



# Juguem amb l'aigua?

**Lloc**

Necessitarem un espai obert, com ara un pati, un gimnàs, etc.

**Material necessari:**

Cartolines clares, cartolines reciclades, cartolines blaves i vermelles, o adhesius blaus i vermells, retoladors, llapis de colors, dos rectangles de paper d'embalar, recipients diversos, com ara galledes, gots i cubells.

**Durada total:**

d'1h 30' a 2 hores

**Nombre de participants:**

de 20 a 25

**Instruccions del joc**

Farem dos jocs consecutius, al final dels quals sempre farem unes conclusions col·lectives.

**Joc 1. De gota en gota.****Joc 2. Gotes d'aigua per a l'Àfrica**

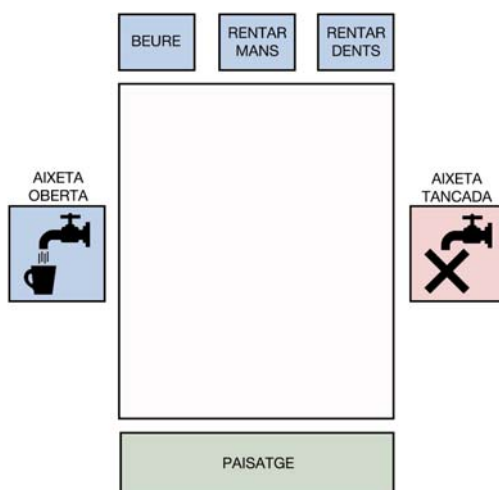


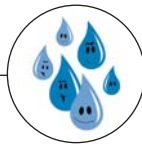
# Joc 1. De gota en gota.

*Adaptació de l'activitat "De gota en gota" del llibre Habitado, guia d'activitats d'educació ambiental. \*IMEB, Ajuntament de Barcelona*

## Preparació:

- ✓ Seleccioneu tres activitats que siguin molt habituals en la vida diària dels nens i nenes i que facin de manera autònoma, com ara: beure, rentar-se les mans, rentar-se les dents, etc  
 Representeu damunt d'una cartolina clara aquestes activitats, fent símbols i dibuixos senzills. Cada acció es posa en cartolines diferents, i a la part inferior hi escriviu el que representa.
- ✓ Agafeu dues cartolines més, i en una dibuixeu-hi la imatge d'una aixeta oberta, i a l'altra la d'una aixeta tancada. Poseu-hi igualment el nom.
- ✓ Decidiu tres maneres diferents de desplaçar-se que es corresponguin a cada acció: per exemple, a peu coix, saltant amb els peus junts, caminant enrere, a gambades, etc. Procureu que sigui senzill per evitar que l'atenció dels participants se centri només en el "com" i no en el "cap on anem".
- ✓ Dibuixeu en un paper d'embalar, a la pissarra o en un lloc semblant un paisatge on es vegi el major nombre possible d'animals salvatges i domèstics, de cultius i camps amb plantes cultivades i silvestres, que siguin familiars als nens i nenes i que els coneguin. També podeu introduir-hi alguna piscina, una de molt gran i una altra de més petita, i uns nens a prop d'una casa.
- ✓ Prepareu les "gotes d'aigua". Poden ser cartolines blaves que hauran de tenir una cinta adhesiva al revers, o bé adhesius petits de color blau.
- ✓ Delimitau el terreny de joc rectangular: 15 x 20 metres com a mínim.  
 Col·loqueu els dos dibuixos de les aixetes al mig del rectangle, un a cada costat del rectangle o paret, i la resta de dibuixos a la paret del fons, separats entre si. El pòster del paisatge el col·locarem a l'altra banda (vegeu la imatge).





