

PRODUKTUEN SEGURTASUNA

*Jokoak eta
jostailuak*

ASMATU
JOPUNTUAN. **ZURE**
SEGURTASUNA
DAGO JOKOAN

Irakaslearen Gida Didaktikoa



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



COMISIÓN EUROPEA

Konpartzearen Nazioarteko SAREAN Europako Kontsumitzaileen Eskaintza Akordatuaren de. Zerbitzuaren Autonomia Erregelatuaren de. parte. (Kataluña, Asturias, Valentziako Komunitatea, Galizia, Gaztela-Mantxa, Euzkadi Autonomia Erdiakoa, Euzkadi, Madril, Aragón, Gaztela eta Leioa, Ebroa, Kanariar eta Kanariak) eta bestelakak (España, Portugal, Italia, Grezia eta Frantzia). Ogasun eta Kontsumitzaile Ministerioaren (Kontsumitzaile Institutu Nazionalea eta Herrialdea, Kultura eta Kirola Ministerioaren (Europako proiektuei Zuzendatzaile Nazional) agindua jaso da.



1. **Jokoak eta jostailuak haurrentzat ez ezik, nerabe eta nagusientzat ere izaten dira. Horregatik adi egon: ikaragarri garrantzitsua da ezer erosi aurretik etiketak arretaz irakurtzea.**
2. **Jokoen eta jostailuen enbase eta etiketetan argi azalduta agertu behar dira izena, marka eta fabrikatzailearen edota inportatzailearen helbidea. Ez erosi daturik gabeko joko edo jostailurik.**
3. **Oso garrantzitsua da erabiltzeko jarraibideak arretaz irakurtzea. Ez erosi erabiltzeko jarraibideak zeurea ez den hizkuntza batean soilik dakartzan joko edota jostailurik. Jakin behar duzu jarraibideak, gutxienez, estatu espainiarreko hizkuntza ofizialean, hau da, gazteleraz agertu behar direla derrigorrez.**
4. **Egiaztatu etiketan CE marka agertzen dela. Horren bidez fabrikatzaileak bermatzen du joko edo jostailuak segurtasuneko derrigorrezko arauak betetzen dituela.**
5. **Gainera, jokoen eta jostailuen etiketa eta errotuluetan erabilerak ekar ditzakeen arriskuak jakinarazi behar dizkizute, bai eta arrisku horiek saihesteko bideak zein diren ere. Hau oso garrantzitsua da elektrizitateaz ibiltzen direnean, produktu kimikoak erabiltzen dituztenean eta gezi edo punta zorrotzak dituztenean.**
6. **Joko edo jostailu batek ere ezin du sukoi, lehergai, toxiko edo erradioaktibo izan. Elektrizitatea erabiltzen badute, modu egoki batean bakartuta eta babestuta egon behar dira konektatutako kableen kontaktuan arriskuak saihesteko. Bazter itzazu legeak finkatutako zarata baino handiagoa ateratzen duten joko eta jostailuak: entzumena kalte dezakete.**
7. **Joko edo jostailu batek osagarri txikiak, ezarrita dagoen diametroa baino txikiagoko bolak edo pilotak dituenen, arriskugarria izan daiteke txikiengatik. Holakoetan honako azalpena eraman behar du, argi eta garbi irakurtzeko moduan: «ez da gomendagarria 3 urte edo 36 hilabetetik beherako haurrentzat». Gogoan eduki joko edo jostailua zuzentzat, hau da, nagusi batentzat izanik ere, txiki batek har lezakeela eta saihestu zitekeen ezbehar bat jasan lezakeela.**
8. **Rol jokoetan parte hartzen baduzu ez ahaztu jokoak besterik ez direla. Jokoa benetako bizitzarekin nahasteak arrisku handiak ekartzen ditu. Rol jokoetako zale talde batean sartu aurretik, egiaztatu ezazu bertan diharduten pertsonak, jokoak zuzentzen dituztenak batez ere, zeure kezak eta antzeko interesak dauzkatela.**
9. **Aukera itzazu zure gaitasun eta trebetasunak bultzatzen dituzten jokoak eta jostailuak. Gogoratu sarritan joko konplexuenak garestienak izaten direla, ez direla dibertigarrienak izaten eta errazago apurtzen direla. Kontutan hartu adinari buruz egiten diren aipamenak. Aspertzea edo frustrazioak izatea ekidingo duzu.**
10. **Interneten bidezko jokoetan aritzen bazara, ez eman inoiz zure nortasunari buruzko informaziorik. Erabil ezazu zure benetako izena ez den erabiltzaile izenaren bat. Gogoan izan bideo-kontsolen edota interneten bidezko jokoen gehiegizko erabilerak mendetasuna, estresa eta ikusmen nekea eragin ditzakeela, eta makinaren aurreko jarrera okerrekin eta tentsio egoera luzeekin batean giharretako minak eragin eta bizkarrezurreko arazoak ere sortu ditzakeela. Kezkatzen hasteko modukoa da hiru ordu baino gehiago egiten baduzu pantailaren aurrean bideojoko, sare joko, Internet, on line rol jokoetan edota amaitu gabe daukazun jokoan jarraitzeko, mahaitik arineketan altxatu, edo egiten ari zaren jarduerak lagatzen badituzu.**

AURKIBIDEA

1. SARRERA	>>> 1	4. JARDUERAK	>>> 2
2. HELBURUAK	>>> 1	5. EBALUATZEKO IRIZPIDEAK	>>> 5
3. EDUKIAK	>>> 2	6. INFORMAZIO INTERESGARRIAK	>>> 6

Argitaratzailea: Kontsumitzailearen Hezkuntza Sarea
<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Egileak:

Nieves Álvarez Martín

Laguntzaileak

Leticia Ortíz Bedia, M^a del Pilar González Echezarreta,
 Ana Vallejo Echezarreta, Amaia Saenz, Ainhoa Sanz,
 Nuria Vitoria

Diseinua eta maketazioa:

M^a Isabel Gómez Bedia
 M^a Luisa Lavín Solana

Ale-kopurua:

Autonomia Erkidego bakoitzerako koordinazioa:

Gonzalo Sánchez Moreno (Kantabria)
 Rafael González del Busto (Asturias)
 M^a José López Ródenas (Valentziako Erkidegoa)
 Esther Álvarez Fernández (Galizia)
 Alejandro Salcedo Aznal (Gaztela-Mantxa)
 Arrate Martínez de Guereñu (Euskal Herria)
 José M^a Iglesias Sánchez (Extremadura)
 Susana Gil (Madril)
 Francisca Pérez Jiménez (Aragoi)
 Carmen Herrero Álvarez (Gaztela eta Leon)
 Susana Conde Escorihuela (Errioxa)
 Luis Domínguez Rodríguez (Kanariak)
 Julià Guimerà Gargallo (Katalunia)

Lege Gordailua:

Inprimaketa: J. Martínez S.L.



