

PRODUKTUEN SEGURTASUNA

*Jokoak eta
jostailuak*

ASMATU
JOPUNTUAN. **ZURE**
SEGURTASUNA
DAGO JOKOAN

*Ikaslearen
Koaderno*



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD
Y EMPLEO



COMISIÓN EUROPEA

Koordinatzailearen Nazioarteko SAREAN Europako Kontsumitzaileen Eskolaletan Akordatuak dituzten herrialde Autonomia Erdiakal hartzen dutelako parte: (Kanada, AEBak, Vatikanoko Komunitatea, Galizia, Gaztela-Mantxa, Euzkadi Autonomia Erdiakaldea, Euzkadi, Madril, Aragoi, Gaztela eta Leoa, Eritria, Kanariar eta Kanariak) eta beste estatuak (España, Portugal, Italia, Grezia eta Frantzia). Ogasun eta Kontsumitzaile Ministerioaren (Kontsumitzaile Institutu Nazionalek eta Herrialdeak, Kultura eta Kirolen Ministerioaren (Europako proiektuek) Zuzendatzaileak Nazioarteko agintak) joko dituzte.



Jokoak eta jostailuak

SEGURTASUNEN DEKALOGOA



- Jokoak eta jostailuak haurrentzat ez ezik, nerabe eta nagusientzat ere izaten dira. Horregatik adi egon: ikaragarri garrantzitsua da ezer erosi aurretik etiketak arretaz irakurtzea.**
- 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.**
- 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.**
- Egiatzatu etiketan CE marka agertzen dela. Horren bidez fabrikatzaileak bermatzen du joko edo jostailuak segurtasuneko derrigorrezko arauak betetzen dituela.**
- 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.**
- 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.**
- 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 saihesten zitekeen ezbehar bat jasan lezakeela.**
- 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, egiazta ezazu bertan diharduten pertsonak, jokoak zuzentzen dituztenak batez ere, zeure kezak eta antzeko interesak dauzkatela.**
- 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 ekidindo duzu.**
- 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. HASTEKO	>>> 1	5. DENBORA-PASAK	>>> 7
2. JOKO ETA JOSTAILUEI BURUZ MUSIKATZEN	>>> 1	6. UMORE GRAFIKOA	>>> 9
3. JARDUERAK	>>> 2	7. DENBORA-PASEN SOLUZIOAK	>>> 10
4. HAUSNARKETA ERAGITEN DUEN IKERKETA	>>> 6	ERANSKINA	>>> 12

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.

1. HASTEKO

Zer da jostailu bat?, zer ez da jostailu bat?, gauza bera al da jolastea eta jostailuak izatea?, jolas daiteke jostailurik gabe?, zer da kontutan hartu behar duguna joko edo jostailuren bat erosi baino lehen?, joko edo jostailuren bat erosterakoan publizitateak eragina al du?, hainbat joko eta jostailu arriskutsuak izan al daitezke?, zergatik?, nola erabili joko edo jostailuren bat arriskuak saihesteko?

Galdera asko? Baliteke, baina... erantzun guztiak ezagutzen al dituzu? Batzuk errazak direla ematen du, baina... benetan horrela al dira? Kasu hauetan eta antzeko beste batzuetan erantzun zuzena aurkitzen ez baduzu, emaitza hasiera batean iruditzen zaizuna baino arazo arriskutsuagoa izan daiteke? Horregatik, informazioa baldin baduzu, saihestu ahal izango duzu. Gainera, pentsatuko al zenuen noizbait jokoa eta jostailua ikasteko gaia izan zitezkeela? Ez, ezta? Bada, ikus dezakezunez, badira. Hori dela-eta, interesgarria izango da arreta jartzea eta koaderno honetako jarduera guztiak eta ikasgelan proposatzen dizkizutenak egin ditzazun. Amaieran, segurtasun osoz, galdera hauen eta beste batzuen erantzuna jakingo duzu, zenbait bitxikeria ezagutuko duzu, pentsatu gabe zerbait egin baino lehen prebenitu ahal izango duzu eta informazio gehiago duen pertsona izango zara.