## **Desenvolupament del joc**

---

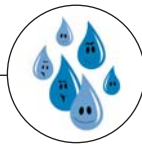
1. Situeu el grup a la paret on hi ha el paisatge. Serà el punt de sortida i d'arribada.
  2. Expliqueu el significat de cada dibuix: són activitats que fem cada dia, habitualment, però per fer-les hem d'obrir l'aixeta i tancar-la quan hàgim acabat. Expliqueu cada dibuix i llegiu-ne el rètol.
  3. A partir d'aquí haureu d'anar donant ordres d'acció relacionades amb els dibuixos. Cada cop que doneu una ordre (per exemple: "abans de menjar ens rentem les mans"), els jugadors hauran de fer el recorregut següent:
    - Anar fins al dibuix de l'aixeta oberta i tocar-la (cosa que vol dir que l'obren). Ho poden fer de pressa o a poc a poc.
    - Anar tot seguit fins al dibuix que representa l'acció relacionada amb l'ordre (amb el nostre exemple, la de rentar-se les mans).
    - Anar després fins al dibuix de tancar l'aixeta i tocar-la.
- Recordeu que aquest desplaçament l'han de fer de la manera que s'hagi designat anteriorment (a peu coix, etc.).
- Segons l'edat, el recorregut es pot fer en petits grups, individualment o, si es vol, tots junts.
4. Un cop acabat, els jugadors s'acosten al director del joc (educador/a), que els repartirà una gota d'aigua en cas que hagin fet tots els desplaçaments i els recorreguts correctament.
  5. Cada participant que obtingui una gota d'aigua decidirà a quin element dels dibuixats al mural vol donar la gota d'aigua. Un cop decidit, només cal que l'enganxi al damunt.
  6. Els jugadors que s'equivoquin, ja sigui a l'hora d'obrir o tancar l'aixeta, ja sigui en fer un desplaçament incorrecte o de la manera incorrecta, tornen al punt de partida i hi esperen el torn següent.
  7. El joc es fa diverses vegades, fins que tinguem prou "gotes d'aigua al mural per fer la conclusió".
  8. Conclusió (\*)

## **Variacions per enriquir el joc que es poden aplicar segons l'edat.**

---

Podeu repartir dues gotes d'aigua per cada partida ben feta per tenir més gotes d'aigua al mural i així tenir més informació.

Introduïu diferents elements al mural, com pot ser una piscina, un camp de tomàquets, etc. Ajuda a desenvolupar després una reflexió sobre la gestió adequada que fem de l'aigua.



## **Conclusió**

---

(\*) En acabar el joc mogut, ens asseurem a prop del mural.

Demanarem que observin què ha canviat respecte al principi del joc i que analitzin què ha passat amb els éssers vius, amb els camps, amb la piscina, etc.

Podem ajudar-nos amb preguntes del tipus:

- Què pot passar si un animal no té aigua?
- Què pot passar si no tenim aigua a casa?
- És més greu no tenir aigua per al camp o no tenir-ne a la piscina? Per què?
- Per què és important recordar-se de tancar l'aixeta cada cop? Què passa si no ho fem?

## **Orientacions**

---

El joc ajuda a entendre la importància de l'estalvi d'aigua, així com a detectar on hi ha necessitat d'aigua (als éssers vius, al camp, etc.)

La idea dels animals ens ajuda a entendre que la naturalesa també necessita aigua, i que si només posem aigua a les nostres activitats, la naturalesa i els seus ecosistemes se'n ressenten.



## Joc 2. Gotes d'aigua per a l'Àfrica.

*Basat parcialment en l'activitat "De gota en gota" del llibre Habitado, guia d'activitats d'educació ambiental. \*IMEB, Ajuntament de Barcelona*

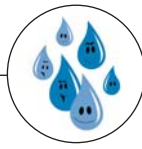
Es fa després del joc anterior.

S'explica que ara ens convertirem en nens i nenes d'un país africà, i que primer hem d'anar a buscar l'aigua al riu o al pou i després arribar fins al nostre poble.