I. SARRERA

Jostailutzat 14 urte baino gutxiagoko umeek jolas moduan erabiltzeko asmatuta edo zuzenduta dagoen produktu oro da. Hala ere, adin horretatik aurrera, jolasteko balio duten produktu eta jarduerak ere badaude.

Jolasa eta jostailuak estuki lotuta daude, banaezinak dira modu batean. Eta dibertitzeko jostailuak erostea ez dela beharrezkoa kontutan hartu behar dugu, eguneroko bizitzan gure inguruan dauden gauza anitz jolasteko eta entretenitzeko ere balio izan dezakete. Gainera, horrela umeen sormenezko gaitasunak sustatzen dituzte.

Horrekin ez dugu esan nahi jostailuak erostea zerbait negatiboa denik. Ez da horrela, baina bere neurrian eta, jakina, ongi informatuta gaudela egitea komeni da. Etiketatuari, bilgarriari, erabiltzeko jarraibideei, segurtasun-arauei... buruzko ezagupenak izatea garrantzitsua izaten da.

Umeek estimuluak, ukitzeko, dastatzeko, usaintzeko, begiratzeko, manipulatzeko eta aztertzeko... gauzak behar dituzte, eta jostailuak zentzu horretan laguntza garrantzitsua izan daitezke eta bere haur-munduan ere sar daitezke. Ez dugu ahaztu behar jolasa hil edo biziko premia da, ikasketa-prozesua sustatzeaz eta komunikazioa errazteaz gain, atsegina eragiten duten jarduera ere bada.

Eskuartean dugun gaia adin hauek baino lehen landu behar bazuten ere, ez dugu horregatik aztertu gabe utzi, bilakaeraren momentu bakoitzari dagozkion ikuspuntuetatik aztertuko dugula. Jolasak bere bizitzaren parte dira eta, batzuetan, mendekotasunak sortzen dizkiete. Pertsona helduek, familiek eta irakasleek eginkizun garrantzitsua dute puntu honetan. Honako materiala ekarpen irekia da. Irakasleek ikasgelako programazioak egiteko tresna eta ideia erabilgarriak aurki ditzakete: helburuak, edukiak, jarduerak, soluzioak, ebaluatzeko irizpideak, dokumentazioa...dituztela. Materialaren osagarri ikaslearen koadernoan dago, bertan hemen proposatzen ditugun jarduerak egiteko fitxa erabilgarriak eta bere kabuz egin ditzaketen denbora-pasak sartu ditugu.



2. HELBURUAK

HELBURU NAGUSIAK:

- Gazteei, oro har, (neskak eta mutilak) eta pertsona helduei joko eta jostailuak modu arrazionalen eta seguruan erabili, erosi eta aztertu ahal ditzaten beharrezkoak diren ezagupenak ematea.

HELBURU ZEHATZAK:

- Jostailuak egiteko prozesua eta segurtasuna kontutan hartzeak duen garrantzia ezagutzea.
- Jostailuaren historia eta bere funtzioak ezagutzea.
- Aukeratzeko orduan publizitateak eta informazioak duen eginkizuna zein den jakitea.
- Jostailuen ondorio kaltegarriak ezagutzea.
- Ongi informatuta egotearen eta Autonomia Erkidegoan aplikagarria den araudia ezagutzearen garrantzia ezagutzea.



3. EDUKIAK

KONTZEPTUZKOAK:

- Joko eta jostailuen ezagutza historikoa.
- Legezko ezagutza: eskakizunak, publizitatea, etiketatua...
- Segurtasun handiagoa izateko beharrezkoak diren erabili eta prebenitzeko baldintzak.

PROZEDURAZKOAK:

- Jostailuen historia aztertzea eta jostailuak osatzeko prozesu errazak garatzea, erroreak aurkitzen dituztela eta soluzioak ematen dituztela.
- Informazio eskuratzeko eta joko eta jostailuak erosteko eta erabiltzeko orduan dauden eskubideak eta obligazioak ezagutzearen garrantzia aztertzea.
- Zerbait egin baino lehen hausnartzeko gauza izatea.
- Tailer praktikoak.

JARRERAZKOAK:

- Joko eta jostailuaren garrantziaren balorazio positiboa.
- Horiek erabiltzerakoan prebentiboki jarduteak duen garrantzia baloratzea.

EZAGUTZA-ALORREKIN

Geografia - Historia eta
Gizarte-zientziak
Hizkuntza eta Literatura
Zientzien alorra: Fisika,
Kimika
Arte eta Plastikak-
Hezkuntza

GAIAREN ERLAZIOAK

Osasunerako
Hezkuntza
Berdintasunerako
Hezkuntza
Kultur arteko
Hezkuntza eta
Elkartasuna

**BESTELAKO ZEHARKAKO
BATZUEKIN**

Gai honen inguruan ikasgelan egin beharreko lana, ikasleek alde aurretik dituzten ideiak zalantzan jartzeko asmoa dugula planteatu beharko genuke. Izan ere, hasieran dituzten kontzepzioak zalantzan jartzen dituztenean bakarrik ezagupen berria sortzeko gauza baitira. Abiapuntutzat joko eta jostailuari buruz duten ideia mahaiaren gainean jar dezakete, neska eta mutilak zertan jolasten diren, alegiazko jokoez edo neska eta mutilek eta adin txikiagoko senideek erabiltzen dituzten jostailuez zer iritzia duten, segurtasuna garrantzitsutzat jotzen duten, etab. Jostailuak beharrezkoak al dira jolasteko?, ez da beharrezkoa bere adinean jolastea?... Hori metodologiaren alderdi garrantzitsua izan daiteke.

