

Guia  
d'activitats

CICLE  
SUPERIOR

# La prevenció des de l'escola

**No badis!**  
Obre els ulls!



Generalitat  
de Catalunya

© Generalitat de Catalunya  
Departament d'Ensenyament  
Departament de Treball, Indústria, Comerç i Turisme

**Elaboració:**

Montse Torra i Pere Font

**Disseny gràfic:**

Enric Muñoz

**Maquetació:**

Pere Font

**Il·lustracions:**

Pozo & Viñeta i Valentí Gubianas

**1a edició:**

desembre de 2002

**Tiratge:**

3.500 exemplars

**Dipòsit legal:**

B - 50449 - 2002

**Impressió:**

Impremta Orriols



## INTRODUCCIÓ

La finalitat d'aquestes activitats és desenvolupar, en els nens i nenes, la cultura preventiva, tot inculcant-los hàbits i mètodes de treball segurs. Es tracta, doncs, de fomentar en l'alumnat d'educació infantil i d'educació primària l'adquisició d'hàbits i d'actituds que li permetin, en qualsevol moment, identificar situacions de perill i posar en joc els recursos necessaris per tal d'evitar-ne les conseqüències. Perquè això sigui possible, cal assolir els objectius següents:

- Conscienciar l'alumnat que els accidents, malalties i altres problemes de salut no són casuals, que es poden evitar amb l'esforç de tothom.
- Desenvolupar la capacitat d'observació i d'identificació dels perills, fent possible que, davant d'un perill, s'actui de manera intuïtiva i automàtica.
- Identificar els perills que poden trobar en el seu entorn (al carrer, a casa, a l'escola), ja sigui per les característiques del medi o bé per les derivades de les pròpies accions i/o omissions, i saber com evitar-los.

A l'hora de tractar aquesta qüestió des d'un punt de vista didàctic, s'ha partit de les premisses següents:

- La formació en matèria preventiva representa una eina molt important per enfrontar les ocasions de risc amb tants coneixements i recursos com es pugui. Ens proporciona la seguretat i la confiança necessàries per actuar correctament davant de situacions perilloses.
- Les activitats dissenyades mostren situacions de perill que es poden donar en la vida quotidiana i que s'han d'identificar per tal d'evitar-les. Aquestes activitats tenen unes característiques especials que requereixen de l'alumnat coneixements, observació i sentit comú per poder-les resoldre. Són activitats lúdiques, variades, que conviden a gaudir-ne, però sense perdre de vista el seu plantejament inicial.
- El foment d'una autèntica cultura preventiva és responsabilitat de la societat en el seu conjunt (família, escola, institucions...). En el desenvolupament de la cultura preventiva, l'escola hi té un paper important. Per això, cal una educació en matèria preventiva en tots els nivells educatius.



## ORIENTACIONS

Per al cicle superior es proposen tres activitats de treball, dos jocs de taula i un joc interactiu. Les activitats de treball s'han de fer sobre paper o amb l'ajut d'un ordinador; els jocs de taula són un joc de cartes i un joc semblant al de l'oca; el joc interactiu és una aplicació informàtica, que anomenem "La prehistòria". Aquest darrer joc està pensat perquè els nens i nenes hi juguin després de cada una de les activitats proposades, de manera que els serveixi d'estímul, alhora que prenen consciència de la feina que han fet i d'allò que han après.

### Recursos i materials

Els materials i els recursos que s'inclouen en la capsa de presentació tenen formats variats, ateses les diferents activitats que es proposen. Algunes d'aquestes activitats es basen en aplicacions informàtiques accessibles des d'Internet; d'altres requereixen pòsters o elements gràfics que, pel seu format, no poden ser inclosos en aquest document i són dins la carpeta dossier. Els jocs de taula són en una capsa a part. El quadre següent pretén facilitar la localització de tots aquests recursos.