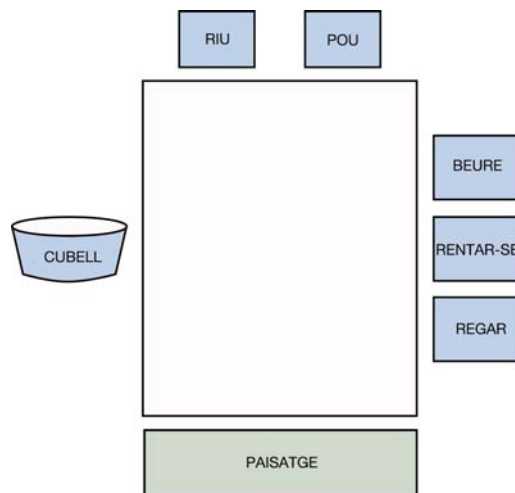
En aquest cas hem fet un mural diferent, on apareix el nostre poblat amb una zona agrícola, alguns animals (com ara vaques o cabres) i alguna casa (humil) amb un nen i una nena, i després arbres i algun animal salvatge.

### Preparació

- ✓ Seleccioneu tres activitats que siguin molt habituals en la vida diària dels nens i nenes africans, com ara beure, rentar-se, regar, agafar aigua per fer el menjar, etc.  
Representeu damunt d'una cartolina clara aquestes activitats, fent símbols i dibuixos senzills. Cada acció es posa en cartolines diferents, i a la part inferior hi escriviu el que representa.
- ✓ Agafeu dues cartolines més i dibuixeu en una la imatge d'un riu i a l'altra la d'un pou. Poseu-hi el nom.
- ✓ Decidiu tres maneres diferents de desplaçar-se que es corresponguin a cada acció: per exemple, a peu coix, saltant amb els peus junts, caminant enrere, a gambades, etc. Procureu que sigui senzill per evitar que l'atenció dels participants se centri només en el "com" i no en el "cap on anem".
- ✓ Dibuixeu un paisatge en un paper d'embalar, en una pissarra o en un lloc semblant. En aquest cas farem un mural diferent, on apareix un poblat: amb una zona agrícola, alguns animals (com ara vaques o cabres) i alguna casa (humil) amb un nen i una nena, i després arbres i algun animal salvatge.
- ✓ Prepareu "gotes d'aigua blaves" i "gotes d'aigua vermelles", que simbolitzaran aigua potable no contaminada i aigua contaminada, respectivament. Poden ser cartolines que hauran de tenir una cinta adhesiva al revers, o bé adhesius petits de colors.
- ✓ Delimitau el terreny de joc rectangular: 15 x 20 metres com a mínim.



Col·loqueu els dos dibuixos del pou i el riu al fons i separats entre si. Al centre del rectangle, en un costat, poseu-hi un recipient gran (cubell, etc.) al terra, ple de galledes petites, de recipients o de gots. Poseu els tres dibuixos de les accions al costat oposat. El pòster del paisatge el col·locarem a l'altra punta (vegeu la imatge).



### Desenvolupament del joc.

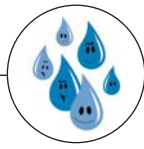
Similar a l'anterior, però amb uns canvis de desenvolupament a partir del punt 3.

1. Situeu el grup a la paret on hi ha el paisatge. Serà el punt de sortida i d'arribada.
2. Expliqueu el significat de cada dibuix i llegiu-ne el rètol.
3. A partir d'aquí haureu d'anar donant ordres d'acció relacionades amb els dibuixos. Cada cop que doneu una ordre (per exemple: "hem d'anar a buscar aigua per rentar-nos"), els jugadors hauran de fer el recorregut següent:
  - Sortida al mural del paisatge.
  - Anar fins a la zona de recipients, on se n'escollirà un (got, galleda petita, etc.).
  - Han d'escollir entre el pou i el riu i tocar-lo.
  - Anar fins al dibuix que representa l'acció relacionada amb l'ordre i tocar-lo.
  - Tornar al mural del poblat.

Recordeu que aquest desplaçament l'han de fer de la manera que s'hagi designat anteriorment (a peu coix, etc.).

Segons l'edat, el recorregut es pot fer en petits grups o individualment, o si es vol, tots junts.

4. Un cop acabat, els jugadors s'acosten al director del joc (educador/a), que serà a prop del mural i els repartirà una gota d'aigua en cas que hagin fet tots els desplaçaments i els recorreguts correctament. Repartirà una gota d'aigua blava si han anat al pou, i una gota vermella si han anat al riu. En cap cas no explicarem el perquè dels colors de les gotes d'aigua durant el joc.