2. JOKO ETA JOSTAILUEI BURUZ MUSIKATZEN

Ikusi al duzu koaderno honen azkeneko orrialdea? Ez baduzu ikusi egin orain. «Joko eta jostailuen dekalogo» irakurri al duzu? Berriz ere irakurri zuten lagunekin, hausnarketa egin bakarrik edo taldean. Honezkerok argi eta garbi al duzu? Bada, orain pentsatu behar duzu konpositorea zarela eta joko eta jostailuez hitz egiten duen abesti baten letra egiteko agindu dizutela. Irakurri duzunaren antzeko letra asma ezazu, zure hitz egiteko moduari, zure estiloari egokitzen diozula; aukeratu erritmoa (rap, rock, pop...) gehien gustatzen zaizuna. Ondoren, bakarrik edo zure lagunekin batera maketa bat grabatu beharko duzu, ausartzen al zara? Gure web orrian begiratzen baldin baduzu abesti horrekin egin dezakezuna ikusi ahal izango duzu.

www.infoconsumo.es/dianaseguridad



3. JARDUERAK

I. FITXA: JOSTAILU BAT ASMATUKO AL DUGU?

Jolastea denok dugu gustuko, baina helduek ere, baina, pentsatu al duzu noizbait jostailuak nola asmatzen dituzten edo zein diren funtzionatzeko dituzten mekanismoak? Hausnarketa hori egitea garrantzitsua da, horrela dituzten zailtasunak, izan ditzaketen arriskuak aztertu ahal izango dituzu eta diseinatu behar duzuen jostailua erabiliko duten kontsumitzaileek arriskurik izan ez dezaten dauden segurtasun-arauak zein diren ere jakin ahal izango duzu.

Gaur asmatzeko duzuen gaitasuna egiaztatuko dugu. Horretarako taldeka lan egingo duzue, horietako bakoitzak jostailu bat fabrikatu beharko du, belaontzi bat edo jausgailu bat aukeratu beharko duzue.

Aipatutako jostailu hori fabrikatzeko beharrezkoa den guztia pentsatu ondoren, honako egitura izango duen protokoloa egin beharko duzue:

J AUSGAILU/BELAONTZI BAT FABRIKATZEKO BEHARREZKOAK DIREN MATERIALAK:

EGITEKO PROZESUA:

EGITEKO PROZESUAN EGIN BEHARREKO URRATS GUZTIAK ARRAZOITZEA ETA AZALTZEA (DENAK DU ZERGATIA):



Orain lanean has zaitezket, eta trebeena zein den ikusiko dugu. Zorte on!

2. FITXA: JOSTAILU HAUEK, ZIURRAK AL DIRA?

Jostailuen segurtasunari buruz kontatu dizutena gogoratzen al duzu?, interesgarria iruditu al zaizu?, bada zuk zeuk egiaztatzen duzunean are gehiago irudituko zaizu.

Jarduera hau egiteko ikasle guztien laguntza behar dugu, ikasleek ikasgelara joko edo jostailu bana eraman beharko ditu (txikiak baldin badira eta ez badute neurri handirik, gehiago ere eraman ditzakete).

Hori egin ondoren, taldeak osatuko ditugu, talde bakoitzean lau ikasle egongo dira, eta jostailuak banatuko ditugu (talde bakoitzean jostailu kopuru berbera egongo da). Are interesgarriagoa izango da talde bakoitzari dagozkion jostailuak ez baldin badira bere kideetako inorenak.

Jarraian, jostailu horiek aztertuko dituzue, horrela, beharrezkoak diren segurtasun-baldintza guztiak betetzen dituztela egiaztatu beharko duzue.

Jarduera honetan lan egiteko, hau bezalako taula bat erabil dezakezue:

	1. JOKOA/ JOSTAILUA	2. JOKOA/ JOSTAILUA	3. JOKOA/ JOSTAILUA	... JOKOA/ JOSTAILUA
<i>Jostailuaren deskribapena</i>				
<i>Arriskutsua al da?</i>				
<i>Erantzuna bai bada, zergatik?</i>				
<i>Etiketari arriskutsua dela ohartarazten du</i>				
<i>Saihesteko iradokizunak</i>				

Gainera jostailu arriskutsuei buruz informazioa emateko Alerta Sarea sortuko dugu. Dakizuenez, Alerta Sarea Informazioa Azkar Trukatze Sistemak da, horren bidez merkaturan dauden eta osasunerako edo segurtasunerako mota guztietako produktu arriskutsuei buruzko informazioa (elikagaien ingurukoa izan ezik) ematen dute.

Horretarako, jostailu bera eta arriskutsu bilakatzen duten arrazoiak sartuko ditugun txostena egingo dugu. Txostena egin ondoren, ikasgelan dauden taldeak beste kopia egingo ditugu eta informazioa emango diegu. Horrela, talde guztiek informazio berbera izango dute.

Formularioa asmatu ahal duzue, edo jarraian dagoena bezalako erabil dezakezue:





JOSTAILUEN ALERTA SAREA

ZENTROA

Jarraian, merkatuan aurkitu dugun honako jostailu arriskutsuaren berri eman nahi dugu.

Jostailua

Marka

Jostailuaren deskribapena

Zergatik da arriskutsua?

Tokia koren,..... (e)an.