### Materials i recursos per fer les activitats

ACTIVITAT	CODI ACTIVITAT	FULLS DE TREBALL	APLICACIÓ A LA WEB	ALTRES ELEMENTS ADJUNTS
<b>Objectiu: zero accidents</b>	CS1	pàg. 16, 17, 18, 19 i 20	-	-
<b>Desxifrem el missatge</b>	CS2	pàg. 21, 22, 23, 24, 25 i 26	Sí	-
<b>El pla d'emergència</b>	CS3	pàg. 27 i 28	-	Vídeo inclòs a la capsa general
<b>Joc de cartes "No badis!"</b>	-	-	-	Baralla a la capsa de jocs
<b>Joc de taula "Ull viu!"</b>	-	-	-	Tauler a la carpeta dossier Fitxes i daus a la capsa de jocs
<b>La prehistòria</b>	-	-	Sí	-

### Proposta de planificació

La proposta de planificació és orientativa de l'ordre amb què es poden portar a terme les activitats. En qualsevol cas, es tracta tan sols d'un suggeriment.

- **Objectiu: zero accidents.** Activitat sobre paper basada en un article fictici i en dades estadístiques.

- **Desxifrem el missatge.** Activitat informàtica amb treball posterior en paper.
- **El pla d'emergència.** Activitat múltiple amb visionat d'un vídeo, treball amb enquesta i posada en comú.
- **Joc de cartes "No badis!" i joc de taula "Ull viu!"**. Estan pensats per ser utilitzats en el moment que es consideri més adient: en dies especials, de forma complementària, en tutories, de manera col·lectiva, etc.
- **Joc "La prehistòria"**. Aplicació interactiva que es desenvolupa en quatre fases, cadascuna de les quals incorpora cinc jocs i correspon a una etapa evolutiva d'un suposat poblat de l'edat dels metalls. En total, doncs, es tracta d'un conjunt de vint jocs, tots ells referits a la mateixa temàtica.

## Informació general

### Imprimir les activitats des de la web

Totes aquestes activitats, excepte els jocs de taula, són a la web [www.edu365.com/nobadis](http://www.edu365.com/nobadis). Hi ha un menú amb les activitats de prevenció de cada cicle d'educació primària. Cal prémer l'opció "MESTRES" i seleccionar el cicle corresponent.

En un altre menú podem seleccionar cada una de les activitats. Si escollim una activitat que s'ha de fer sobre paper, s'obre un arxiu PDF que es pot guardar a l'ordinador o imprimir directament en color o en blanc i negre.

### Donar-se d'alta

Es pot accedir a aquestes activitats informàtiques tant des de l'escola com des de casa o des de qualsevol altre punt que tingui connexió a Internet. Tanmateix, prèviament cal haver-se donat d'alta. El procediment que s'ha de seguir està descrit detalladament a la web.

### Codis per al joc "La prehistòria"

Un cop donat d'alta el grup, el sistema informàtic genera automàticament tot un seguit de codis que es facilitaran a l'alumnat un cop efectuades les activitats de classe per tal que puguin avançar en aquest joc. Amb un codi antic se situaran en el mateix lloc on eren; amb un de nou, podran accedir al nivell següent.



# DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS

## Objectiu: zero accidents

Aquesta activitat, d'anàlisi i reflexió, es planteja a partir de la notícia d'un accident en una empresa química, d'un article posterior i d'un quadre de dades de sinistralitat al llarg d'un període expressat en anys. Tots els noms, fets i dades que hi surten són ficticis.

### Material

- Fulls amb l'article, les dades i les propostes de treball.