4. JARDUERAK

I. JARDUERA: JOSTAILU BAT ASMATUKO AL DUGU?

Jarduera honetan ikasleek beraiek jostailuaren ingeniariaren eginkizuna bere gain hartuko dute.

- Horretarako, aukeratzeko bi aukera emango zaizkie: belauntzi bat edo jausgailu bat fabrikatzea, eta lan egiteko jarraibide batzuk, hau da, asignatutako lana egiteko ideia guztiak eztabaidatu ondoren, laneko protokolo txikia egin beharko dute.



Ikaslearen koadernoaren **1. fitxan**, protokoloaren modeloa zuriz dago ikasleek beraiek bete dezaten. Jarraian, bi protokoloak garatuta daude hartu duten aukeraren arabera.

Jausgailu bat fabrikatzeko beharrezkoak diren materialak:

- Plastikozko zatia. Erosketa edo zaborraren poltsak nahiko gogorrak dira eta baliagarriak izango zaizkigu.
- Material erresistenteko hari batzuk (ad.: nylon)
- Jausgailuaren gorputza egiteko pisua. Hemen aukera asko daude eta hori egiterakoan ikasleen zolitasun edo jeinua probatuko dugu. 1. irudian, klipuz egindako pisua erakutsi dugu.
- Lan egiteko artaziak eta metroa.

Egiteko prozesua:

Plastikoari forma emango diogu, lauki bat ebakiko dugula, alde bakoitzak neurri berbera izango duena alegia.

Haria moztuko dugu. Neurri bera izango duten lau zati, eta aldi berean plastikozko laukiaren alde bakoitzaren neurri bera izango dutenak zehazki.

Plastikoaren ertz bakoitzean zulo bat egingo dugu eta horietako bakoitzean hari bat korapilatuko dugu. Hori eginda dugunean, lau hariak plastikozko poltsa dagoen aurkako muturrean korapilatuko ditugu. Bertan aukeratu dugun pisua lotuko dugu eta kito.

2. irudian prozesua adierazita dago.

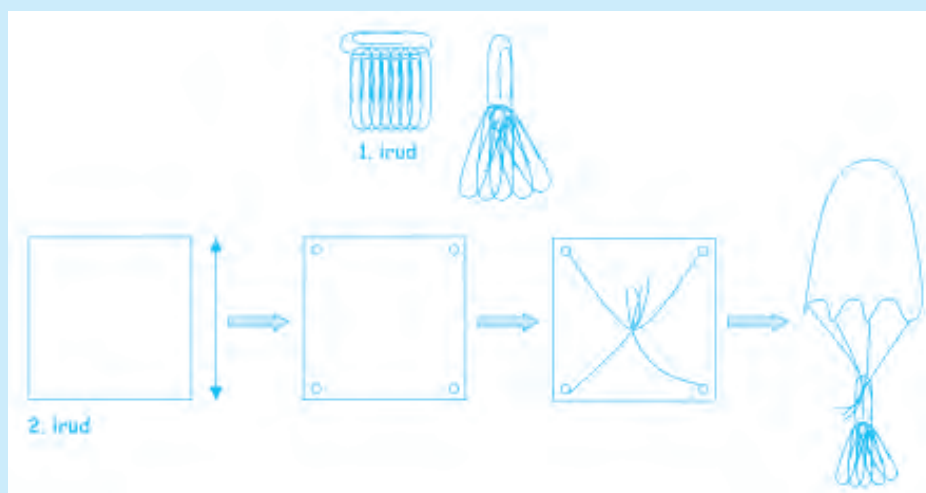
Egiteko prozesuan egin beharreko urrats bakoitzaren arrazonamendua eta azalpena (denak badu bere zergatia):

Jausgailua ahalik eta denbora gehien airean egon dadin erabiliko dugun materiala plastikoa izango da. Material iragazgaitza eta batere porotsua ez dena, horrela, airearekiko erresistentzia handia egingo du, esekian mantenduko dela.

Jausgailuaren gorputzak bi gauza lortzeko beharrezkoa den pisua izan behar du, lehendabizi jaurtitzen dugunean ahalik eta gorago irits dadin beharrezkoa den inpultsoa hartzea, eta bigarrenik, nolabaiteko norabidea duela eroriko dela ziurtatzea. Gorputz horrek pisu egokia izan behar du, arinegia baldin bada ez dugu altuera nahikoa izatea lortuko, hala ere, pisutsuegia baldin bada, jaurtitzean berehala eroriko da.

Puntu honetan hainbat proba egin daitezke gorputzaren pisua aldatuko dugula (ad.: osatzen duten klip kopurua aldatzen dugula), pisu egokia lor dezagun arte.

Kometan hegan jaurtitzeko orduan, lotuta dagoelarik botatzea hobe da. Lehendabizi plastikoa tolestuko dugu eta ondoren pisua gainean jarriko dugu. Arrazoia oso erraza da. Bloke trinko batean botaz gero, gorago irits dadin lortuko dugu eta hariak nahas daitezten eta jausgailua zabal ez dadin saihestuko dugu.



Belauntzia fabrikatzeko beharrezkoak diren materialak:

- Itsasontziaren oinarria. Hemen hainbat aukera ditugu baina errazena hutsik dagoen esne edo zukuaren tetra-brick izan daiteke. Hobe luzea baldin bada.
- Plastikozko platera.
- Kuter edo guraizeak eta koloretako akuarelak lan egiteko.

Egiteko prozesua:

Lehenik eta behin, ontzia ongi garbitu behar duzu eta kuterraz lagunduta ontzia erditik moztuko dugu, horretarako kontu handiz ibili beharko gara. Diagonalean moztu behar duzu, eta aldeetako bat ebaki gabe utzi behar dugu. Begiratu 3. irudia.

Ondoren, itsasontziaren erdian ebaki bat egingo dugu platera sartu ahal izateko. Platera sartu baino lehen, berau margotuko dugu pertsonalizatu eta originala izan dadin lortzeko.

Itsasontzian platera sartu ondoren, nabigatzeko prest egongo da.