3. FITXA: JOSTAILUEN ETIKETAK AZTERTUKO DITUGU

Joko baten etiketak ematen digun informazioa bere ezaugarriak ezagutzeko, zein adinetarako den egokien jakiteko eta erosleei nolabaiteko segurtasuna emateko orduan oso erabilgarria dela badakigu, baina horretaz gain, jokoak edo jostailuak egiten dituen enpresa orok derrigorrez egin behar duen zerbait da. Eta gure helburua hori benetan horrela den edo zenbait jostailuren etiketan kontsumitzailearentzat beharrezkoak diren eta fabrikatzailearentzat Legez derrigorrezkoak diren datuak falta diren egiaztatzea da.



Horretarako, taldeka lan egingo dugu, aurreko jardueran egin genituen talde berberak erabil ditzakegu, edo bestela, talde berriak ere osa ditzakegu. Gainera, ikasleen kolaborazioa ere beharko dugu, horiek etxetik joko edo jostailu bana ekarriko dute, etiketa bere horretan izan beharko duena.

Lan egiteko materiala prestatuta eta talde ezberdinetan banatuta dugularik, lehenik oinarrizko eskema bat egingo dugu, bertan joko edo jostailu baten etiketan derrigorrezkoa den informazio guztia modu grafikoan eta laburtuan azalduko dugu.

Hau da, bilatu behar duguna jakin behar dugu. Beste ezer egin baino lehen, jostailuen etiketen alorrean indarrean dauden legeei buruzko informazioa bilatu beharko duzu. Garrantzitsuenak diren puntuak laburtu eta koadro batean jar itzazu:

Joko eta jostailuen etiketetan derrigorrez joan behar den informazioa:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Hori egin ondoren, lanean hasiko gara joko edo jostailu bakoitza zehatz-mehatz aztertzeko asmoz. Azterketa edo analisi hori egitean eskuratzen ditugun datuak hurrengo bezalako taula batean jar ditzakezu:

	1. JOSTAILUA	2. JOSTAILUA	3. JOSTAILUA	... JOSTAILUA
<i>Etiketatu osorik al dago?</i>				
<i>Falta den informazioa osatu</i>				
<i>Informazio osagarriren bat gaineratuko al zenuke?</i>				
<i>Informazioa kontsumitzailearentzat argia dela uste al duzu?</i>				
<i>Erantzuna ezezkoa bada, nola hobetuko zenuke?</i>				

Zuen lana egin ondoren, datuak gainerako talde guztiei jakinaraziko dizkiezue eta honako galderak egin beharko dituzue:

- Zein dira atera dituzuen ondorioak?
- Informazio hori joko eta jostailuen segurtasunari buruzko azterketan eskuratutakoari gaineratzen baldin badiogu, zein dira egun merkatuan dauden jostailuei buruz atera dituzuen ondorio nagusiak?
- Zer ideia, eman dezakezue gaiaren inguruan?
- Bereziki deigarria gertatu zaizuen zerbait topatu al duzue?



4. HAUSNARKETA ERAGITEN DUEN IKERKETA

Komunikazioaren Erabiltzaileen Elkarteak, koaderno honen gaiari buruzko ikerketa egin ondoren, hurrengo adierazi du: «*Telebistan jostailuei buruz egiten duten publizitateak honako alderdiak kontutan hartu beharko lituzke:*

- *Neskek eta mutilak jostailuarekin berdin parte har dezaten eskaintzea, umeen irudimena eta sormena garatzen dituztela.*
- *Neskak eta mutilak jostailuaren bidez benetako kanpoko mundua aurki dezan ahalbidetzea, maila intelektual, afektibo eta sozialean duten prestakuntza aberasten duela.*
- *Iragarkietan, neska edo mutilei (jostailu gutxi dira neutrotzat jo ahal dituztenak) zuzenduta egoteagatik ere, kontsumitzaileen beraien estereotipo zorrotzak osatzen dituzten ezaugarri edo nolakotasunak ez lituzkete eman beharko.*
- *Neska eta mutilengan ez dituzte sentimen eta afektu ezberdinak sustatu behar, eta bientzat ez dituzte kanpoko munduaren irudi ezberdinak proiektatu behar.*

Horrek adin txikikoek telebistako publizitate-mezuak zehatz-mehatz jarrai ez ditzaten eta, horrela, ezberdinak senti ez daitezen eta, agian, pixka bat «anormalak» gustuko dituzten joko eta jolasak ez badin badatoz bat iragarkiek eskaintzen dituzten jokabideekin.»

