

III. EQUIP ARTESANIA

- Ovelles (llana) x4
- Vimet x4
- Séquia x2

II. EQUIP CONSTRUCCIÓ

- Àrç, fusta x4
- Arbres, fusta x4
- Séquia x2

I. EQUIP ALIMENTACIÓ

- Peixos x4
- Cultius, moll. x4
- Séquia x2

A. Peces quadrades de cartolina plastificades de 15x15 cm.

B. Per la part de darrere són de color verd, marcadets amb la lletra R del color de cada equip.

C. Per la part de darrere són de color verd, marcadets amb la lletra R del color de cada equip (groc=Alimentació, blau=Artesania).

D. Tots els equips disposen del recurs "Séquia", però també tenen recursos propis. Els recursos de cada equip són:

4) Fixes perill (x21)

A. Peces quadrades de cartolina plastificades de 20x20cm.

B. Per la part de darrere són de color vermell, marcadets amb un triangle i un signe d'exclamació, gris=Alimentació, blau=Artesania).

C. Tots els equips tenen les mateixes fixes de perill:

- Fixes INUNDACIÓ (x5): s'hi veu un camp cobert d'aigua.
- Fixes ENFONSADA (x2): hi apareix un pont trencat.

3) Llosetes poble (x81)

A. Són peces quadrades construïdes amb cartolina i plastificades de 25x25 cm.

B. Per la part de darrere són de color marró, marcadets amb la lletra P.

C. Cada equip té les seves llosetes de poble, identificades pel color de la lletra P (groc=Alimentació, grs=Construcció, blau=Artesania).

D. Els dibuixos representen una població antiga, rústica i senzilla.

E. Cada equip té:

- 24 llosetes de poble amb el dibuix de cases, camins i camps
- 3 fixes amb el dibuix de mig pont a cadascuna

2) Dau d'accions

a. Dau de 25x25 cm d'escuma i de color negre.

b. Les cares del dau tenen els següents dibuixos:

- 1 cara amb una calavera vermella
- 3 cares amb la lletra "R" de color verd
- 2 cares amb la calavera vermella ratllada per una " / " de color blanc

1) Tauler

a. Aquest tauler té forma de T invertida i aspecte de riu.

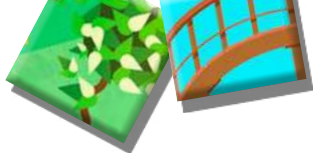
b. Està fet de tela fina i les mides són 2 metres de llargada i 2 metres d'amplada del riu és 50 cm.

Descripció del material

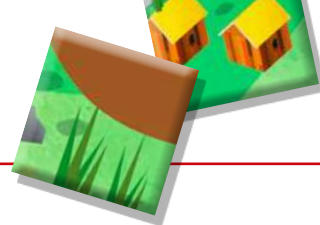
- Llosetes poble
- Dau d'accions
- Tauler en forma de riu
- Fixes perill
- Fixes recurs

Per poder jugar a *Pioners de Riu*, cal el material següent:





Com es juga a Pioners de Riu



Introducció

Pioners de Riu és un joc de temàtica mediambiental que promou el joc cooperatiu. A través d'un dau d'accions i unes fitxes tipus puzzle, s'ha de construir un poblat que permeti als jugadors i jugadores establir-se al costat del riu i poder consolidar la seva societat.

L'objectiu de *Pioners de Riu* és transmetre la importància que té el riu a la nostra vida. En aquest cas, s'han determinat tres eixos fonamentals que donen la base al joc:

1. El riu com a font de recursos
2. El riu com a origen de perills
3. El riu com a barrera natural

Objectiu del joc

Pioners de Riu es juga amb 3 equips separats pel taulell en forma de riu. Per poder guanyar la partida, hauran d'aconseguir, en el temps que s'estableixi (25 minuts), els objectius següents:

- Unir els tres pobles amb ponts i camins
- Tenir 7 recursos diferents per equip
- Tenir menys de 3 fitxes de perill entre tots els equips

Especificacions del material

 A continuació, s'expliquen les funcions del material:

- 1. Tauler en forma de riu:** separa els tres equips.
- 2. Dau d'accions (SI LA TIRADA NO ES POT DUR A TERME, EL TORN PASSA A L'EQUIP SEGÜENT):**
 - A. Calavera vermella:** l'equip que ha tret aquesta tirada haurà d'agafar una lloseta de PERILL i posar-la damunt d'una lloseta de poble. ELS PERILLS NOMÉS AFECTEN EL GRUP QUE HA FET LA TIRADA.
 - B. Calavera vermella ratllada:** l'equip que ha tret aquesta cara del dau té dret a eliminar una lloseta de PERILL. Pot decidir si treu aquesta lloseta al seu equip o a un altre (si està construït el pont entre poblats).
 - C. R (RECURS):** si surt aquesta cara del dau, l'equip ha d'agafar una fitxa de RECURS i posar-la damunt de la fitxa de poble que prefereixi. Només es podrà posar la fitxa de recurs damunt de les llosetes de poble que estiguin tocant al riu. Si l'equip no té cap fitxa tocant al riu, no es podrà agafar ni col·locar cap recurs i es passa el torn.
- 3. Llosetes POBLE:** aquestes fitxes configuren la construcció del poble. Totes les peces poden encaixar entre si per alguna de les cares:
 - A. Peces amb dibuixos de poble i camins. Són les peces bàsiques que conformaran el territori de cada equip.**
 - B. Peces de pont:** fitxes imprescindibles per comerciar amb els altres pobles. Cada equip tindrà 3 fitxes de pont. Les fitxes de pont es col·loquen sobre el taulell en forma de riu. COMPTE! Sortirà dibuixat MIG pont, és a dir, que cada equip té 3 fitxes amb la meitat d'un pont a cadascuna. L'equip podrà construir el seu propi pont amb les dues meitats per poder comunicar-se amb l'altre poble o podrà posar una fitxa amb la meitat del pont al riu i l'altra meitat del pont la podrà construir el poble veí per acabar d'establir la connexió.
- 4. Fitxes de PERILL.** Aquestes peces s'han de posar damunt de les llosetes de poble i les anul·len fins que es treuin. COMPTE! Si no es pot dur a terme l'acció, es deixa la peça sota el seu munt i es passa el torn al següent equip.
 - A. Inundació:** l'equip haurà de col·locar aquesta peça damunt de la lloseta de poble que estigui més a prop del riu. Si n'hi ha diverses a la mateixa distància del riu, l'equip pot triar on la col·loca.
 - B. Enfonsada:** l'equip haurà de posar aquesta peça al damunt de la fitxa de pont.
 - C. COMPTE!** Primer s'ha de treure la fitxa de PERILL del puzzle per poder continuar construint al voltant de la peça afectada. La peça de PERILL només es podrà treure amb la cara del dau de la calavera ratllada.
- 5. Fitxes de RECURS.** Aquestes peces només es podran col·locar sobre les llosetes de POBLE que estiguin A TOCAR del riu. Si surt una fitxa RECURS i no tens lloseta de poble tocant el riu, l'has de tornar sota la seva pila. Dins de cada equip, hi ha tres tipus de recursos:
 - A. Equip Alimentació**
 - I. Peixos
 - II. Cultius, molí...
 - III. Séquia
 - B. Equip Construcció**
 - I. Argila, grava, sorra
 - II. Arbres, fusta
 - III. Séquia
 - C. Equip Artesania**
 - I. Ovelles (llana)
 - II. Vímnet
 - III. Séquia

Dinàmica de joc

 A continuació, s'exposen les regles per jugar a *Pioners de Riu*.

PREPARACIÓ DEL MATERIAL PER JUGAR

1. Poseu a terra el tauler riu i repartiu a cada equip el seu material.
2. Col·loqueu als tres costats el material de cada equip, totes les fitxes es posaran boca per avall perquè no es vegin els dibuixos:
 - A. Llosetes POBLE:** marcades al revers amb una P del color de cada equip.
 - B. Fitxes RECURS:** marcades al revers amb una R del color de cada equip
 - C. Fitxes PERILL:** marcades amb el revers vermell i un símbol d'exclamació del color de cada equip
3. Agafeu, a l'atzar, una lloseta de poble de cada equip (que no sigui el pont). Aquesta serà la lloseta inicial per on s'haurà de començar a jugar. Col·loqueu la lloseta inicial a cadascun dels 3 costats. Recomanació: poseu la lloseta inicial a la distància d'una lloseta del riu per cada costat.
4. Deixeu el dau d'accions al costat del tauler

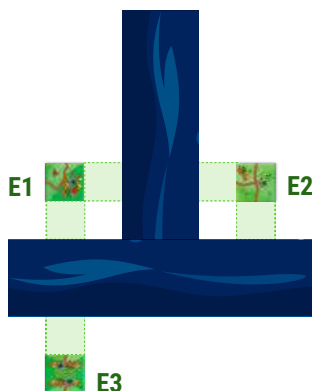
INICI DEL JOC

1. Es divideix el grup en tres equips
 - A. Equip Alimentació (Equip 1= E1)**
 - B. Equip Construcció (Equip 2= E2)**
 - C. Equip Artesania (Equip 3= E3)**
2. Cada equip se situa en un costat del tauler riu. Tots els equips estan separats pel riu.
3. Es decideix quin equip comença a jugar. Ex.: comença E1.