### Desenvolupament de l'activitat

- **Lectura de l'article.** L'alumnat ha de llegir atentament el text més d'una vegada. A partir de la segona lectura, ha de subratllar-ne els fets i les idees més importants.
- **Elaboració d'un gràfic.** El full de treball inclou una quadrícula amb uns eixos preparats per elaborar un gràfic a partir de les dades numèriques referides a l'article. Cal marcar els punts corresponents a cada any segons la quantitat d'accidents i, a l'últim, unir aquests punts formant una línia. A la part superior del diagrama hi ha uns quadres de text que recullen els fets i decisions de més relleu pel que fa al tema de què es parla. Es demana que els relacionin amb els punts màxims i mínims del gràfic amb els quals es corresponen.
- **Interpretació del diagrama.** Es proposa una lectura de les línies per aprendre a observar quan hi ha descensos i buscar una explicació racional a aquestes variacions a partir de la informació de què es disposa.
- **Elaboració de cartells.** Una de les accions que es descriuen en el text de referència dels alumnes és la creació de cartells i rètols per part dels quadres mitjans de l'empresa. Es proposa que ells facin el mateix, que pensin què poden dir als seus companys d'escola per aconseguir millores quant a la convivència, l'organització o la prevenció. Per portar-los a terme, la proposta de treball marca tot un seguit de passos lògics que orientaran el procés creatiu, passant de les idees més generals a les més concretes, per acabar en el disseny final.

### Què es vol aconseguir

- Conèixer que les empreses fan un control estadístic dels accidents que pateixen, per tenir una bona organització i un bon funcionament.
- Saber apreciar que la prevenció és cosa de tots.

## Idees que s'han de reforçar

- **Evitar els accidents és cosa de tothom.** Els encarregats de construir i mantenir els edificis i les instal·lacions on estudiem, treballem, juguem, vivim o fem qualsevol activitat, han d'establir les mesures necessàries per evitar els accidents; així mateix, els seus responsables han de vetllar perquè es compleixin les condicions de seguretat. I tots i cada un dels individus, siguin on siguin i facin el que facin, han de saber veure i evitar els possibles perills. No es pot eludir la part de responsabilitat que pertoca a cadascú.
- **Una feina engrescadora.** La tasca de millorar la seguretat ha de ser un objectiu col·lectiu que ha d'il·lusionar. Cal que tota la comunitat estigui convençuda que es tracta d'un projecte que requereix la implicació de tots.

## Relació amb les àrees

### LLENGUA

- **Lectura i comprensió del text.** La proposta de treball requereix una lectura acurada i una bona comprensió del contingut del text. S'ha procurat aportar pistes per facilitar l'extracció d'informació, entenent que aquesta tècnica encara no està assolida i és necessari orientar-la.

### CONEIXEMENT DEL MEDI SOCIAL

- **Representació i interpretació de gràfics estadístics.** El diagrama de l'activitat pot ser un punt de partida per a una activitat més completa, amb la recerca d'altres dades a Internet o a la premsa i la posterior representació i interpretació.
- **Els agents socials en el món laboral.** El text fa referència a empresaris, directius, sindicats, etc. Això pot servir com a argument per ampliar la informació sobre les funcions que desenvolupen aquests i altres agents socials que intervenen de manera directa o indirecta en el món laboral.

### EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA

- **Producció d'un cartell.** La tasca que es proposa en aquest sentit, a banda del treball de llengua, implica tota una part plàstica que comença amb un esborrany i que s'ha de concretar, passant per la creació o recerca d'imatges, la distribució dels elements a l'espai, la composició de textos i altres elements gràfics, fins a aconseguir un resultat final acurat i equilibrat.

## Desxifrem el missatge

Aquesta activitat presenta una selecció de 42 cartells de diferents campanyes de prevenció d'accidents laborals. D'entre uns 700, s'han escollit els que incorporen situacions més properes o aplicables a la realitat de l'alumnat. A partir de l'observació i classificació d'aquests elements gràfics, es pretén arribar a comprendre millor alguns factors que tenen un paper important a l'hora d'evitar accidents, ja siguin laborals, domèstics o relatius a qualsevol altra activitat.

### Material

- Fulls de treball.
- Aplicació informàtica a la web amb les imatges dels cartells.

