



12 JOC DEL PIU

JOC

ERRÒNIA O INSUFICIENT PERCEPCIÓ DEL RISC

INFLUENCIABILITAT

ESCASSA CONSCIÈNCIA DE MI MATEIX

BREU DESCRIPCIÓ

L'activitat consisteix en una variació del joc de Piu o Pi. És una variació d'aquest joc perquè introdueix elements relacionats amb la seguretat i l'educació viària i perquè és adequat per fer-lo com a joc de nit.

OBJECTIUS

- ▶ Experimentar la importància de la senyalització nocturna dels marxants o vianants.

CONTINGUTS ESPECÍFICS

- ▶ Els elements de senyalització nocturna.

METODOLOGIA / INSTRUCCIONS

L'OBJECTIU DEL JOC:

- ▶ La persona que para ha de dir el nom de tots els membres del grup que resten amagats. Qui para no pot sortir d'un cercle dibuixat al terra al voltant seu. I els que s'amaguen ho han de fer en un temps determinat que cada cop és més curt.
- ▶ La variació que introdueix aquesta proposta és, per una banda, que es fa de nit (colònies, campaments, tardes d'hivern...) i, per altra banda, que alguns dels membres del grup han de portar una armilla reflectora fluorescent. D'aquesta manera constatarem que resulta una complicació pel que s'amaga el no ser vist i, alhora, constatarem la importància d'usar l'armilla reflectora en cas de marxa nocturna.

DESENVOLUPAMENT DEL JOC:

- ▶ El que para se situa al mig del cercle marcat a terra, amb els braços estesos i els ulls tancats. Comença el joc quan tothom li toca un braç i el que para diu "PIU!" i comença a comptar enrere del 10 al 0 mentre tots els altres corren a amagar-se. Quan arriba al zero, tothom ha d'estar amagat i el que para comença a buscar-los sense sortir-se del cercle. Pot tenir una lot.
- ▶ En la mesura que reconeix les persones amagades, va dient-ne els noms i aquests han d'anar sortint. Quan el que para no veu més membres, torna a dir "PIU!" i comença a comptar enrere una altra vegada, però aquest cop ha de començar des d'un número menys, és a dir, des del 9. Tots els que resten amagats han de sortir dels amagatalls, tocar el que para i córrer a amagar-se una altra vegada amb els 9 segons dels que disposen. El que para torna a buscar els membres, un cop ha acabat de comptar i sense sortir del cercle. El joc es repeteix fins que es localitzen tots els membres del grup i fins a esgotar el compte enrere.
- ▶ En el cas que el que para "trenqui l'olla", és a dir, es confongui de persona i digui un altre nom, torna a començar el joc des del principi.
- ▶ El joc es pot anar repetint de manera que tots els participants puguin dur en alguna partida l'armilla reflectora.

PROPOSTA DE PAUTES PER ALS EDUCADORS:

Una vegada s'acaba el joc és imprescindible la reflexió dels educadors i els participants entorn del que ha passat, a qui s'ha localitzat abans, a qui ha costat menys de localitzar, etc.

Caldrà que, més enllà de les anècdotes del joc, traiem el tema de la seguretat a la nit i la importància de ser vistos en una carretera, la importància de dur els llums del cotxe encesos, de fer-nos veure a través d'aquestes armilles, etc.

RECURSOS / MATERIALS

- armilles reflectores
- guixos per dibuixar el cercle a terra