DINÀMICA DE JOC

1. **E1** col·loca una lloseta de POBLE de la seva pila. SEMPRE ADJACENT A UNA ALTRA LLOSETA!
2. **E1** llença el dau d'ACCIONS.
3. S'apliquen les accions del dau. SI NO ES POT DUR A TERME L'ACCIÓ, EL TORN PASSA AL SEGÜENT EQUIP.
4. Passa el torn a **E2**.
5. Es repeteix la dinàmica:
 - A.** Col·locar lloseta
 - B.** Tirar dau d'accions
 - C.** Aplicar les accions
6. Fase de comerç:
 - A.** Es fa després del torn de jugada. Quan E1 ha col·locat la seva lloseta i efectuat l'acció del dau d'accions, podrà comerciar amb l'equip que vulgui.

- B.** Només es podrà comerciar si hi ha construït un pont amb el poble que es vol comerciar.
 - C.** Es comercia intercanviant-se fitxes de RECURS. Només s'intercanvia la fitxa de recurs, la lloseta de poble de sota es deixa al tauler.
7. El joc s'acaba si:
 - A.** S'aconsegueixen els 3 objectius:
 - I.** Unir els tres pobles amb ponts i camins (poden estar units els tres pobles amb tres ponts o els tres pobles poden estar connectats només amb dos ponts).
 - II.** Disposar dels 7 recursos diferents per equip.
 - III.** Tenir menys de 3 fitxes de perill entre tots els equips.
 - B.** Si passa el temps estipulat (25 minuts), encara que no s'hagin aconseguit els objectius.



VIA
DE RIU

Guia didàctica

Pioners de Riu



Índex

PRESENTACIÓ	3
OBJECTIUS	3
CONCEPTES CLAU.....	4
CONTINGUTS MÍNIMS	4
NIVELL.....	4
DURADA.....	5
TEMPORITZACIÓ.....	5
MATERIAL.....	5
DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT	5
RELACIONS AMB EL CURRÍCULUM (PRIMÀRIA).....	8
RELACIONS AMB EL CURRÍCULUM (ESO).....	13

Presentació

Pioners de Riu és un joc pedagògic d'educació mediambiental que presenta el riu com a element imprescindible en la nostra societat. *Pioners de Riu* tracta aquest element natural des de diferents punts de vista per generar una visió global i transmetre la seva importància al nostre món.

Objectius

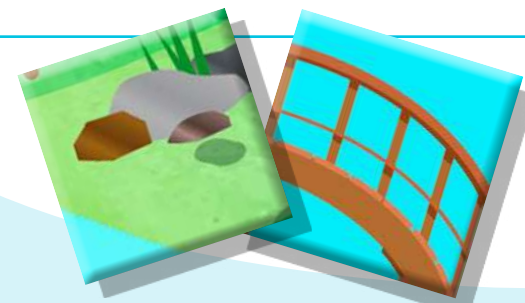
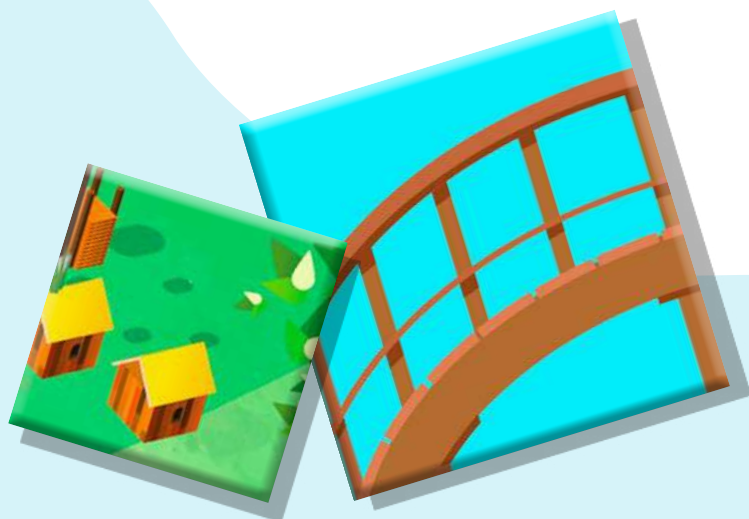
A continuació, s'expliquen els diferents objectius que es volen assolir amb aquesta activitat.

