertsoak ere idatzi zituen. Erabiltzen zuen hizkuntza ulerterraza zen eta atseginean idazten zuen, ahalik eta irakurle gehienengana iristeko. Izan ere, ume eta baserritarrentzat idazten zuen batik bat.

Euskaraz idatzi zuen lehen emakumetzat hartua izan da, eta garai hartan ez zegoen ondo ikusita emakumeek idaztea. Hain zuzen ere, emakume idazlea eta ikasia izateagatik azalpenak eman behar izan zituen:

Badakit, enzunaz beste gabe,  
neskatx gazte baten izena dagoala itxatsirik liburutxo onen  
aurkean,  
jardungo dutela siñuka ez gutxik, diotela beren artean,  
iñoren lumaz janzi nai duela bela-txikiak;  
au da, besteren bearrak artu nahi ditudala neretzat;  
dagokiola neskatxa bati bururik ausitzea liburugiñen:  
asko duela gorua, naiz jostorratza zuzen erabiltzea. (Mogel,  
B.A., 1991:27')

Bizenta Mogelen idazlanik ezagunena *Ipui onak* (1804) liburua da, Esoporen berrogeita hamar alegiaren itzulpena da eta oso harrera ona izan zuen, eta berrargitarapen ugari ezagutu ditu. Baina beste lanik ere egin zuen: *Gabonetaco cantia* bizkaitar guztientzat (1819) izeneko kantuen egilea izan zen, *España-ko Gotzai-buruaren Artzai* idazkia (1820) euskaratu zuen; eta Ulibarri idazle arabarraren testuak orrazten ere lagundu zuen.



## 2. Jolasaren izaera eta helburua

### 2.1. Zer da Bizentaren Lumak?

Bizentaren Lumak gazteek berdintasunaren inguruan hitz egin eta gogoeta egiteko mahai-inguruko solas-jolasa da.

Jolasaren oinarri metodologikoa Europako Komisioak sortutako Play&Decide eztabaida-jolasaren eredua da (<http://www.playdecide.eu/>). Play&Decide eredu horren helburu orokorra da gai zehatzen inguruan iritzi desberdinak dituzten pertsonen arteko jendarte-mailako hausnarketak, arrazoitzeak eta eztabaidak erraztea.

Bizentaren Lumak solas-jolasean Play&Decide eredua egokitu dugu berdintasunaren gainean hausnarketa, arrazoitzea eta eztabaida sortzeko, gazteak ahalmentzeko helburuarekin.

### 2.2. Zergatik jolas hau?

Jendarte demokratikoetan emakumeen eta gizonen berdintasunak gero eta pisu handiagoa du ordenamendu juridikoan, instituzionalean eta sozialean. Hala ere, nabaria da oraindik ez dagoela benetako berdintasunik, eta emakumeak eta gizonak sozialki ez ditugula berdina aitortzen.

Garapen sozialaz ez da hitz egiterik genero-ekitaterik ez bada, eta horretarako, harreman-eredu berrien balioetan heztekin ezinbestekoa da, identitate-aniztasuna errespetatuz eta gazteei garapen pertsonal askean lagunduz.

Emakumeek jasaten dituzten diskriminazio-egoera anitzak gainditzeko estrategia bateratuak jarri behar ditugu martxan, eta horiek gazteekin hezkuntza formalean ez ezik, hezkuntza ez-arautuan edo aisialdian lantzea ere beharrezkoa ikusten dugu.

Gauzak horrela, eremu honetan eragiteko asmoz sortu dugu Bizentaren Lumak karta-jolasa, errealitateaz jabetu eta errealitatea eraldatzeko tresna gisa. Egungo egoeraz jabetzeaz gain, gazteen jarreretan ere eragin nahi da. Emakume eta



gizonen berdintasunaren aldeko jarrerak indartzea gazte guztien erronka izan dadila sustatu.

## 2.3. Jolasaren baliabide izaera

Emakumeen eta gizonen berdintasunaren gaiarekin lotuta, geroz eta baliabide eta material gehiago eta osatuagoak badaude ere, berariaz gazteek berdintasunaren gainean hausnartzeko helburuarekin sortutako tresnak urriak dira. Bizentaren Lumak solas-jolasak norabide horretan ekarpena egin nahi du, baliabide bat eskainiz.

Beraz, gazteak ditu jomugan, eta baliabide egokia da bai berdintasuneko gai eta edukietan sakondu nahi duten gazteentzat, eta baita berdintasunari buruzko informazio urria duten gazteekin erabiltzeko ere.