## Desenvolupament de l'activitat

- **Accedir a [www.edu365.com/nobadis](http://www.edu365.com/nobadis).** Hi ha un menú amb les activitats de prevenció per a cada cicle d'educació primària. Cal escollir el cicle corresponent i seleccionar l'activitat "Desxifrem el missatge". Una aplicació interactiva ens permetrà visionar els diferents cartells de l'activitat.
- **Classificar cartells.** Tots els cartells estan reproduïts en els fulls de treball inclosos en aquesta guia. A sota de cada imatge hi ha un nombre que ens servirà per buscar un dels cartells dins l'aplicació informàtica i veure'l així més ampliat. Un altre full de treball ens mostra una llista de possibles causes genèriques d'accidents; hi ha vuit categories a partir de les quals es poden classificar els cartells. Al costat mateix d'aquest nombre identificatiu hi ha també una casella o més. El primer treball consisteix a decidir, per a cada una de les imatges, quina causa o causes d'accident de les vuit descrites en l'esmentada llista tenen una relació directa amb allò que s'hi mostra. Cada categoria té assignada una lletra; només cal emplenar els requadres i relacionar-los amb la lletra que els correspongui. Si una fotografia té dos o tres requadres, vol dir que s'han de buscar dues o tres causes per a aquell accident concret.
- **Interpretar cartells.** Una segona activitat consisteix a fixar-se en els sis darrers cartells, que trobareu en els següents dos fulls de treball. Es tracta que els alumnes facin un comentari personal, en termes de prevenció i seguretat, sobre allò que els suggereix la imatge: què vol dir, quins elements se'n poden destacar...
- **Posar en comú.** Un cop acabat el treball anterior, és important parlar-ne tots plegats, per donar peu a comentaris que facilitin la comprensió de les actituds i els costums que poden resultar perillosos, i per identificar les mesures de prevenció més adequades.

## Què es vol aconseguir

- Identificar les situacions que comporten un perill potencial per a les persones i els danys que els poden produir.
- Aprendre a evitar els possibles danys aplicant mesures de prevenció.

## Idees que s'han de reforçar

- **Podem controlar les causes.** Podem patir accidents per motius que no depenen de nosaltres sinó de les condicions de l'entorn. Altres, en canvi, es produeixen per causes que podem controlar individualment i que, per tant, podem evitar. Val la pena de posar-hi atenció.
- **Ens hem d'organitzar.** Els accidents es produeixen per causes molt diverses. Aquesta activitat les classifica en vuit categories que, de fet, es podrien resumir en moltes menys, ja que en gairebé totes hi ha un factor comú: pensar, organitzar-se, tenir-ho tot a punt i en condicions abans de començar. L'organització i l'ordre són la base de la prevenció.
- **No podem fer les coses amb presses.** Tot requereix el seu temps. No es tracta de perdre temps, però tampoc d'actuar amb nerviosisme i precipitació, ja que això ens fa tornar imprudents.

## Relació amb les àrees

### LLENGUA

- **El llenguatge publicitari.** L'activitat permet abordar aquest nivell de llenguatge des d'un punt de vista positiu, ja que els elements descrits tenen com a finalitat evitar accidents, malgrat la seva presentació comercial. La innegable associació entre els conceptes de publicitat i consum té una



magnitud tal, que pot fer perdre de vista el fet que també es poden emprar les tècniques publicitàries per millorar la societat fomentant valors positius.

- **El resum.** Es demana als alumnes que proposin idees per fer cartells per a la classe i que condensin els missatges en frases curtes i més impactants. Es tracta d'un treball de síntesi molt concret i útil per millorar aquesta capacitat.
- **L'estructura formal del text.** Cal explicar el sentit i els objectius que pretenen aconseguir els cartells. Cada text ha de tenir una descripció i una argumentació. Han de ser textos molt curts que repeteixin aquesta estructura; aquest fet ha de permetre valorar si es manté o no un esquema formal coherent.