1. Objectius generals

- Fomentar la companyonia
- Potenciar el joc cooperatiu
- Adquirir hàbits de respecte, ordre, escolta activa i participació
- Assolir i reproduir dinàmiques de joc
- Respectar l'entorn natural

2. Objectius específics

- Conèixer el riu com a font de recursos
- Entendre la perillositat que pot comportar un riu
- Comprendre el riu com a defensa natural i barrera física
- Fomentar el respecte per l'entorn natural
- Prendre consciència de la importància que té la naturalesa
- Entendre la necessitat de conservar aquest espai



Conceptes clau

- El riu Segre
- El riu com a font de recursos
- El riu com a origen de perills
- El riu com a barrera natural
- La interacció humana amb el riu

Continguts mínims

- La construcció d'un poblat
- El comerç i la negociació
- La cooperació

Nivell

La dinàmica de joc és apta per a un ampli rang d'edats i els continguts es poden adaptar, a partir de la reflexió final, a diferents nivells educatius:

Educació primària: cicle inicial, dels 6 als 8 anys; cicle mitjà, dels 8 als 10 anys, i cicle superior, dels 10 als 12 anys.

Educació secundària: primer cicle, dels 12 als 14 anys, i segon cicle, dels 14 als 16 anys.

Tot i això, es recomana realitzar el joc amb alumnat de cicle superior d'educació primària i primer cicle de secundària.



Durada

45 minuts



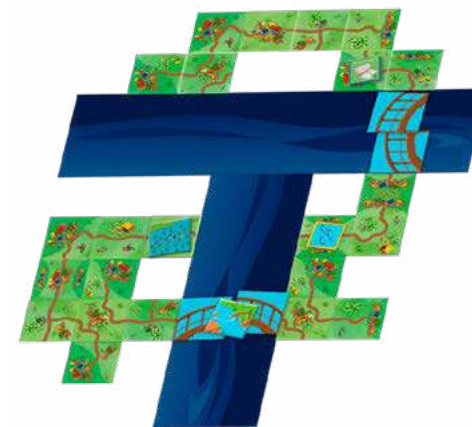
Temporització

- Presentació i introducció: 10 minuts
- Realització del joc: 25 minuts
- Exposició de les conclusions: 10 minuts

Material

Per poder jugar a *Pioners de Riu* cal el material següent:

- Tauler riu
- Dau d'accions
- Llosetes poblat (puzle), perill i recursos



Descripció de l'activitat

Per al detall de les instruccions de joc, podeu consultar el document "Regles de Pioners de Riu".

Dinàmica de joc recomanada per a l'activitat educativa:

L'activitat està pensada com un joc de camp, de gran format, per fer en el marc d'una sortida educativa a l'entorn fluvial amb un grup classe.

La classe s'haurà de dividir en tres grups equilibrats, que estaran separats per un tauler que representarà un riu que els separa.

En el moment de presentar els diferents elements de joc i la seva funcionalitat, segons les regles del joc, es pot relacionar cada element amb la realitat del que representa i associar els diferents recursos, perills... amb el riu.

Per poder guanyar la partida, s'han d'aconseguir, en el temps que estipuli l'educador/a (es recomanen 25 minuts de joc), els objectius següents:

- Unir els tres pobles amb ponts i camins
- Tenir 7 recursos diferents per equip
- Tenir menys de 3 fitxes de perill entre tots els equips

Durant la dinàmica de joc, es recomana no intervenir per aportar continguts i deixar que es desenvolupi de forma fluida.

Un cop finalitzat el temps estipulat, es comprovarà si s'han aconseguit tots els objectius marcats, si només s'han acomplert parcialment, o si no se n'ha pogut complir cap, i es faran diferents reflexions en grup sobre com ha anat la partida.



Reflexions que cal tenir en compte

En funció del nivell educatiu del grup i dels interessos concrets de l'activitat, es poden realitzar diferents comentaris, com, per exemple...

*Per què hem perdut? Per què hem guanyat?
S'han ajudat uns equips amb als altres? És important col·laborar?*

A l'hora de comptabilitzar els 7 recursos diferents, es pot fer tenint en compte els recursos de tots els equips o només per equips. S'ha de preveure la possibilitat que una enfonsada pot destruir el pont i incomunicar dos pobles, per tant, ja no podrien compartir recursos.

Si s'acaba la partida i un grup creu que ha perdut perquè no té els 7 recursos diferents, es pot fer la reflexió que es poden compartir gràcies a la cooperació, el comerç i la connectivitat que representen els ponts.

Tothom té recursos? Per què no té tothom els mateixos recursos? El riu és una font de recursos, però no a tot arreu hi ha les condicions per obtenir tots els recursos... o bé no tots els poblats tenen les "habilitats" o la tecnologia per aprofitar al màxim els recursos del riu... Cal comentar la importància històrica dels molins.