Gainera, jolasaren edukiak ezagutzen edo/eta menderatzen dituzten gazteek beren parekoekin rol aktiboa izan dezaten (dinamizatzaile/bideratzaile gisa) aukerak ematen ditu.

Izan ere, Bizentaren Lumak solas-jolasa karta-jolas bat da, prozedura definitua eta baliabide zehatzak dituena, eta horrez gain, aipatutako helburuak lortzeko beste hainbat baliabide eta ekimenekin osa daitekeena.



## 3. Jolasaren aplikazioa

Berez, solas-jolasaren erabiltzaileak era guztietako herritarrak izan badaitezke ere, publiko-xede nagusia 14 urtetik gorako gazte euskaldunak dira, jolasean agertzen diren istorioek batik bat gazteen egoerak islatzen baitituzte. Parte-hartzaileen arteko interakzioa bultzatzen denez, taldeko kideek egiten dituzten ekarpenen sakontasun-mailak erabakiko du gogoetaren tamaina eta aberastasuna.

Bizentaren Lumak solas-jolasa egokia da esparru hauetan erabiltzeko:

- Berdintasunaren aldeko elkarteetan (emakumeen elkarteak, gizonen taldeak...) nahiz mugimendu feministako eragileetan, bertako kideak berdintasun-gaietan trebatzen eta sakontzen jarraitzeko.
- Ibilbide eta ezaugarri anitzetako gazte-talde naturaletan: gazte asanbladak, gazte-lokalak, koadrilak...
- Hezkuntza formalaren eremuan: ikasleak eta ikasle-taldeak, irakasleak eta guraso-elkarteak. Gutxieneko adin bat eskatzen duenez, DBHtik gorako mailatan kokatu daiteke, ikastetxeetako hezkidetza-programetan txertatuz.
- Hezkuntza ez-formalaren eremuan: herriko ludoteka eta gazte-txokoetako gazteek nahieran erabil dezakete, eta baita bertako hezitzaile eta begiraleek ere.
- Herriko elkarteetan: herriko izaera askotako elkarte eta erakundeetako kideekin erabil daiteke; aisialdi eta kirol-eremuko elkarteak, kultura-eragileak...



## 4. Jolasaren argibideak

### 1. Prestaketa.

- Inprimatu PDFak koloredun orrietan edo kartoi mehean, fitxategien izenen arabera: *istorioak, informazio-txartelak, eztabaidagaiak eta erronkak*.
- A4 orri hauek behar dituzu: horia (1), laranja (2), berdea (3 edo 4), urdina (3 edo 4) eta zuria (7).
- Ebaki txartelak.
- Inprimatu edo kopiatu jokalaria- eta talde-kopuru adina mahai-tapiz eta argibide-orri. Bizentaren Lumak solas-jolasarekin jolasteko pertsona-kopuru egokiena sei eta hamar artekoa da.

### 2. Hasi aurretik.

- Dinamizatzailleak argibide hauek azalduko dizkie jokalariei eta jolasa bideratuko du.
- Bizentaren Lumak jolasak gutxienez 90 minutu irauten ditu.
- Jolasaren helburua, amaieran partaideen artean elkarrekin osatu eta adostutako ondorioak ateratzea izango da.
- Jokalari guztiek mahai-tapiz bat dute haien aurrean, eta gainera, mahai bakoitzean talde osoarena izango den mahai-tapiza dago. Dinamizatzailleak txartelak banatuko ditu eta jokalaria euren mahai-tapizaren gainean jartzen joango dira.
- Jolasak bost atal ditu: 1) Lehenengo atalean, jokalariek kartak irakurri eta informazioa partekatu behar dute. 2) Bigarren atalean, jokalariek kartetan ateratako gaien artean bat hautatu eta horren gainean solastu eta eztabaidatu egingo dute. 3) Hirugarren atalean, solasaldia aberasteko eztabaidagaiak erabiliko dituzte. 4) Laugarren atalean, istorioa aurkezteko modua landuko dute. 5) Bosgarren atalean, jokalariek eztabaidatutako gaiaren inguruko talde-mailako adostasuna lortzen saiatu behar dute.





- Jolasten hasi aurretik, dinamizatzailerak arauen berri (mahai-tapiz indibidualaren behealdean) eman behar die jokalariei, eta txartel horiak banatu. Edozeinek erakutsi dezake txartel hori bat, eztabaida eteteko, norbaitek arauen bat urratu duela uste badu. Arazoa konpondu ondoren, jarraitu eztabaidatzen.