Aipatutako ikerketa hori egin ondoren, honakoa ere adierazi du:

«Rol ezberdinak emateari dagokionez, jostailuen publizitatearen analisi kualitatiboa egin ondoren, honakoa ikusi ahal izan dute:

- *Iragarkietan indarrean dauden rolak erreproduzitzen dituzte, baita jostailu didaktikoetan ere (mutilei zuzenduak).*
- *Irudian umeen presentzia sendotzen dute nesken aldean.*
- *Neskaren irudia murriztaileagoa da, espresio-rol tradizionalera baztertuta dagoelarik, horren arabera neskek etxeko maitasun-nutrizioko portaerak eta edertzekoak dituzte.*
- *Mutilak, aldiz, era askotakoak eta anitzak diren portaerak ditu, baina bere gizon-rol tipikoa nabarmentzeari utzi gabe.*
- *Iragarkietan helduren bat agertzen denean, mutilekin agertuko da gizona bada eta neskekin emakumea baldin bada.*
- *Gauza bera gertatzen da kanpo-ahotsarekin, berau gizon batena izango da bai mutilei zuzendutako iragarkietan nola neutroetan eta emakume batena neskei zuzendutako iragarkietan.*

Aurretik adierazi dugun guztiagatik, jostailuen publizitatearen edukia sistematikoki aztertzea beharrezkoa da, besteak beste, forma eta edukietan dauden aldeak eta bilakaera nolakoa den ikusteko asmoz.»

Testu hauei buruz duzun iritzia eman ezazu eta zure familiarekin, zure lagunekin, ikasgelan, etab. komentatu. Telebistan ume eta gazteei zuzenduta dagoen joko eta jostailuei buruzko publizitatea hobea izan beharko litzatekeela uste al duzu? Nola uste duzu hobetu beharko luketela telebistan agertzen den publizitatea?



5. DENBORA-PASAK

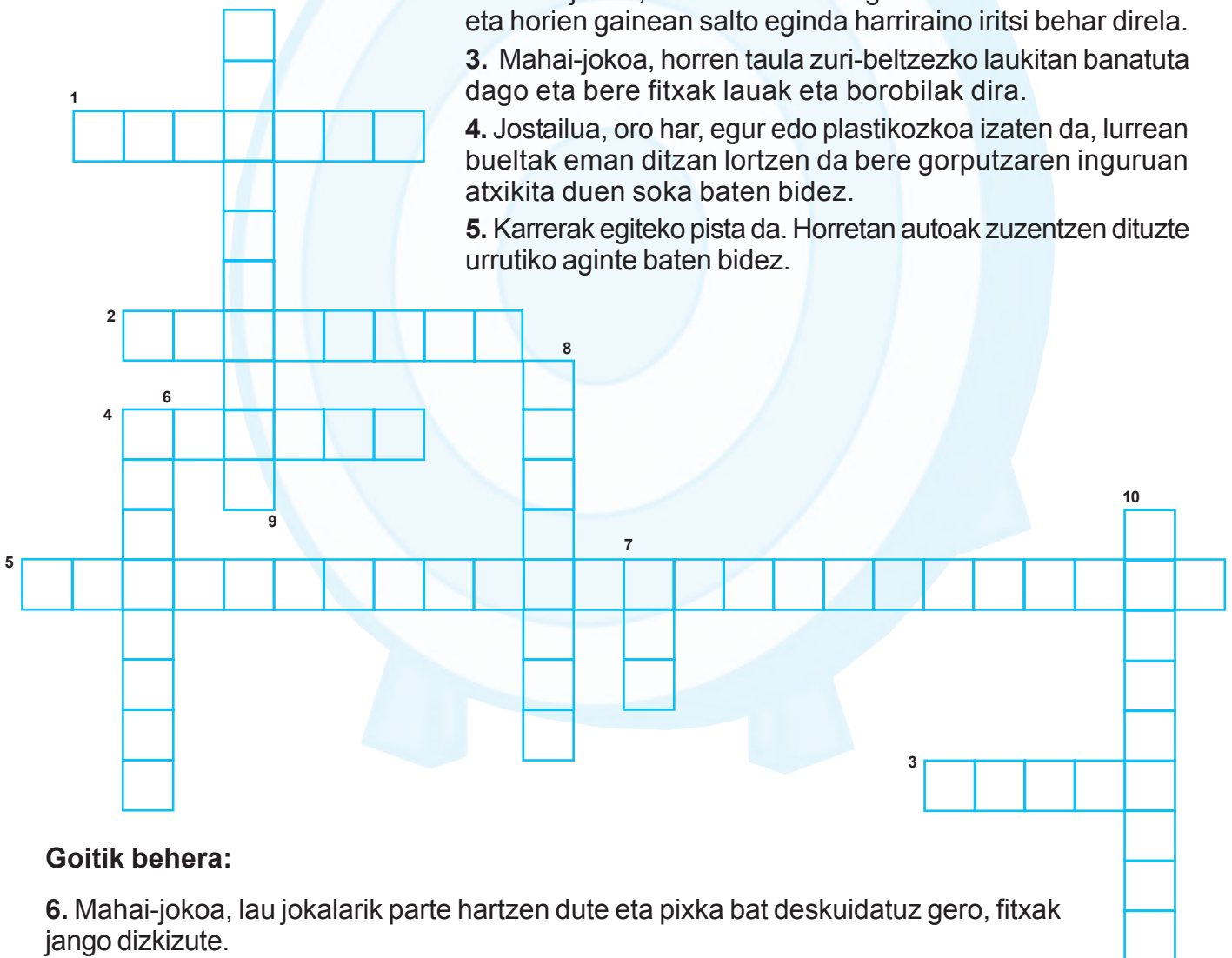
I. HITZ GURUTZATUAK

Dibertitzeko modu asko daude, batzuetan klarion edo tablero bakar bat eta fitxa batzuk baino ez ditugu behar; beste batzuetan, berriz, ongi pasatzeko gogoia baino ez dugu behar.