Hem pogut comerciar amb tots els pobles veïns? Hem pogut comerciar tot el que hem volgut? El riu també és una barrera natural que ofereix protecció, però alhora dificulta l'accés al territori, d'aquí la importància dels ponts com a connexió, per permeabilitzar el territori a banda i banda del riu... I si no hi ha pont, com es podria passar d'un costat a l'altre? (es pot parlar dels antics passos de barca, dels transbordadors o ferris actuals, etc.). Es pot esmentar la importància històrica i estratègica dels ponts, amb la figura del ponter, o la seva rellevància en temps de guerra o de conflicte, per exemple.

Hi ha hagut moltes inundacions? Relacionar-les amb les avingudes periòdiques del riu. *Són totes les avingudes iguals? Què passa amb els ponts quan hi ha una inundació? I amb l'entorn del riu? Al joc, el territori era totalment pla, però en cas que hi hagués turons o muntanyes, on seria millor establir un poblat?*

Cal remarcar la importància de la presència de l'aigua del riu, essencial per al consum de les persones, però també per a moltes altres activitats dels poblats, com l'agricultura, entre d'altres.

Davant la possibilitat que hi hagi sequera, quins efectes tindria en el riu i en el territori?

Etc.

Relacions amb el currículum (primària)

Els continguts d'aquesta activitat es poden relacionar amb les competències següents:

Ambit de matemàtiques

Dimensió connexions

- **Competència 6.** Establir relacions entre diferents conceptes i entre els diversos significats d'un mateix concepte.
- **Competència 7.** Identificar les matemàtiques implicades en situacions quotidianes i escolars i cercar situacions que es puguin relacionar amb idees matemàtiques concretes.

Continguts clau

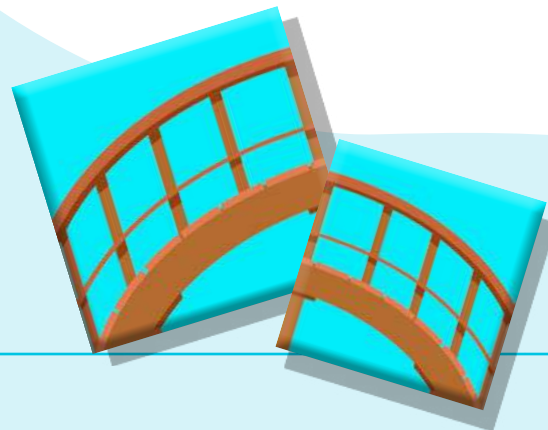
- Nombres. Relacions entre nombres.
- Significat de les operacions i de les propietats i quines relacions hi ha.
- Magnituds mesurables. Unitats estàndards.

Dimensió comunicació i representació

- **Competència 8.** Expressar idees i processos matemàtics de manera comprensible mitjançant el llenguatge verbal (oral i escrit).
- **Competència 9.** Usar les diverses representacions dels conceptes i relacions per expressar matemàticament una situació.

Continguts clau:

- Càlcul (mental, estimatiu, algorísmic, amb eines TIC).
- Relacions espacials.



Ambit de coneixement del medi

Dimensió món actual

- **Competència 1.** Plantejar-se preguntes sobre el medi, utilitzar estratègies de cerca de dades i analitzar resultats per trobar respostes.
- **Competència 2.** Interpretar el present a partir de l'anàlisi dels canvis i continuïtats al llarg del temps per entendre la societat en què vivim.
- **Competència 3.** Interpretar l'espai a partir dels elements del territori i de les seves representacions per situar-se i desplaçar-se.
- **Competència 4.** Analitzar paisatges i ecosistemes tenint en compte els factors socials i naturals que els configuren per valorar les actuacions que els afecten.
- **Competència 5.** Valorar problemes socials rellevants interpretant-ne les causes i les conseqüències per plantejar propostes de futur.

Continguts clau:

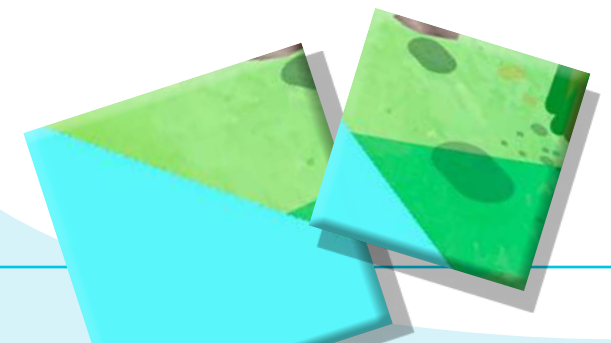
- Biodiversitat i sostenibilitat.
- Canvi i continuïtat.
- Globalització, diferenciació i alteritat.
- Organització social.
- Sistema físic.
- Sistema geològic.
- Comunicació i globalització.
- Espai geogràfic.
- Economia i sostenibilitat.
- Ecosistema i paisatge.
- Consum responsable.
- Principis i valors democràtics.

