

TRENKA TOPIKS!

NIVELL: A partir de 14 anys.

TEMA: Estereotips, percepcions i imatges tenim dels països i regions del Sud.

DURADA: 1 hora

OBJECTIUS

- Trencar amb els tòpics i començar a prendre consciència de la realitat del món.
- Ser conscients dels tòpics que hem creat sobre la realitat del Sud.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

A través d'una paràbola donem pas al concurs. Un concurs ràpid i distès que pretén donar-nos una nova imatge més real i fidel als països i zones del planeta.

Llegir la paràbola en veu alta i clara, per tal que els nois i noies estiguin ben atents:

«Hi havia a la Índia, un grup de sis savis cecs que es dedicaven a dictar normes i lleis per tothom, i tothom els respectava. Un dia, passejant, es van trobar un elefant al mig del pas, cap d'ells era capaç d'imaginar el què podia ser. Un dels savis va anar a parar a la panxa de l'elefant i al tocar-la va dir: “-Senyors, l'elefant és com una paret.”. El segon, va anar a parar davant l'ullal: “-Això és com una llança”, va dir. El tercer davant el genoll: “-És com un arbre robust i gros”. La quarta persona, tocant la trompa, va dir: “Això és súper curiós, l'elefant i la serp s'assemblen molt!”. El cinquè savi, que va tocar les orelles que en aquell moment l'elefant movia curiós de tanta expectació, deia: “-Companyes, l'elefant és un gran ventall que ens dona a tots aire fresquet”. L'últim, davant la cua: “-Amics i amigues meves, l'elefant és com una sogra”. Al final es van reunir plegats per explicar-se el que havien descobert, però el trencaclosques no sortia.»

Per assegurar que s'ha entès la paràbola i per utilitzar-la com a introducció del joc es plantegen algunes preguntes al grup classe:

De què parla realment aquesta paràbola? Què seria l'elefant? I els savis? I nosaltres, qui som? En som conscients de la realitat que ens venen? Voleu trencar tòpics? Què és un tòpic? I un estereotip? Quins coneixem? Quins utilitzem? Amb quina intenció?

PART 2: el concurs

Es presenta el joc. El grup classe es divideix en equips de quatre o cinc persones. Es faran preguntes i hauran de triar la resposta que creguin que és la correcta. Les respostes s'anotaran a la pissarra o damunt un gran paper.

	<i>EQUIP 1</i>	<i>EQUIP 2</i>	<i>EQUIP N</i>
<i>Pregunta 1</i>			
<i>Pregunta 2</i>			
<i>Pregunta 3</i>			
<i>Pregunta 4</i>			
<i>Pregunta n</i>			

Són preguntes difícils de contestar, cal aplicar el que s'ha comentat amb la lectura de la paràbola dels savis: cal trencar els tòpics perquè allò que sembla... no serà.

No hi pot haver empat, en el cas d'un empat es recorrerà a fer preguntes de resposta si/no. Les preguntes tenen respostes múltiples... que no tenen per què ser sempre correctes.

Les preguntes es dividiran per temes: alimentació i recursos, geografia, actualitat econòmica i miscel·lània. Cal que es cronometri bé el temps de cada equip en respondre a la pregunta, per tal de fer el concurs àgil.

L'important de la dinàmica és el debat final. Per tant, si es veu que el grup és lent en respondre cal retallar el nombre de preguntes del concurs per deixar més espai a la reflexió.

Els equips contesten a cada pregunta i s'anoten els resultats immediatament. Es demana als equips que justifiquin la seva resposta i en el cas que sorgeixin dubtes, s'obre un mini debat de màxim 3 minuts per aclarir conceptes. Les últimes quatre preguntes les formulen els equips i les fan a la resta d'equips (es donen 2 minuts per preparar-les)

CONCLUSIONS

Puntuació final i correcció o aclariments de les preguntes que han trobat més complicades de contestar:

Per què no sabíem la resposta "N"? Ens falta formació? En quin àmbit? A on la podem trobar aquesta formació/informació? Els tòpics mal entesos, mal interpretats o erronis poden dur conflictes? Quin tipus de conflicte? En sabeu d'algun que us hagi passat? Com es va resoldre/com el podem resoldre? Qui és el/la responsable final de tot plegat?

MATERIAL NECESSARI

- Una pissarra gran on anotar la puntuació dels equips
- Un cronòmetre
- Paper i bolígrafs a cada equip
- Preguntes del joc (les trobeu al CeDRe actualitzades)

OBSERVACIONS

Per donar més agilitat al joc de preguntes, es pot pactar fer preguntes amb rebot, de manera que es dona 3 punts a l'equip que ha encertat la resposta correcta, però en cas de fallar-la, passa el torn a l'equip que els segueix amb dos punts en joc (això és bo de fer en les preguntes de fotografia on els grups han de dir-ne el país) En les darreres preguntes formulades pels mateixos equips (preguntes en blanc que han de crear elles i ells a partir de les seves experiències i sabers) es poden acceptar apostes, de manera que posin preu a la seva pregunta: si l'encerten multipliquen pels punts que han apostat, sinó els divideixen o els regalen a un altre equip que abans han escollit, etc. Això pot fer canviar radicalment els resultats dels equips en la darrera ronda i dona més importància i pressió a les preguntes pròpies dels equips (moltes d'elles, basades sovint en la riquesa cultural i social de les persones novungudes que integren els equips i que plantegen preguntes molt encertades)

AUTORIA: CeDRe de la Coordinadora d'ONG Solidàries (www.solidaries.org/cedre/)