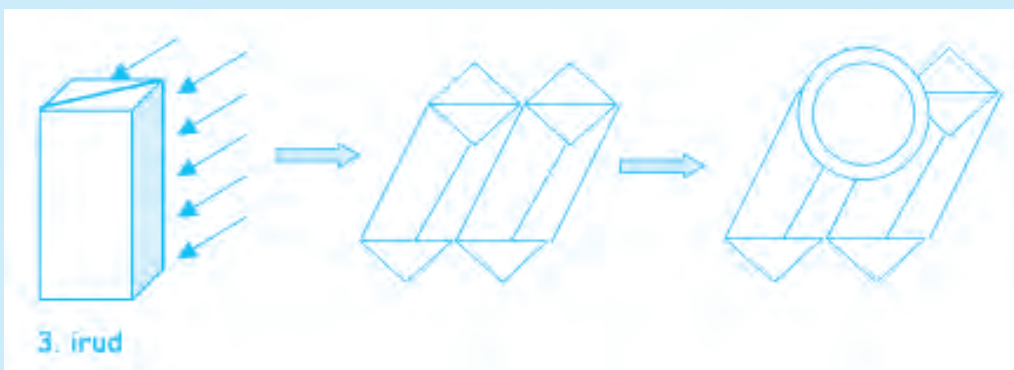
Egiteko prozesuan egin beharreko urrats bakoitzaren arrazonamendua eta azalpena (denak badu bere zergatia):

Itsasontziaren oinarriarako flotatzen duen materiala behar dugu. Esne eta zukuaren tetra-brickak, arinak izateaz gain iragazgaitasuna ematen dion azalerako geruza ere badute. Flotaziorako material onena dugu.

Formatu luzea aukeratzekoan, itsasontziko luzera handiagoa ematen diogu eta diagonalean ebakitzean, ur azpian bi zati baino gehiago utziko dugu eta, horrela, egiazko itsasontziak imitatu eta oreka ideala lortzen dugu.

Plastikozko plateraren bidez belen antzeko zerbait lortuko dugu. Oso arina den material plastikoa da eta, gainera, iragazgaitza da, horrela, aireari erresistentzia egiten dio, hau da, haizea dabilenean, honek itsasontzia bultzatuko du.

Ez badugu belauntzia galdu nahi, ideia hau ona izan daiteke: aurretik zulo bat egiten dugula, belauntziaren alde batean soka bat lotuko dugu.



2. JARDUERA: JOSTAILU HAUEK, ZIURRAK AL DIRA?

Jarduera honen bidez, aurretik eman diegun joko eta jostailuen segurtasunari buruz dituzten ezagutzak sendotzeko asmoa dugu. Horretarako, ikasle guztien laguntza behar dugu, horrela, ikasle bakoitzak ikasgelara joko edo jostailu bat eramango du (txikiak baldin badira eta ez baldin badute neurri handirik, gehiago ere eraman ditzakete).

Beharrezkoa den materiala lortu ondoren, ikasgela lauko taldetan banatuko dugu, eta jostailuak zuzen banatuko ditugu (talde bakoitzean jostailu kopuru berbera). Talde bakoitzari tokatzen zaizkion jostailuak, ezezagunak izan dakizkien, hau da, taldeko kideetako inorena izan ez daitezten. Horrela, ikasleek ahalegin handiagoa egin dezaten eta objektiboak izan daitezten lortuko dugu.

Jarraian, ikasleek jostailu horiek beharrezkoak diren segurtasun-baldintzak betetzen dituzten aztertu beharko dute. Bere materialaren 2. fitxan eskuratzen duten informazio guztia sar dezaten taula bat gaineratu dugu.



Gai honek duen garrantzia dela-eta, ikasleek Alerta Sarea ezagut dezaten eta simulakro bat egin dezatela ideia ona izan daitekeela pentsatu dugu. Horretarako bere materialean duten Alerta Sarearen parte bat bete beharko dute (ez da jatorrizkoa, material honetarako asmatu dugu), bertan jostailua eta arriskutsu bihurtzen duten arrazoiak sartu beharko dituzte. Txostena egin ondoren, ikasgelan dauden taldeak beste kopia egingo dituzte eta gainerako taldeei banatuko dizkiete. Modu horretan talde guztiek informazio berbera izango dute.

3. JARDUERA: JOSTAILUEN ETIKETATUA AZTERTUKO DUGU

Jarduera hau garrantzitsua da jabe daitezen jostailuen segurtasun-parametroak betetzea garrantzi handikoa baldin bada, derrigorrezko etiketatua betetzea ere oso garrantzitsua dela. Horretarako, ikasleek bere etxetik ekarri dituzten joko edo jostailuekin lan egingo dute, horiek, jakina, etiketa izan beharko dute. Material horiek aldeztatik osatuko dituzten taldeetan banatuko dituzte. Lehenik eta behin, jostailu edo joko baten etiketan derrigorrezkoa den informazioa jasotzen duen eskema egingo dute. Delako informazio hori honakoa da:

Joko eta jostailuen etiketan derrigorrezkoa den informazioa:

- Izena, marka erregistratua eta fabrikatzailearen, edo Europako Erkidegoaren barruan duen agentearen edo inportatzailearen helbidea.
- CE segurtasun-marka.
- Erabiltzeko instrukzioak, egotekotan, eta jostailua segurtasunez erabiltzeko aholkuak.
- Gutxienezko adina, beharrezkoa den guztietan, beharrezkoa izatekotan, heldu baten zaintzapean bakarrik erabil ditzatela ere adierazi beharko dute.
- Zenbait jostailu 3 urte baino gutxiagoko neska-mutilentzat egokiak ez direnean, etiketan hori argi eta garbi adierazi behar dute hauek bezalako aipamenak daudelarik: «Hogeita hamasei hilabete baino gutxiagoko ume batentzat ez da komenigarria» edo «Hiru urte baino gutxiagoko umeentzat ez da komenigarria».

Etiketetan zer da bilatu behar dutena argi dutenean, joko edo jostailu bakoitza zehatz-mehatz aztertuko dute. Hori egiteko, lan egiteko materialaren 3. fitxan taula bat dute, bertan etiketa aztertzeaz gain, ematen duten informazioaren kalitatea eta argitasuna edo aurkitzen dituzten balizko akatsen soluzioak aztertu behar dituztela esaten zaie.