Dimensió salut i equilibri personal

- **Competència 7.** Prendre consciència del cos de cadascú i de les emocions i els sentiments propis i aliens per aconseguir l'equilibri emocional i afavorir la convivència.

Continguts clau:

- Organització social.
- Educació emocional.

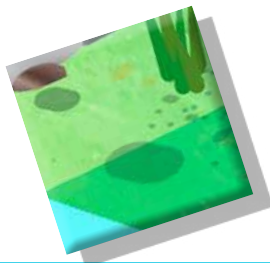


Dimensió ciutadania

- **Competència 11.** Adoptar hàbits sobre l'adquisició i l'ús de béns i serveis amb coneixements científics i socials per esdevenir un consumidor responsable.
- **Competència 12.** Participar en la vida col·lectiva a partir de valors democràtics per millorar la convivència i afavorir un entorn més just i solidari.

Continguts clau:

- Biodiversitat i sostenibilitat.
- Consum responsable.
- Economia i sostenibilitat.
- Ecosistema i paisatge.
- Organització social.
- Sistema físic.



Àmbit artístic

Dimensió percepció, comprensió i valoració

- **Competència 1.** Mostrar hàbits de percepció conscient de la realitat visual i sonora de l'entorn natural i cultural.

Continguts clau:

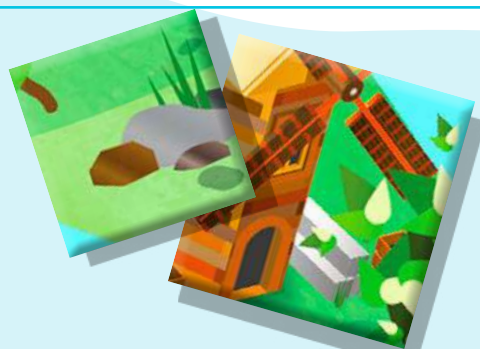
- Percepció i exploració sensorial dels elements presents en l'entorn natural, cultural i artístic.

Dimensió imaginació i creativitat

- **Competència 8.** Improvisar i crear amb els elements i recursos bàsics dels diferents llenguatges artístics.

Continguts clau:

- Imaginació i creativitat en l'expressió i comunicació artístiques.



Àmbit d'educació física

Dimensió activitat física

- **Competència 1.** Resoldre situacions motrius de forma eficaç en la pràctica d'activitats físiques.
- **Competència 2.** Prendre consciència dels límits i les possibilitats del cos en la realització d'activitats físiques.

Continguts clau:

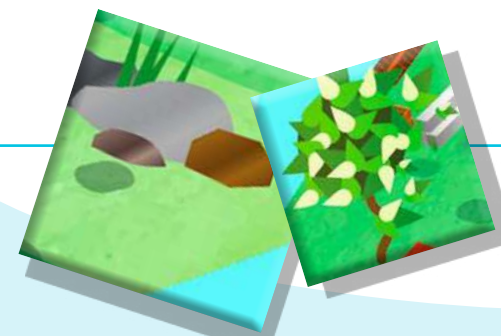
- Consciència i control del cos.
- Orientació espaciotemporal.
- Resolució de situacions motrius.
- Habilitats motrius bàsiques.
- Coordinació motriu.
- Mesures bàsiques de seguretat en la pràctica de l'activitat física.
- Joc motor.
- Esforç i superació.
- Cooperació i respecte.

Dimensió expressió i comunicació corporal

- **Competència 5.** Comunicar vivències, emocions i idees utilitzant els recursos expressius del cos.
- **Competència 6.** Prendre part en activitats col·lectives d'expressió i comunicació corporal per afavorir la relació amb els altres.

Continguts clau:

- Consciència i control del cos.
- Lateralitat.
- Equilibri.
- Orientació espaciotemporal.
- Resolució de situacions motrius.
- Habilitats motrius bàsiques.
- Coordinació motriu.
- Elements i tècniques de l'expressió i la comunicació corporal.
- Joc motor.
- Esforç i superació.
- Cooperació i respecte.



Dimensió joc motor i temps de lleure

- **Competència 7.** Participar en el joc col·lectiu de manera activa mostrant-se respectuosos amb les normes i els companys.