Jarraian, hamar joko ezberdin agertzen diren gurutzegrama dugu, horietako askorekin gure gurasoek eta baita aiton-amonek ere jolasten zutela jakiteak harritu egingo zaitu! Egiaztatu.

Ezker-eskuin:

1. Lurraren gainean jokatzeko erabiltzen dituzten kristalezko bola txikiak.
2. Lurraren gainean zenbakiak dituzten koadroak margotzen dituzten jokia, kontua da horien gainean harri bat botatzea eta horien gainean salto eginda harriraino iritsi behar direla.
3. Mahai-jokia, horren taula zuri-beltzeko laukitan banatuta dago eta bere fitxak lauak eta borobilak dira.
4. Jostailua, oro har, egur edo plastikozkoa izaten da, lurrean bueltak eman ditzan lortzen da bere gorputzaren inguruan atxikita duen soka baten bidez.
5. Karrerak egiteko pista da. Horretan autoak zuzentzen dituzte urrutiko aginte baten bidez.



Goitik behera:

6. Mahai-jokia, lau jokalarik parte hartzen dute eta pixka bat deskuidatuz gero, fitxak jango dizkizute.
7. Kiribileko zirkuitua duen mahai-jokia, horretan zehar amaieraraino salto eginda iritsiko zara zorte ona izanez gero.
8. Gizakien antzeko diren eta, oro har, neskei gehiago gustatzen zaizkien jostailuak.
9. Alderantziz, bakarrik zaudenean jokatu ohi dugun karta-jokia.
10. Jolas honetan ongi jokatzekotan, zure lagunak ez zaituzte inoiz aurkituko.



2. SUGEA

Jarraian, joko eta jostailuen segurtasunari buruz dituzun ezagupenak probatzen dituzten bost kontzepturekin jokatuko dugu. Dinamika honakoa da: segurtasuneko bost klabe aurkitu behar dituzu, horretarako, bere definizioa eta osatzen duten hitz eta letra kopurua emango dizugu, baina ez bere kokapena. Salbuespen bakarra dago, lehenengo definizioa zuk eman behar duzu eta eskeman hutsik dauden hutsuneak osatu behar dituzu.

Lehenengo definizioa (Urdinez):

Bigarren definizioa (2 letra):

Joko eta jostailu guztiek eraman beharko luketen eta bere segurtasunaren adierazlea den marka.

Hirugarren definizioa (7 letra):

Eskuartean duzun jostailuaren ezaugarria baldin bada, erraz erretzen dela adierazi nahi du.

Laugarren definizioa (6 letra):

Pozoitzeko arriskua dago joko edo jostailu bat material hauetaz eginda baldin badago. Singularrean.

Bosgarren definizioa (2 hitz, hitz bakoitzaren lehenengo letra emango dizugu):

Automobilek eta trizikloek izan behar dute.

Seigarren definizioa (12 letra):

Jokoa behar bezala erabili nahi baldin baduzu irakurri beharko dituzu.



3. BILATU 7 EZBERDINTASUNAK

Joko edo jostailuren bat erosten baldin baduzu arretaz begiratu behar duzu, joko honi esker praktikatu ahal izango duzu. Arreta jartzen baldin baduzu bi irudi hauek ez direla berdinak ikusiko duzu.

¿el tren va a la estación?

Los Juegos Educativos de Buen Senso están pensados y diseñados por un equipo de profesionales y especialistas, adaptados a la edad del niño y a las características cognitivas que debe presentar en cada caso de las etapas evolutivas del sistema educacional.

- 0 - 36 meses
1er Ocho de Bil. (Estad.)
- 3 - 6 años
2º Ocho de Bil. (Estad.)
- 6 - 8 años
1er Ocho de Bil. (Estad. Primaria)
- 8 - 10 años
Ochos Medio y Superior de Bil. (Estad. Primaria)

TIPO DE JUEGO
Asociación de ideas

EN QUÉ CONSISTE
Formar puzzles de dos piezas, cada uno de ellas con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA
La observación, el criterio discriminador visual, la intuición razonada y la asociación de ideas.
Favorece la psicomotricidad y la coordinación óculo manual.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO, CATALA, EUSKERA y GALEGO

EDAD: 3-6
Educativo

2000 JUEGOS S.A. GARA, P.º 1, Sector 4, Zona Franca, Barcelona, 08040, España
e-mail: lcarbonell@juegos.com, tlf: 93 491 71 49, fax: 93 491 71 39

57543

CE

EN CASTELLANO
Cataluña, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN CATALA
Cataluña, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN EUSKERA
Euzkadi, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN GALEGO
Galiza, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

¿el tren va a la estación?