Taulak osatu ondoren, datuak elkarri adieraziko dizkiote eta beraien arteko eztabaida sustatzeko hainbat kontu adieraziko dizkiegu:

- Zer ondorio atera dituzue?
- Informazio hau eta joko eta jostailuen segurtasuna aztertzerakoan eskuratu duguna batzen baldin baditugu, zer ondorio nagusi ateratzen dituzue gaur egun merkatuan dauden jostailuei buruz?
- Gaiari buruzko zer ideia eman dituzue?
- Deigarria gertatzen zaizuen zerbait ba al dago?

5. EBALUATZEKO IRIZPIDEAK

3. jarduera ebaluatzeke tresna ona izan daiteke. Hala ere, irakasle bakoitzak ebaluatzeke nahi dituen tresnak diseinatu edo zirriboratu ahal ditzake:

- Behaketarako ereduak .
- Ikasleek, irakasleek, familiekin, ... eta abarrek erantzun ditzaketan bestelako galdera-sortak planteatu ditzakete, horiek gai hauei buruzkoak izan daitezke:
 - *Planteamenduen egokitasuna.*
 - *Plangintza: ikerketa, tenporalizazioa eta erabilitako materialak.*
 - *Ikasleen egokitasuna: interesa, ulermena eta manipulatzeko erraztasuna.*
- Bestelako jarduerak eta tailer praktikoak.





6. INFORMAZIO INTERESGARRIAK

6.1. HISTORIA

Jolasa aspaldidanik dago gizakiarekin batera. Jostailuak, ziur aski, gizateria bezain zaharrak dira. Hasierako gizakiak ere jolasean ibiliko ziren, lo egin ondoren eta biziraupena ziurtatzeko ohizko zereginak egin ondoren denbora sobera zutenean.

Aspaldidanik dauden jostailuen adibide moduan honakoak aipa ditzakegu: uraren gainazalean errebotatzen duen harria, animala baten irudia egiten saiatzen diren egurrezko zatia, etab...



Literatura eta Historian zehar, Ponpeia suntsitua izan baino lehen, neskatilek panpinekin eta artzain-jokoan jolas egiten zutela ikus dezakegu. Dadoen jokoak Jesukristo aurretik ere erabiltzen zituztela eta erromatarrek xakean jokatzen zutela ere badakigu. Museo batzuetan jostailu zaharrak daude. Horren adibidea honakoak dira: txintxirrin galiar-erromatar bat eta Erdi Aroko lur erreko txilibitu bat (Carnavalet Museoa). Europan aurkitu dituzten lehendabiziko panpinak aztarnategi erromatar-kristauean aurkitu dituzte, garai horretan umeak bere gauzekin batera lurperatzeko ohitura zuten. Besteak beste, IV. mendeko bolizko panpina ospetsua nabarmendu behar dugu, 23 zentimetro ditu, eta beso eta hanka artikulatuak ditu, berau Tarragonako nekropolian aurkitu zuten (Estatu espainiarreko ipar-ekialdean). Garai horretako anbarezko panpinak ere aurkitu dituzte, horiekin batera, batzuetan, buztinezko sehaskak eta brontzezko tresna txikiak ere aurkitu dituzte, hala nola pitxerrak, terrenak eta ontzitsuak.

XVI. eta XVII. mendeetan jostailu pintoreskoak agertu ziren, eta jostailuak egiten zituzten pertsonen asmamena ere sumatzen zen. Garai hartan, mutilek gerrako jostailuak erabiltzen zituzten, hala nola soldaduak, kanoiak, alkabuzak... etab. Neskatilek, berriz, oraindik ere panpinekin jolas egiten zuten, herriko neskek igeltsuzko panpinak zituzten eta familia aberatsen neskatilek, bestalde, koloreztatutako argizariz egindakoak zituzten.

XV. eta XVI. mendeetan, Errenazimenduan, ez zuten, egia esan, irudimena gehiegi erabili jostailuak egiterakoan. Panpinak, oro har, helduentzat oparitzeko artikulak ziren eta prezio handia zuten, Ana Britainiakoak, Frantziako Luis XII.aren emaztea izan zenak, esaterako, Isabel Katolikoari 43 urte zituelarik oparitu zion panpina bezalakoak. Sorbalda eta ukondoetan beso artikulatuak izaten zituzten eta luxuzko bordatuak zituzten soinekoez jantzita zeuden, Frantzian eta Alemanian fabrikatzen zituztenak batez ere. Gizarteko maila baxuko neskatilek egurrez, trapuz eta eskaiolaz egindako panpinak baina ezin zituzten izan baina horiek, hala ere, iragan mendearen erdialdera iragan zuten.

Berunezko lehendabiziko soldaduak ere Pizkundekoak dira, horiek aberatsenek bakarrik erabiltzen zituzten, halaber, baita garai horretako berrikuntza handiena ere: panpina automatak, horietan garaiko ezagupen mekanikoak islatzen ziren. Hainbeste diru ez zuten herritarrek, aldiz, egurrezko zaldiak, gurdiak, boloak eta kanaberaz egin daitekeen edozein tresna baino ez zituzten.

Garai horretan izango da joko edo jostailu didaktikoak erabiltzen hasi zirenean. XVIII. mendearen bukaeran joera didaktiko hori berritzen eta zabaltzen joan zen XIX. mendera iritsi arte. Dena den, aldaketa horiek ez dute garrantzi handirik jostailuak XIX. mendearen bukaeran eta are gehiago XX.

mendeen izan zuen bilakaera kontutan hartzen baldin badugu. Gizarte-klase bakoitzak maila altuagoa duen gizarte-klasea imitatzen saiatzen da jostailuak aukeratzekoan. Artikulu horiek geroz eta ugariagoak, geroz eta ezberdinagoak eta geroz eta landuagoak dira.



XVII. mendearen bukaeran, eta XVIII. mendean batez ere, gizartea industrializaziorako bidean murgilduko da; burgesia klase nagusitzat ezartzean umearen hezkuntza helduen portaera ikasteko prozesutzat ikusten hasi ziren.

Garai horretako jostailuak ezagutzeko, aristokrazia eta errege-erreginen seme-alaben erretratuak oso erabilgarriak dira, hala nola Antonio Carnicero margolariarenak (1748-1814), horietan haurrak agertzen dira gurditxoak, panderetak eta danborrak dituztela.