Continguts clau:

- Consciència i control del cos.
- Lateralitat.
- Equilibri.
- Orientació espaciotemporal.
- Resolució de situacions motrius.
- Habilitats motrius bàsiques.
- Coordinació motriu.
- Elements i tècniques de l'expressió i la comunicació corporal.
- Joc motor.
- Esforç i superació.
- Cooperació i respecte.



Àmbit d'educació en valors

Dimensió personal

- **Competència 1.** Actuar amb autonomia en la presa de decisions i assumir cadascú la responsabilitat dels seus actes.
- **Competència 3.** Qüestionar-se i usar l'argumentació per superar prejudicis i consolidar el pensament propi.

Continguts clau:

- Autoconeixement i autoestima.
- Identificació de les emocions i els sentiments propis.
- Sentiments i principis morals; actituds ètiques.
- Autonomia i resiliència.
- Responsabilitat i corresponsabilitat.
- Coherència.
- Valoració de l'esforç i la motivació.
- Habilitats de pensament.
- Estratègies per al diàleg.
- Identificació dels prejudicis i els estereotips propis.
- Sensibilitat, respecte i tolerància envers els altres i la seva diversitat.
- Actitud crítica en l'observació i la interpretació de la realitat.

Dimensió interpersonal

- **Competència 4.** Mostrar actituds de respecte actiu envers les persones, les seves idees, opcions, creences i les cultures que les conformen.
- **Competència 5.** Aplicar el diàleg com a eina d'entesa i participació en les relacions entre les persones.
- **Competència 6.** Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.

Continguts clau:

- Identificació de les emocions i els sentiments dels altres; empatia.
- Identificació dels prejudicis i estereotips propis.
- Sentiments i principis morals; actituds ètiques.
- Responsabilitat i corresponsabilitat.
- Cooperació, solidaritat i altruisme.
- Autoregulació de la conducta.
- Gestió de normes i límits.
- Habilitats socials.
- Estratègies de mediació i gestió positiva de conflictes.
- Sensibilitat, respecte i tolerància envers els altres i la seva diversitat.
- Actituds que contribueixen al benestar emocional del grup.
- Hàbits cívics i convivència en els diferents àmbits.



Relacions amb el currículum (ESO)

Els continguts d'aquesta activitat es poden relacionar amb les competències següents:

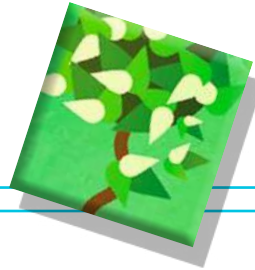
Àmbit de matemàtiques

Dimensió raonament i prova

- **Competència 5.** Construir, expressar i contrastar argumentacions per justificar i validar les afirmacions que es fan en matemàtiques.
- **Competència 6.** Emprar el raonament matemàtic en entorns no matemàtics.

Continguts clau:

- Sentit del nombre i les operacions.
- Raonament proporcional.
- Càlcul (mental, estimatiu, algorísmic, amb calculadora).



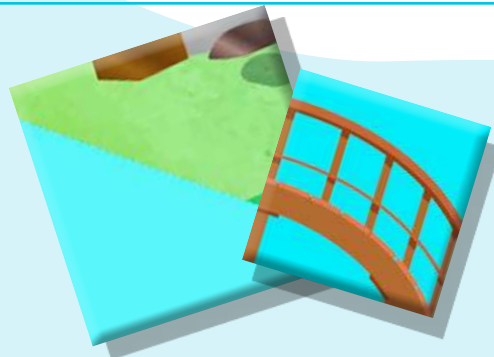
Àmbit social

Dimensió geogràfica

- **Competència 5.** Explicar les interrelacions entre els elements de l'espai geogràfic per gestionar les activitats humanes en el territori amb criteris de sostenibilitat.
- **Competència 6.** Aplicar els procediments de l'anàlisi geogràfica a partir de la cerca i l'anàlisi de diverses fonts per interpretar l'espai i prendre decisions.
- **Competència 7.** Analitzar diferents models d'organització política, econòmica i territorial, i les desigualtats que generen, per valorar com afecten la vida de les persones i fer propostes d'actuació.

Dimensió ciutadana

- **Competència 11.** Formar-se un criteri propi sobre problemes socials rellevants per desenvolupar un pensament crític.



Àmbit de l'educació física

Dimensió activitat física i temps de lleure

- **Competència 5.** Gaudir amb la pràctica d'activitats físiques recreatives, amb una atenció especial a les que es realitzen en el medi natural.

Continguts clau:

- Activitats al medi natural.