Los Juegos Educativos de Buen Senso están pensados y diseñados por un equipo de profesionales y especialistas, adaptados a la edad del niño y a las características cognitivas que debe presentar en cada caso de las etapas evolutivas del sistema educacional.

- 0 - 36 meses
1er Ocho de Bil. (Estad.)
- 3 - 6 años
2º Ocho de Bil. (Estad.)
- 6 - 8 años
1er Ocho de Bil. (Estad. Primaria)
- 8 - 10 años
Ochos Medio y Superior de Bil. (Estad. Primaria)

TIPO DE JUEGO
Asociación de ideas

EN QUÉ CONSISTE
Formar puzzles de dos piezas, cada uno de ellas con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA
La observación, el criterio discriminador visual, la intuición razonada y la asociación de ideas.
Favorece la psicomotricidad y la coordinación óculo manual.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO, CATALA, EUSKERA y GALEGO

EDAD: 3-6
Educativo

2000 JUEGOS S.A. GARA, P.º 1, Sector 4, Zona Franca, Barcelona, 08040, España
e-mail: lcarbonell@juegos.com, tlf: 93 491 71 49, fax: 93 491 71 39

57543

CE

EN CASTELLANO
Cataluña, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN CATALA
Cataluña, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN EUSKERA
Euzkadi, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

EN GALEGO
Galiza, País Valencià, Illes Balears, Illes Canàries, Ceuta, Melilla

6. UMORE GRAFIKOA

Hauek dira aukeratu ditugun komiki-banda batzuk⁽¹⁾. Zuk ere beste batzuk bila itzazu. Bakarrik edo taldeka egin dezakezue.