Francisco de Goya margolariaren koadroetan ikus daitezkeenak bezalako ume xumeak taldean eta jolasa bere inguruan antolatzeko «objektua» eskatzen ez duten jolasetan jolas egiten dutela dibertitzen dira. Jostailuez baino gehiago, jolasez hitz egin dezakegu, hala nola zezena edo zabua.

Zabua garai honetako berrikuntza handia da. Ointoki edo estribo ederrak zituzten zalditxoak zeuden, baina kaleko ume gehienek upelez lortzen zuten, horiei egurrezko buru laua gehitzen zieten.

XVII. mendean ere jostailuzko automobila ere zabaldu zen (Erdi Aroan auto txikiekin, txilibituekin eta karraka edo matrakekin jolas egiten zuten arren, zarata egiteko helburua zutenak batez ere). Horietako asko garai horretako gurdien erreproduzioak ziren. Adibide horietako bat Goya margolariaren «Los duques de Osuna y sus hijos» (1789) margolanean, edo Zaragozako margolariak bere seme Marianitori egin zion erretratuan ikus daiteke. «Pepito Costa y Bonells» (1813) margoan ere, Goya margolariak umea bere jostailurik gogokoena omen denari, zaldi-zabuari heltzen diola erretratatu zuen.



Bestaldetik, neskatilek, oraindik ere, egurrezko edo trapuzko panpinekin jolas egiten zuten, baina fabrikazioa merkatzeko joerari hasiera eman zioten, horretarako material eta teknika egokiak erabili zituzten. Nahiz eta oraindik jostailuaren demokratizazioaz hitz egiterik ez dagoen, urrats esanguratsuak egin zituzten.

Panpinarekin batera, garai guztietan egon den beste jostailu bat pilota izan da, lehen hareaz edo airez beteta egon zitekeen. Gure aroko lehenengo mendeetan oso hedatuta zeuden bestelako jokoak txirrindola edo ziba ziren. Azkeneko hau helduek erabiltzen dute aztiapen-arteetarako, eta baita kurkuluxa, tortolosa edo astralagoa eta harrixkak ere, helduen dado-jokoaren kopiak zirenak.

Jostailuaren munduan egon den egiazko aldaketa XX. mendearen hasieran gertatu zen, garai horretan jostailua bitarteko psikologikoa ere badela eta umearen adimena sustatzeko eta bere ikasketak errazteko balio duela jabetu ziren.

Alderdi teknikoan, hiru hamarkada baino gehiagotan eta plastikoa agertu zen arte, industriaren aroko jostailua eta herri-izaera zuen tradizionalarekin batera egon zen. Horrela, ziba, kurkuluxa, pilota eta panpinarik sotilenen aldamenean latorrizko tresna berriak edo eraikuntzako jokoak agertu ziren.

Pixkanakako industrializazioak jostailuak merkeagoak izan zitezten eragin zuen, horiek familia guztien eskurago egongo zirela. Aldi berean, garbitasunarekiko kezka eta material aseptikoen erabilera areagotu ziren, horrela, jostailuaren itxura aldatu zen.

30. urteen hamarkadan, esaterako, zeluloidezko panpinen fabrikazioa zabaldu zen, horiek higienikoak eta garbigarriak ziren. Alemaniarren eragina nabaria zen, eta garai horretakoak dira



kartoi-oreaz egindako «baby» izenekoak, hautsi ezin zirenak, hala nola Estatu Batuetako «teddy bears»-en antzeko felpazko animaliak. Garai horretan ere kartoiz egindako antzoki ederrak eta «mekano» izenarekin ezagutzen zituzten eraikuntza metalikoak nabarmentzen ziren.

Urte hauetako jostailuen iraultza, halaber, latorriaren erabilerak erraztu zuen, eta automobil, motozikleta, itsasontzi, hegazkin eta tren ugarik merkatua erabat hartu zuten, pieza horiek egun bildumazaleentzako oso pieza kotizatuak dira. Gaur egun Txinatik datozen «xaki berriko» latorriak ere eskuratu ahal ditzakegu, baina umeentzat eskaintzen duten segurtasuna oso urria da.

6.2. «MARIQUITA PÉREZ» PANPINAREN FENOMENOA

40. urteen hamarkadan, panpinek modan, jantzietan eta orrazkeran egon diren aldaketak oraindik ere islatzen dituzte. 40. urteen hamarkada horretan besteen gaitetik nabarmendu zen eta fenomeno soziologiko bilakatu zen panpina egon zen: Mariquita Pérez. Espainiatik kanpo ere ezagun bilakatu zen eta mundu erdira iritsi zen.

Mariquita Pérez Donostian jaio zen 1938. urtean, Gerra Zibil bete-betean, bere «ama» izan zen Leonor Coello de Portugal andrearen irudimen eta ekinaren emaitza izan zen. Emakume hori aristokrata saiatua eta zolia zen eta Leonor de Góngora izeneko bere alabarengan inspiratu zen denbora gutxi barru negozio bikain bihurtuko zen diseinatzerakoan.



Portzelanazko panpina, «egiazko ilea» zuen lehendabizikoa eta garaiko emakume gutxik izan zezaketen ostilamendua zuena. Espainiako Gerra Zibila bukatu zenean, 1939. urtean, Mariquita panpinaren denda bat zabaldu zuten rasionamendu-kartillak zituen Madrilen.

Oso ezaguna bilakatu zen, baita Espainiatik kanpo ere, eta Eva Perón bera Espainiara egin zuen bidai historikoan, ezin izan zion tentazioari eutsi eta Mariquita panpina ugari berarekin batera zeramala itzuli zen Argentinara. Gauza bera egin zuten Gina Lollobrigida eta Monakoko Grace printzesak ere, azken horrek Madriler a egin zituen bisitetako batean garai horretan neskatila bat zen Carolinari «Mariquita» bat erosi zion.

Mariquita Pérez panpina 400 osagarri inguru izatera iritsi zen, oso ezaguna izan zen Hispanoamerika eta Portugalen, eta abesti bat ere eskaini zioten, «Mariquita Pérez, qué elegante eres» izenburua zuena. Bere arrakastari esker, merkatuan berrogeita hamar urteetara arte egon zen eta, gainera, fabrikatzaileek neba bat ere eman zioten: «Juanín». Merkeagoak ziren bestelako panpinak kartoizko «peponak» ziren.