### 3. Jolasean zehar

#### 1. Atala: Bakoitzak bere istorioa eraiki.

- Jolasaren atal honek 30 minutu inguru irauten ditu.
- Jokalari guztiek “Zein izan zen Bizenta Mogel?” eta “Feminismoaren 3 olatuak” irakurriko dituzte (mahai-tapiz indibidualean).
- Mahai-tapizari buelta eman ondoren, jokalariei sortzen zaizkien burutazioak “hasierako pentsamenduak” (mahai-tapizaren goiko aldean, eskuinean) tokian idatzi ditzakete.
- Ondoren kartak banatu, irakurri eta azaldu egin behar dira.
  - a) Dinamizatzailerak Istorioen bina karta banatuko ditu. Jokalari bakoitzak bat aukeratu behar du, jasotakoetatik deskartea eginez, sobratuetakoetatik aukeratuz edota kideren batekin trukatzuz. Aukeratutakoa mahai-tapizean jarri eta jarraian bakoitzak bere istorioa irakurri eta besteei azaldu behar die.
  - b) Ondoren, dinamizatzailerak Informazio-txartela izeneko hiruna karta banatuko ditu. Jokalari bakoitzak bi aukeratu behar ditu, deskartea eginez edota trukatzuz, eta mahai-tapizean jarri. Jarraian, jokalari bakoitzak bere istorioa zein bi informazio-txartelekin lotu duen azalduko die besteei, zergatiak emanez.

#### 2. Atala: Guztiok istorio bakarra landu.

- Jolasaren atal honek beste 30 minutu inguru irauten ditu.
- Atal honetan, jokalariek ateratako karta-multzo edo familia horietatik bat aukeratuko dute; hain zuzen ere eztabaidarako gaia izango dena.



Aukeratutako istorioa informazio-txartel gehiagorekin osa dezakete, beti ere loturak eginez.

- Solasaldia irekitzeko modu bat baino gehiago dago, 'eztabaida askea' izan daiteke edota 'txandaka' hitz egiten hasiz. Eztabaidan zehar guztiek saiatu behar dute arauak errespetatzen (bestela, txartel horiak erabil daitezke).
- Eztabaida moteltzen bada, 'erronka-txartelek' erraztu dezakete bidea. Dinamizatzailerak buruz behera banatuko ditu txartelak. Jokalariek txartelak irakurri eta erronkari erantzungo diote.

### 3. Atala: Beharrezkoa bada, lanketa aberastu.

- Jokalarien eztabaida aberastea beharrezkoa bada, dinamizatzailerak hiru eztabaidagai proposatuko ditu eta jokalariek bat hautatuko dute. Guztien artean solasaldiarekin jarraituko dute, aukeratutako eztabaidagaia ardatz hartuta, eta beti ere aurreko istorio eta informazio-txarteletan agertutako gaiarekin lotura eginez.
- Eztabaida moteltzen bada, 'erronka-txartelek' erraztu dezakete bidea. Dinamizatzailerak buruz behera banatuko ditu txartelak. Jokalariek txartelak irakurri eta erronkari erantzungo diote.

### 4. Atala: Istorioa aurkezteko modua landu (talde batek baino gehiagok elkarrekin jolasten duten kasuetarako)

- Jolasaren atal honek 30 minutu inguru irauten ditu.
- Talde bakoitzak, eztabaidatutako istorioa gainontzeko jokalariei aurkezteko modua landuko du. Horretarako, jolasean zehar izandako eztabaida kontuan hartuta, guztien artean ideia nagusiak adosten saiatuko dira; eraikitako istorioaren laburpena eginez.

### 5. Atala: Jolasaren ostean, zer egin dezakegu?

- Eztabaidan hitz egindakoak eta adostutakoak kontuan hartuz, aukerako urratsa izan daiteke jokalariek bere ingurunean bideratzeko



proposamenak edota konpromiso pertsonalak nahiz talde-mailakoak pentsatzea.

- Hartutako konpromiso pertsonalak norbanakoaren mahai-tapizean idatz daitezke, eta talde-mailako konpromisoak taldeko mahai-tapizean.

Emaitzak zabaldu.

- Jolasa amaitu ostean, antolatzaileek edo dinamizatzaileek taldeko mahai-tapizean jasotakoa igoko dute horretarako propio prestatuko den webgunera, eta horrela nahi duenak eskura izango ditu leku ezberdinetan egindako Bizentaren Lumak saioen emaitzak.