#### CONEIXEMENT DEL MEDI NATURAL

- **Reconèixer la relació causa-efecte en diverses situacions.** Els cartells solen presentar situacions que han passat, que estan passant o que tenen un desenllaç futur evident. Les causes d'aquests esdeveniments sempre són deduïbles a partir d'una observació i, en molts casos, generalitzables a situacions quotidianes. Posem-ne un exemple: una persona s'acosta a una cantonada amb un tauló; probablement, un dels extrems del tauló arribarà abans que ella, i, consegüentment, no podrà evitar una topada si una altra persona s'aproxima per l'altre costat. Es poden buscar situacions domèstiques o de joc, diferents de la descrita, que es basin en la mateixa pauta: un objecte que portem i que va per davant de la nostra trajectòria.

#### CONEIXEMENT DEL MEDI SOCIAL

- **Prendre consciència del pas del temps.** L'entorn cultural de cada moment històric es manifesta en formes i estils que varien al llarg del temps en cada contrada. Aquests cartells en són un exemple. És obvi que són antics; tanmateix, anant més enllà, un exercici pot consistir a enumerar detalls de cada cartell que evidencien que pertany a una època anterior a l'actual. Aquesta reflexió ajuda a millorar la consciència del pas del temps i la diferenciació d'èpoques, sobretot pel que fa a les més properes, que són les que comporten més dificultats d'ubicació temporal.

## El pla d'emergència

El pla d'emergència del centre és un dispositiu que entra en funcionament en cas de necessitat i mobilitza tothom qui és present a l'edifici en aquell moment; també es pot plantejar en forma de simulacre. L'alumnat sap què ha de fer i quines indicacions ha de seguir. Aquesta activitat reforça aquest coneixement i, a més, ajuda a aprofundir en el mecanisme del pla i a entendre'l.

### Material

- Fulls de treball.
- Vídeo sobre un simulacre d'evacuació.

### Desenvolupament de l'activitat

- **Una feina per encàrrec.** Aquesta activitat està estretament relacionada amb el pla d'emergència i fóra bo realitzar-la després d'un simulacre. Convindria plantejar-la com un encàrrec que el claustre de mestres fa a l'alumnat del curs, per col·laborar en una valoració del funcionament del pla a partir d'un cas pràctic d'evacuació.

- **Passar l'enquesta.** L'activitat consisteix en un qüestionari que, per grups, es passarà als mestres que han estat actius durant el simulacre, independentment de la funció que hi hagin exercit. Prèviament s'hauran donat les indicacions oportunes i acordat les pautes de conducta i les fórmules de relació amb què els enquestadors s'adreçaran al professorat. Convé que el claustre n'estigui informat amb anterioritat i seria interessant acordar un horari per no entorpir el ritme de les classes.
- **Anàlisi de l'enquesta.** Prenent com a base el segon full de treball d'aquesta activitat, es farà una valoració dels resultats. S'ha plantejat de manera estimativa i no pas numèrica per evitar transmetre la sensació d'avaluació. És important donar la consigna que el pla és una eina útil que funcionarà amb efectivitat si es prova i es modifica a partir de l'anàlisi que se'n fa després d'una pràctica. Detectar l'error, si es produeix, ens serveix per millorar; un funcionament òptim a la primera és impensable.
- **Propostes de millora.** La conseqüència lògica d'una anàlisi és la correcció. Així, doncs, es proposa que l'alumnat faci aportacions amb la finalitat de millorar el funcionament d'una evacuació. Els resultats s'haurien de recollir i adreçar a l'equip de mestres del centre perquè els pugui tenir en compte.

### Què es vol aconseguir

- Transmetre el missatge que el funcionament correcte del pla d'emergència del centre és una mesura de prevenció necessària.
- Saber quins són els hàbits de comportament adequats en cas d'emergència, tant si es tracta d'una evacuació com d'un confinament.
- Adonar-se que seguir el comportament correcte és fer prevenció.
- Reflexionar, amb l'estudi de les activitats realitzades en un simulacre d'emergència, sobre aspectes que encara es poden millorar.