Espainiako panpina horiek, aurki, eragin anglosaxoia zuten panpinekin lehiari sartuko ziren: 1949. urtean «Baby Doll» agertu zuen, «haragia imitatzen zuen eta bainatu ahal zutena, eta 1953. urtean Walt Disney enpresaren «Pluto» txakur artikulatua agertu zen.

Latexa erabiltzen hasi ziren eta geroz eta mekanismoak dituzten panpinak saltzen hasi ziren, salneurri eskuragarriagoak zituztenak. Plastikoa panpina batean 1948. urtean erabili zuten lehendabizikoz Alemaniako Errepublika Demokratikoan. Jostailuan, plastikoaren aroa horrela inauguratu zutela.

50 hamarkadan jostailu hezitzaileak hedapen eta goraldi handia izan zuen. Garai horretan garrantzi handia eskuratu zuen jokoa mahai-futbola izan zen, berau espainiar batzuek diseinatu zuten eta oso harrera ona izan zuen nazioartean.

60 hamarkadan, joko didaktiko eta eskuz egindakoari bultzada handiari eman zioten, batez ere «Didó» bezala ezagutzen zuten mugimenduak bultzatu zituen, mugimendu horrek 1963. urtetik aurrera egurrez eta kartoiz egindako jostailuak fabrikatzea eta dendan sare berezi batean banatzea sustatu zuen. Pedagogo batzuek animatutako estrategia horrek arrakasta handia izan zuen jostailuen diseinua eta umearen beharrei egokitzeagatik.

Nolanahi ere, 60 eta 70 hamarkadetan plastikoa izango da jostailuen fabrikazioaren protagonista, batez ere «Clik» edo «Airgam Boy» ospetsuak agertu zirenean, eta baita edozein ibilgailu-mota, eraikuntzen erreproduzioak eta etxeko tresnen erreproduzioak merkaturatu zituztenean ere.



6.3. SEGURTASUNA JOSTAILUETAN

AENOR erakundeak (Estatu Espainoleko Normalizazio-Erakundea) hartu dituen ENB arauen (Europako Normalizazio Batzordea) laburpena aurkeztu nahi dugu, gure artean UNE bezala ezagutzen ditugula. Segurtasunaren ikuspegitik jostailuak egokiak izan daitezzen gomendioak baino ez direla berriz ere gogoratu nahi dugu.

Bere funtzioak daramatzan arriskuak eta nabariak direnak alde batera utzita (patinete batean oreka galtzea, jostotzara bateko orratzen puntak, etab.) eta egin dituzten helburuarekin erabiltzekotan, zuzenduta dauden umeei ez zaizkie arriskutsuak gertatu behar.

Istripuak edo gorabeherak maiz gertatzen dira jostailuak erortzen direla zuzenduta ez dauden umeen eskuetan edo asmatu dutenerako ez den helburua dutelarik erabiltzen dituztenean. Jostailu edo jokoren aukeratzekoan, arreta handia jarri behar dugu; jostailua erabiliko duen umearen garapen mentala, fisikoa, soziala, afektiboa, morala, horren sexua eta temperamentu edo izaera kontutan hartu behar ditugu; arauaren eskakizunak eskakizuna, gurasoek eta hezitzaileek umea zaindu behar dute jolasean dabilen bitartean.

Arauaren eskakizun edo baldintzak jostailu berriei aplikatzen zaizkie, segurtasun-dispositiboak erabileraren erabileraz higitu ahal direla kontutan hartu behar ditugu.

Ondorioz, umearen ardura duten pertsonak dira ziurtatu behar dutenak jostailua bere eskuetan utzi ahal dutela.



Legeriaren arabera, horren itxura badute ere, jostailutzat hartu behar ez ditugun produktu batzuk daudela kontutan hartu beharko genuke:

- Gabonetako apaingarriak.
- Bildumazale helduentzat eskalan zehatz-mehatz osatuta dauden modelo txikiak.
- Joko-zelaian taldeek erabil ditzaten ekipoak.
- Kirol ekipoak.
- Ur sakonetan erabiltzeko diren itsasoko ekipoak.
- Panpina folklorikoak eta apaintzekoak eta bildumazale helduentzako antzeko beste artikuluak .
- Toki publikoetan ezarrita dauden jostailu «profesionalak» (biltegi handiak, geltokiak, etab...).
- 500 pieza baino gehiago dituen edo modelorik ez duten buru-hausgarriak, espezialistei zuzenduak.
- Aire konprimatuzko armak.
- Su artifizialak.
- Hambilak eta tiragomak.
- Punta metalikoak dituzten dardoek jokoak.
- Labe elektrikoak, plantxak edo funtzioko bestelako produktuak, 24 volta baino gehiagoko tentsio izendatuak elikatzen dituenak.
- Esparru pedagogiko batean bero-elementuak dituzten produktuak, horiek erabiltzeko heldu baten zaintza beharrezkoa denean.
- Errekuntzako motorrak dituzten ibilgailuak.
- Jostailuzko lurrin-makinak.
- Kirola egiteko edo bide publikoan ibiltzeko diseinatuta dauden txirringak.
- Bideo-monitore bati lotu ahal zaizkion bideo-jokoak, 24 volta baino gehiagoko tentsio izendatuak elikatzen dituenak.
- Haur-heziketa edo puerikulturako txupeteak.
- Suzko arma errealek imitazio fidelak.
- Umeentzako fantasiatzko bitxiak.



6.4. ETIKETAK

Jostailuaren etiketa edo kaxan honako informazioa agertu beharko da:

- Fabrikatzailearen, edo Erkidegoaren barruan duen agentearen edo inportatzailearen helbidea.
- CE segurtasun-marka. 
- Erabiltzeko instrukzioak, egotekotan, eta jostailua segurtasunez erabiltzeko aholkuak.
- Horiek erabiltzeak izan ditzakeen arriskuez eta horiek saihesteko moduez ohartaraztea. Oso garrantzitsua da elektrizitateaz funtzionatzen dutenean, produktu kimikoak, dardoak edo objektu zorrotzak erabiltzen dituztenean.
- Hainbat jostailu 3 urte baino gutxiagoko neska-mutilentzat egokiak ez direnean, etiketan hori argi eta garbi adierazi behar dute, hauek bezalako aipamenak daudelarik: «Hogeita hamasei hilabete baino gutxiagoko ume batentzat ez da komenigarria» edo «Hiru urte baino gutxiagoko umeentzat ez da komenigarria». 