5. Cada participant que obtingui una gota d'aigua decidirà a quin element dels dibuixats al mural vol donar la gota d'aigua. Un cop decidit, només l'ha d'enganxar a sobre.
6. Els jugadors que s'equivoquin, ja sigui de recorregut o per no fer-ho de la manera correcta, tornen al punt de partida i esperen el torn següent.
7. Es fa el joc diverses vegades, fins que tinguem prou "gotes d'aigua al mural per fer la conclusió".
8. Conclusions (\*)

### **Variacions per enriquir el joc que es poden aplicar segons l'edat.**

Es pot introduir un moment en el joc en què no hi ha aigua (simulant que hi ha sequera) de manera que no poden posar gotes d'aigua al mural.

També podeu introduir el fet que, a partir d'un moment determinat, el pou també tingui aigua vermella (a causa d'una contaminació a les aigües subterrànies, per filtració, etc.). En aquest cas, però, haureu d'enfocar bé aquest concepte a les conclusions per evitar confusions.

### **Conclusions**

(\*) En acabar el joc mogut, ens asseurem a prop del mural per fer les conclusions.

Demanarem que observin què ha canviat respecte al principi del joc i que analitzin on és l'aigua i de quin color és.

Lavors explicarem el significat dels colors de la gota d'aigua: si és blava es tracta d'aigua potable i no contaminada, però si és vermella es tracta d'aigua contaminada, i per tant perjudicial, perquè pot provocar malalties.

- ✓ Llavors es mira on ha anat l'aigua contaminada, i s'explica i reflexiona sobre el que pot passar: si les gotes vermelles es troben en les persones, com que no és potable pot produir malalties; si es troba en els cultius, pot perjudicar les collites, etc.
- ✓ També veurem com s'ha repartit l'aigua i si tenim algun problema d'escassetat d'aigua (als boscos, al camp, etc.) recordant que l'aigua escasseja en aquest poblat.
- ✓ Plantegeu també el tema del transport de l'aigua per part de la gent. Per què cada cop havien d'agafar un recipient? Hi havia aigua corrent o canalitzacions?

Es pot repetir el joc per segon cop i després de l'avaluació, sabent la diferència del tipus d'aigua entre el riu i el pou, simulant, doncs, que les persones del poblat han rebut educació i informació al respecte, i que poden fer que les coses canviïn. Aquí també donem el valor a l'educació.



## **Comparem els dos jocs**

---

És molt interessant que es comparin els dos jocs, “De gota en gota” i “Gotes d'aigua per a l'Àfrica”, buscant-hi similituds i diferències, i que els nens i nenes expliquin ells mateixos què han vist.

Ens pot ajudar formular preguntes del tipus:

- Per a quines coses es necessitava igual l'aigua aquí que al poblat de l'Àfrica?
- Quines eren les diferències (aixetes, recipients, contaminació, piscina, etc.)
- On hi havia aigua de mala qualitat?
- On les persones es posaven malalties i per què?
- On és més fàcil tenir aigua?
- On és més fàcil malgastar l'aigua?

La comparativa ha de permetre treballar el concepte d'aigua potable, com aigua de qualitat per beure, la importància de l'estalvi d'aigua, de l'educació per evitar malalties, etc.

El joc també permet, segons l'edat i els aprenentatges previs dels nens i les nenes, incidir en diversos aspectes: per què el riu estava contaminat? (poden suggerir diverses idees: hi ha una indústria, perquè les vaques contaminen amb els fems, etc.). Quina garantia ens pot donar el pou respecte amb el riu? La importància de la informació, etc.

## **Altres suggeriments**

---

Atès que el joc requereix la confecció de dibuixos i murals, pot ser pràctic que els nens i nenes els pintin utilitzant diferents tècniques, com ara pintures de dit, ceres, retallant i enganxant retalls de papers reciclats de revistes, etc.

Intenteu fer els cartells i altres materials amb cartolines reutilitzades.