### Idees que s'han de reforçar

- **Ordre i organització.** En cas d'emergència, és important mantenir la calma, romandre en silenci per poder escoltar les indicacions de les persones responsables i actuar-hi sempre d'acord.
- **L'aire alimenta el foc.** El foc és una de les causes de possibles emergències, segurament la que pot provocar més danys en un edifici. Abans de sortir de les estances cal tancar tantes obertures com es pugui. D'aquesta manera s'evitarà que les flames es propaguin a més velocitat.

### Relació amb les àrees

#### LLENGUA

- **Argumentació i exposició oral d'opinions.** La part final de l'activitat és una posada en comú de la informació obtinguda, que ha de concloure amb l'elaboració d'un plec de propostes de millora.

#### CONEIXEMENT DEL MEDI SOCIAL

- **Fórmules de relació social i bones maneres.** Parlar de com s'ha de fer el contacte amb cada un dels mestres del centre per passar-los l'enquesta pot servir per donar consells i orientar les relacions socials. Aquest exercici pràctic, a més, es pot analitzar i comentar posteriorment.

# Joc de cartes “No badis!”

## Descripció

L'activitat està pensada per ser utilitzada en grup fent servir cartes com a suport. Es tracta que, d'una forma lúdica, els participants relacionin tres situacions que formen una família de cartes: els factors de risc, els danys i la prevenció.

El joc es compon de 33 cartes i hi poden jugar fins a 5 persones. Qui hagi de donar remenarà les cartes ben remenades. En repartirà 6 a cada jugador i deixarà la resta en una pila en un costat de la taula de joc. L'objectiu del joc és formar el màxim nombre de grups de tres cartes del mateix coll. Els grups es reconeixeran per la temàtica i també per la lletra de referència que porten a la part superior, amb un color diferent per a cada una de les tres. La carta marcada amb color groc indica que la situació és de risc. Si la lletra és vermella, el risc s'ha materialitzat en un accident. En canvi, les cartes amb la lletra de color verd mostren la mateixa situació però incorporen la prevenció, de manera que el risc desapareix.

Els jugadors, quan sigui el seu torn, podran demanar a qualsevol dels altres una carta, indicant-ne la lletra i el color. Si aconseguen la carta sol·licitada, podran repetir l'operació fent una nova petició, a qui vulguin. En el moment en què no obtinguin la carta demanada n'agafaran una de la pila sobrant, si és que n'hi queden. Si amb aquesta carta poden completar un grup, en podran demanar una altra, i, si no és així, salta el torn.

El joc s'acaba quan s'han completat les onze famílies possibles. Guanya la partida qui n'hagi aconseguit formar més.

## Què es vol aconseguir

- Aprendre a identificar fàcilment situacions i objectes que poden implicar un perill per a la persona, els danys que poden produir i les mesures de prevenció que els poden evitar.
- Evitar possibles danys aplicant mesures de prevenció.

## Idees que s'han de reforçar

- **Abans d'actuar cal pensar en les possibles conseqüències.** Sempre hi ha alguna manera d'evitar-les si no agrada allò que es preveu que passarà.
- **Pot ser perillós encara que de moment no faci mal.** Hi ha coses que no semblen perilloses de manera immediata, com portar malament una motxilla o seure de qualsevol manera a la taula. Tot i això, ens poden causar danys que ara podem evitar fàcilment.

# Joc de taula “Ull viu!”

## Descripció

El joc segueix el recorregut d'un curs escolar, comença a la tardor i acaba amb l'arribada de les vacances d'estiu. Al llarg d'aquest trajecte els jugadors s'enfronten a diverses situacions que comporten perills, senyalització, actuacions incorrectes, i també altres situacions quotidianes que no

tenen especial significat des de la perspectiva de la prevenció. La caiguda en caselles amb comportaments inadequats es penalitza amb retrocessos que porten a situacions de prevenció.