6.5. SEGURTASUNARI BURUZKO BESTELAKO KONTUAK

Jostailu bat erosi baino lehen, kontsumitzaileak segurua delako berme guztiak izan behar ditu. Hori dela-eta, honakoa iradoki nahi dugu:



- Etiketa arretaz irakur dezazun eta jostailu hori, erabiliko duten neska eta mutilen adinerako egokia dela ziurtatzeko. CE markak segurtasun-baldintzak betetzen dituela adierazten du..
- Irakurri instrukzioak.
- Eta kontutan hartu behar duzu edozein jostailua arriskutsua izan daitekeela behar ez bezala erabiltzen badugu.

Indarrean dagoen legeriak eskatzen dituen segurtasun-mailak lortzeko, jostailuen fabrikatzaileek ildo hauei jarraitu beharko diete:

- Jostailuak erraz erretzen ez diren materialez eginda egon beharko dira.
- Jostailuak ezin dira material toxikoz fabrikatuta egon.
- Jostailu tolesgarriak edo orpoak¹ dituztenak hatzak harrapatzeko arriskua egongo ez den moduan fabrikatuta egon beharko dira.
- Hodiak, barrak edo plakak daramatzaten jostailuek babes egokia eta nahikoa izan beharko dute arriskutsuak izan ez daitezen.



¹ Gontzak





- Ahora eraman ditzaketen jostailuak eta mihiak, bolak eta bestelako zati mugikorrek (adibidez: txilibituak, armonikak, txintxirrinak...) ditzutenak mugikorrek diren zatiak atera ez daitezen moduan fabrikatuta egongo dira.
- Hiru urte baino gutxiagoko umeei zuzendutako jostailuetan, desmontagarriak diren zati guztiak ahoan sar ez daitezen bezain handiak izango dira.

- Autoak eta trizikloak egonkorak izango dira eta segurtasun-balazta eraman beharko dute.
- Txirringek kate estalki egokia izan beharko dute.
- Jostailuak solidoak eta sendoak izango dira. Ez dira erraz hautsi beharko.
- Zarata egiten duten joko eta jostailuek Legeak markatzen dituen mugen barruan egingo dituzte. Gehiegizko zarata egiteak entzumen-sisteman kalteak eragin ditzake.
- 24 volta baino gehiago egiten dituzten jostailu elektrikoak saldu eta oparitzetik ez dago. Jostailu elektrikoak behar bezala isolatuta eta babestuta egon behar dira lotuta dauden kableak ukitzean arriskuak saihesteko asmoz. Segurtasun-instrukzioak argiak eta zehatzak izan behar dira.
- 1990. urtearen ekainetik salgai dauden edo oparitzen dituzten jostailu guztiek CE marka eraman behar dute, marka horrek jostailuak Espainia zein Europako segurtasun-arau guztiak betetzen dituela bermatzen du.



6.6. PUBLIZITATEA



Jostailuen publizitate edo telesalmentari dagokionez, horiek ez dute jostailuen ezaugarri, segurtasun eta umeak jostailu horiek bere buruari edo beste kalterik egin gabe erabiltzeko behar dituen gaitasun eta ahalmenei buruz errorera eragin behar.

6.7. PVC



2000. urteko martxoaren 14an Kontsumoko Institutu Nazionalak Ebazpen bat hartu zuen (00/5/4 BOE), beraren bidez hiru urte baino gutxiagoko umeek ahoan sartzeko diren eta ondoren azalduko ditugun substantziak dituen PVC bigunaz fabrikatuta dauden hainbat jostailu (umeek jolasteko erabiltzen dituzten produktuak) eta puerikulturako artikulu (umeen loa, erlazioa, elikadura eta xurgapena errazteko produktuak) merkaturatzea debekatu zuten: diisonilftalatoa (DINP), di(2-etilhexil)ftalatoa (DEHP), dibutilftalatoa (DBP), diisodecilftalatoa (DIDP), din-octilftalatoa (DNOP), eta butilbencilftalatoa (BBP).

Aipatutako Ebazpen horren efikazia 2001. urteko apirilaren 17ko Estatuko Aldizkari Ofizialean argitaratu zuten INC erakundearen Ebazpenak luzatu zuten esparru horretan Erkidegoak xedapenaren bat hartzen duen arte.



6.8. ALERTA SAREA

Ez da Alerta Sarea aipatzen dugun lehendabiziko aldia, baina gai honek jostailu eta segurtasunaren esparruan duen garrantzia berriz ere errepikatzen eraman gaitu. Dakizuenez, Informazioa Azkar Trukatzeako Sistema da, beraz abian jartzen da eskudun den agintariak produkturen bat, honek berekin daramatzan arriskuak direla-eta, merkaturatzea galarazteko neurriak hartzen dituenean.



Bada, INC erakundearen ikerketa baten arabera, 2002. urtean Sare honen barruan elikadurakoak ez diren 314 produktu sartu zituzten, horien erdia (%49,68) umeei zuzenduta zeuden .

Horitatik asko, jostailuak ziren (%36), horien artean, besteak beste, patineteak, puzzleak, txintxirrinak, artikulu puzgarriak edo mozorroak zeuden.

Datu horiek jostailuen segurtasuna jarduera batean sartzeko pisuzko arrazoia direla uste dugu.

Bukatzeko, bitxikeria bat, baina horregatik esanahi gutxiago ez duena, Europako Batasunean zifra horiek erdira murrizten dira. Izan ere, potentzialki arriskutsuak diren produktuak 149 baitziren.

6.9. BETIKO JOLASAK

Jolastea oso garrantzitsua da neska eta mutilak osotasunez garatu daitezen, baina horretarako ez da beharrezkoa diru kopuru handiak gastatzea, ez jostailu asko erosteagatik ezta horiek oso garestiak direlako ere.

Horrela, jolastea ezinbestekoa dela baina jokoa edo jostailua ez hainbeste adieraz dezakegu. Arrazoi hori dela-eta, jostailuen segurtasuna begiratzeaz gain, gida hauetan jostailurik gabeko jolasari, jolas tradizionalei (hitz gurutzatuak), edo jostailu horiek erosi behar izan gabe fabrikatzeari (1. jarduera) ere tarte utzi diegu.