Dimensió expressió i comunicació corporal

- **Competència 7.** Utilitzar els recursos expressius del cos per a l'autoconeixement i per comunicar-se amb els altres.

Continguts clau:

- Comunicació i llenguatge corporal.

Àmbit de cultura i valors

Dimensió personal

- **Competència 1.** Actuar amb autonomia en la presa de decisions i cadascú ser responsable dels seus actes.
- **Competència 3.** Qüestionar-se i usar l'argumentació per superar prejudicis i consolidar el pensament propi.
- **Competència 9.** Analitzar críticament l'entorn (natural, científicotecnològic, social, polític, cultural) des de la perspectiva ètica, individualment i de manera col·lectiva.

Continguts clau:

- La presa de decisions: fases i conseqüències.
- Els criteris com a fonament de la presa de decisions.
- El concepte de llibertat i els seus límits.
- El dubte i la formulació de les bones preguntes com a inici de la reflexió.
- El bon argument.
- Els aspectes d'una argumentació.
- Diferència entre finalitats i mitjans. Relació entre pensament i acció.
- El medi natural i les seves implicacions (ètica del consum, medi ambient).



LA PAERIA



Ajuntament de Lleida



Ajuntament de Girona



Aquest projecte està cofinançat pel Fons Europeu de Desenvolupament Regional (FEDER).

Interreg
POCTEFA
TTFS



UNION EUROPEA
UNION EUROPÉENNE



Cares dau



Fitxes POBLE 25x25 cm 24+3 peces (x3 equips)



DORS x27



DORS x27



DORS x27



1/2 PONT



1/2 PONT



1/2 PONT

Fitxes PERILL 20x20 cm 7 peces (x3 equips)



INUNDACIÓ x5 (x3)



ENFONSADA x2 (x3)



DORS x7



DORS x7



DORS x7

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces Equip alimentació



PEIXOS x4



CULTIUS I MOLÍ x4



SÈQUIA x2

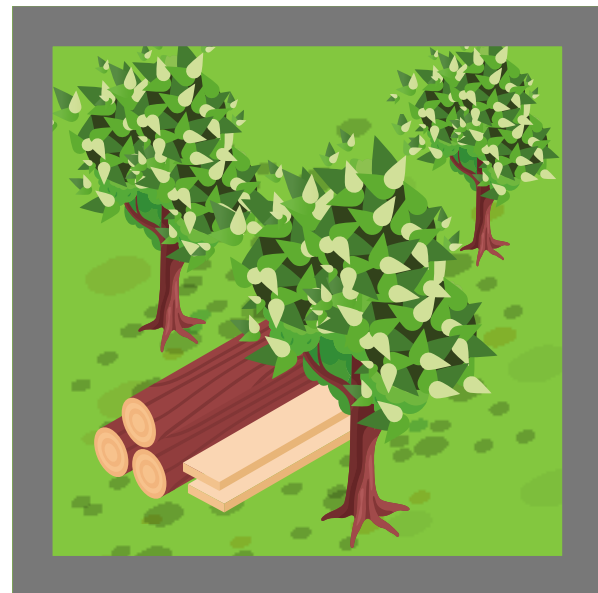


DORS

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces Equip construcció



ARGILA, GRAVES, SORRA x4



FUSTA x4



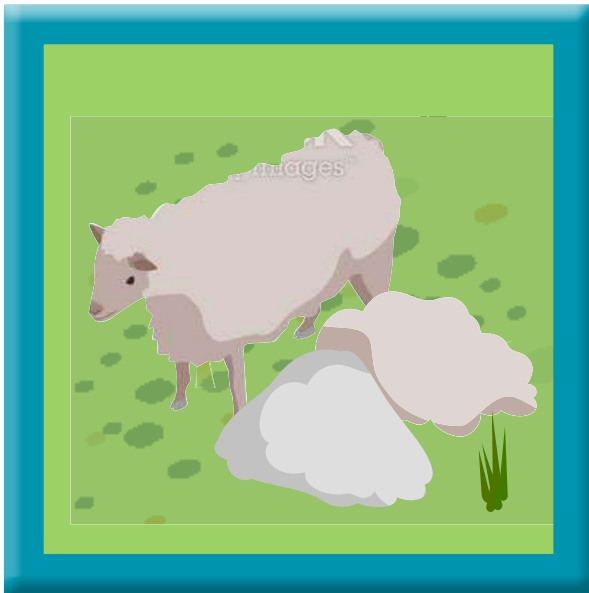
SÈQUIA x2



DORS

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces

Equip artesania



OVELLES, LLANA x4



VÍMET x4



SÈQUIA x2



DORS