El joc es compon d'un tauler amb un dau i quatre fitxes i hi poden jugar quatre jugadors. Els jugadors tiren el dau per torns i avancen tantes caselles com punts indica el dau. Quan un jugador cau en una casella on hi ha dibuixat un ull, diu la frase "d'ull a ull i tiro perquè vull" i avança fins a la següent casella de l'ull. Aquesta imatge indica que sempre cal parar compte amb el què s'ha de fer, que és precisament el que vol impulsar el joc.

Quan els jugadors entren en una casella que porta a altres destinacions, aquestes ja estan especificades al marge, prop de la casella.

El joc finalitza quan un jugador arriba a l'última casella, representada per un parc d'atraccions.

### Què es vol aconseguir

- Identificar perills que poden presentar-se en diverses situacions.
- Aprendre comportaments segurs per evitar aquests riscos.
- Aprendre la forma, el color i el significat de les imatges de senyalització.
- Assolir actituds que permetin evitar riscos, fer ull viu.

### Idees que s'han de reforçar

- **Sempre hi sol haver més d'un camí.** La majoria de les coses es poden fer de més d'una manera; si no es preveu la millor opció, poden sorgir problemes. Les mesures preventives ens estalvien de patir danys.
- **No sempre hi podem tornar.** En el joc, quan es va a parar a una casella de risc, s'ha de tornar enrere i aleshores es té una segona oportunitat; en la vida real no sempre es pot tornar enrere. Val la pena parar compte abans de "tirar".

## La prehistòria

Aplicació informàtica composta per un conjunt de jocs amb quatre nivells de dificultat, cada un amb cinc activitats; així, un total de vint jocs, plantejats a l'entorn de la història d'un poblat situat cronològicament a l'edat dels metalls.

### Material

- Joc informàtic a la web.

### Desenvolupament de l'activitat

- **Accedir a [www.edu365.net/nobadis](http://www.edu365.net/nobadis).** Hi ha un menú amb les activitats de prevenció per a cada cicle d'educació primària. Cal escollir el cicle corresponent i seleccionar l'activitat "La prehistòria". A partir d'aquí només cal anar seguint les instruccions.
- **Començar un joc nou.** Es pot canviar de nivell després d'haver identificat tots els perills que hi podria haver si es portés a terme una tasca similar a la que serveix de base al joc que s'acaba de

realitzar. Per fer-ho, a la pantalla apareixen unes icones que representen diversos perills. S'han de prémer totes les que corresponguin als riscos potencials d'aquella activitat, si no és que es prenen les mesures de prevenció necessàries.

## Què es vol aconseguir

- Identificar situacions i objectes que poden representar un perill per a les persones i deduir els danys que els poden produir.
- Observar que els possibles danys s'eviten quan s'apliquen les mesures de prevenció adequades.