(1) Jim Davis, TRUB





7. DENBORA-PASEN SOLUZIOAK

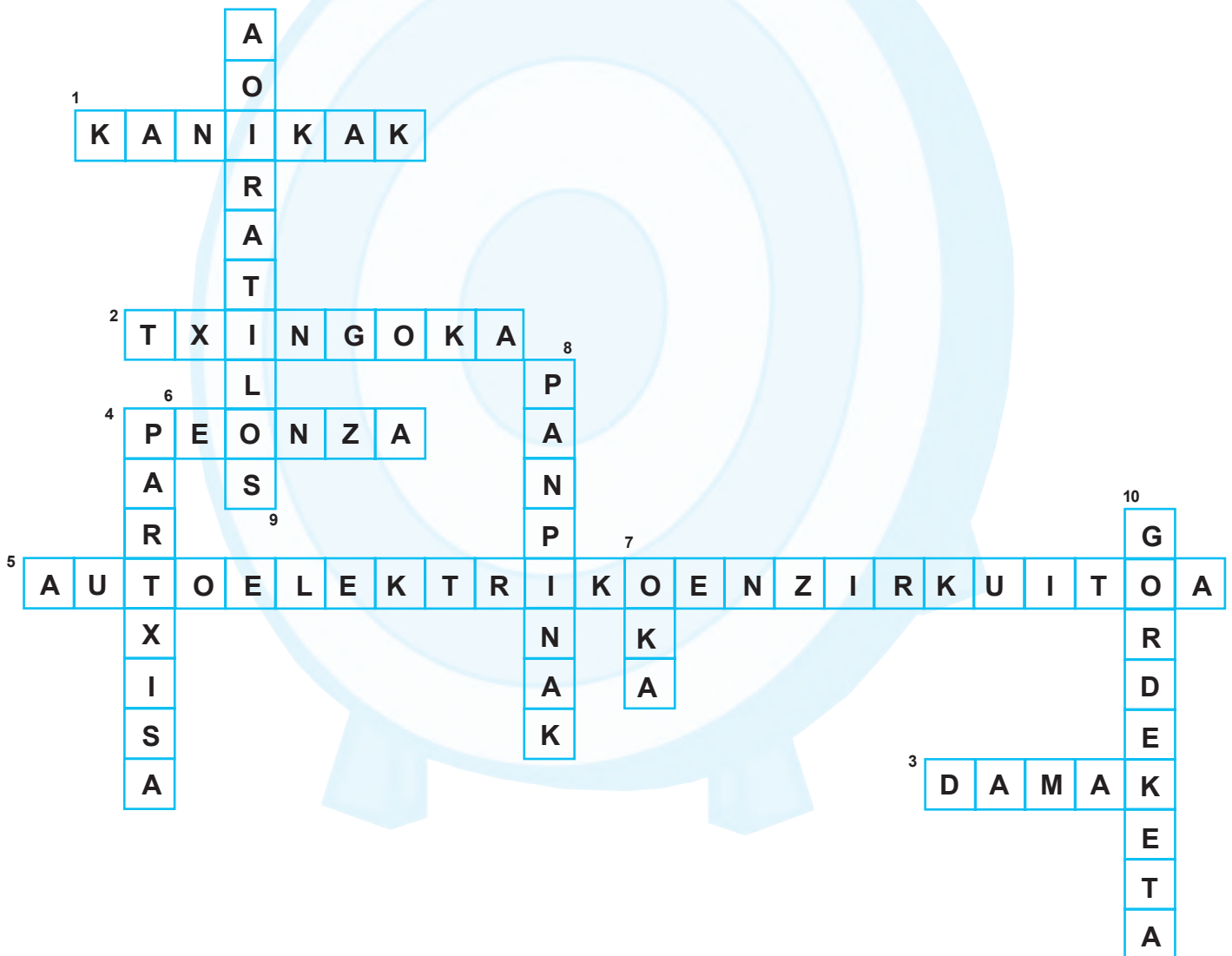
I. HITZ GURUTZATUAK

Ezker-eskuin:

1. Kanikak
2. Txingoka
3. Damak
4. Peonza
5. Auto elektriko en zirkuitoa

Goitik behera:

6. Partxisa
7. Oka
8. Panpinak
9. Solitarioa
10. Gordeketa

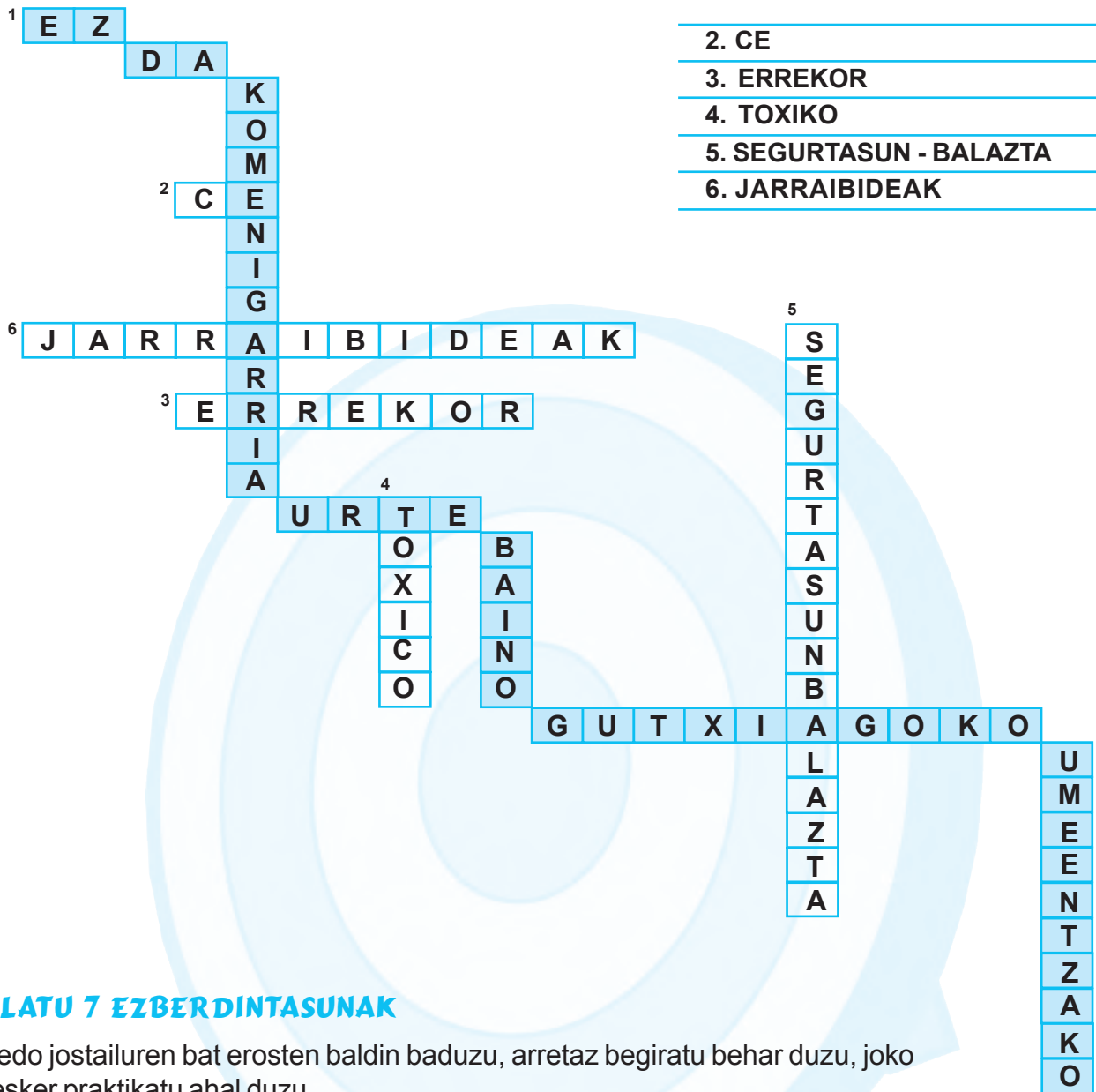


2. SUGEA

Lehen definizioa, bilatzen ari ginen esaldia honakoa da:

«36 hilabete baino gutxiago dituzten umeentzat arriskutsuak izan daitezkeen jostailuek eraman behar duten oharra».





- 2. CE
- 3. ERREKOR
- 4. TOXIKO
- 5. SEGURTASUN - BALAZTA
- 6. JARRAIBIDEAK

3. BILATU 7 EZBERDINTASUNAK

Joko edo jostailuren bat erosten baldin baduzu, arretaz begiratu behar duzu, joko honi esker praktikatu ahal duzu.

¿el tren va a la estación?

Los juegos Educativos de Joco Són un modo divertido y práctico de aprender sobre los problemas y situaciones, asociados a la edad del niño y a los distintos tipos de juguetes que se utilizan en cada etapa de su desarrollo.

EDADES EDUCATIVAS

- 3 - 5 años: Leer Cuento de Noche (Edusai)
- 3 - 6 años: 2º Cuento de Educación Educativa
- 6 - 8 años: Leer Cuento de Educación Primaria
- 9 - 10 años: Cuento Mágico y Siguro de Educación Primaria

TIPO DE JUEGO: Asociación de ideas

EN QUÉ CONSISTE: Primer puzzle de diez piezas, cada una de ellas con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA: La observación, el criterio discriminatorio visual, la imitación razonada y la asociación de ideas. Favorece la personalidad y la coordinación óculo manual.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO: CATALA, EUSKERA y SALESO

57B43

¿el tren va a la estación?

Los juegos Educativos de Joco Són un modo divertido y práctico de aprender sobre los problemas y situaciones, asociados a la edad del niño y a los distintos tipos de juguetes que se utilizan en cada etapa de su desarrollo.

EDADES EDUCATIVAS

- 3 - 5 años: Leer Cuento de Noche (Edusai)
- 3 - 6 años: 2º Cuento de Educación Educativa
- 6 - 8 años: Leer Cuento de Educación Primaria
- 9 - 10 años: Cuento Mágico y Siguro de Educación Primaria

TIPO DE JUEGO: Asociación de ideas

EN QUÉ CONSISTE: Primer puzzle de diez piezas, cada una de ellas con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA: La observación, el criterio discriminatorio visual, la imitación razonada y la asociación de ideas. Favorece la personalidad y la coordinación óculo manual.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO: CATALA, EUSKERA y SALESO

57B43



ERANSKINA

Inkesta honi erantzun. Inkesta zure senide eta lagunei ere eman ahal diezu. Orain asko dakizu gai honen inguruan, beraz, emaitzak tabulatu eta ondorioak atera.

INKESTA: JOKO ETA JOSTAILUEN ARRISKUAK EZAGUTZEN AL DITUGU?

1. Joko edo jostailu motaren bat erabiltzen al duzu?

Bai_

Ez_

Zergatik?

Erantzuna baiezkoa baldin bada, adierazi zer mota.

2. Joko eta jostailuek salmentan egon ahal izateko bildu behar dituzten baldintzak ezagutzen al dituzu?

Bai_

Ez_

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zein diren.

3. Joko eta jostailuak gaizki erabiltzearen arriskuak ezagutzen al dituzu?

Bai_

Ez_

Erantzuna baiezkoa bada, adierazi zein diren.

4. Ongi informatuta egoteari garrantzia irizten al diozu?

Bai_

Ez_

Zergatik?

5. Gaiaren inguruan informaziorik ez baldin baduzu, nora joko zenuke informazio bila?

6. Eta joko edo jostailuren bati dagokionez arazoren bat izatekotan, nora joko zenuke?

Eskuratzen dituzun emaitzak ikusita, hausnarketa egin eta horren ondorioz jardun ezazu. Gaiari buruzko informazio-kanpaina egiten ongi egongo litzatekeela ez al duzu uste? Jarri lanean berriro. Asmatu metodo bat eta ikasi duzuna zabal ezazu (foroetan edo zure web gunean bertan adibidez).