## Idees que s'han de reforçar

- **Cada època té els seus perills.** Hi ha riscos que a la prehistòria, o simplement anys enrere, eren molt freqüents; avui, en canvi, afecten menys persones. La tècnica ha evolucionat; ofereix molta més seguretat i estalvia esforços físics. Per contra, el ritme de vida actual és més estressant i genera problemes que abans no existien.
- **Els perills depenen del moment.** Les persones tenim activitats diverses. Per exemple, no hem de preveure el mateix quan estem estudiant a l'escola que quan anem a la muntanya. Es tracta de situacions diverses amb diferents riscos. Quan canviem d'entorn, hem d'adaptar-nos per identificar correctament els possibles riscos. De vegades el canvi és tan gran que hem de menester l'orientació d'experts.
- **El sentit comú és important.** Molts perills es poden evitar si tenim coneixements tècnics, si algú ens ha explicat què pot passar o si hem tingut alguna experiència anterior; altres vegades ens hem de basar en el sentit comú. Per al desenvolupament personal és essencial adquirir aquesta capacitat per estalviar més d'un disgust.
- **Les bones postures són una prevenció a llarg termini.** Cal posar atenció als hàbits posturals. Els primitius manipulaven objectes molt grossos i pesants; eren conscients que una mala postura els perjudicava, i sabien adoptar mesures adequades per evitar-ho. En el moment actual els esforços físics no són gaire accentuats, però, en canvi, s'adopten postures incorrectes durant temps prolongats, de manera que finalment les conseqüències també poden ser negatives.
- **És necessari descansar.** Quan es corre o es fa qualsevol exercici físic o mental intens, s'ha de descansar per evitar sobreesforços.
- **Saber treballar en grup.** Vivim en societat. Normalment actuem en col·laboració amb altres persones. Se n'ha d'aprendre. Les bones relacions faciliten el clima a la feina i eviten tensions amb els companys, que, amb el temps, poden perjudicar la nostra salut mental.
- **El lleure és salut.** A més d'estudiar o treballar, cal fer altres coses, tenir aficions, omplir el temps lliure amb activitats satisfactòries. Al joc de la prehistòria es veu com, per exemple, els primitius dedicaven una part del seu temps a decorar la ceràmica. Avui hi ha moltes més possibilitats de fer coses interessants i creatives que distreuen de la feina i les obligacions.

## Relació amb les àrees

### CONEIXEMENT DEL MEDI NATURAL

- **Plantes no comestibles més comunes al nostre medi natural.** Les espècies vegetals escollides per al joc són plantes que es poden trobar a l'entorn més proper. Fóra interessant una activitat d'ampliació, que consistís a cercar imatges i informació més precisa d'aquestes espècies.

- **Mode de vida, hàbitat, estructura social i costums a l'edat dels metalls.** Del recorregut per les diferents etapes del joc se n'acaba desprenent una certa comprensió de la forma de vida de l'època. Cada un d'aquests aspectes es pot matisar i ampliar amb informació complementària.
- **Activitats productives a l'edat dels metalls.** En el joc s'observa que en aquesta època es combinen activitats pròpies d'èpoques anteriors, com són la cacera, la pesca o la recol·lecció, amb unes altres de més modernes, com l'agricultura, la ramaderia, la ceràmica o la foneria.
- **El bescanvi com a primera forma de comerç.** El joc ens aproxima a aquesta forma d'intercanvi comercial. Es proposa de fer una experiència pràctica en què els alumnes portin de casa elements dels quals es vulguin desempallegar –objectes personals de poc valor– i organitzar un mercat de bescanvi. En acabar es poden analitzar els factors que hi han intervingut: l'abundància o escassetat, la necessitat del canvi... Aquesta activitat permet apreciar que les coses no tenen un valor objectiu.
- **Construccions megalítiques.** En el transcurs del joc hi ha dues construccions d'aquest tipus. En un cas, a més, es descriu el procés que se seguia per fer la construcció. Es proposa aquest punt de partida per tractar el tema amb més intensitat: identificar les dues construccions del joc i situar-les geogràficament a Menorca, veure altres construccions megalítiques i la funció que tenien, pensar com s'ho podien haver fet per col·locar cada una de les pedres...
- **La navegació costanera.** A l'edat del bronze calia cercar el coure i l'estany als jaciments, que sovint estaven lluny del lloc on vivien. Calia, per tant, fer viatges per mar llargs i perillosos, amb embarcacions precàries i coneixements de navegació força limitats. Això explica el valor que atribuïen a les armes i a les eines de metall.

#### EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA

- **Sanefes i patrons de repetició.** La repetició de dibuixos geomètrics i altres elements simples són la base de múltiples formes expressives i decoratives. Diferents cultures les han fetes servir; així, la indústria tèxtil les va adoptar des del començament de la industrialització. Una recerca sobre aquestes formes pot servir de base per treballar amb fang, per fer un mosaic... En aquest cas, l'ordinador esdevé una eina excel·lent i pràctica.



## FULLS DE TREBALL