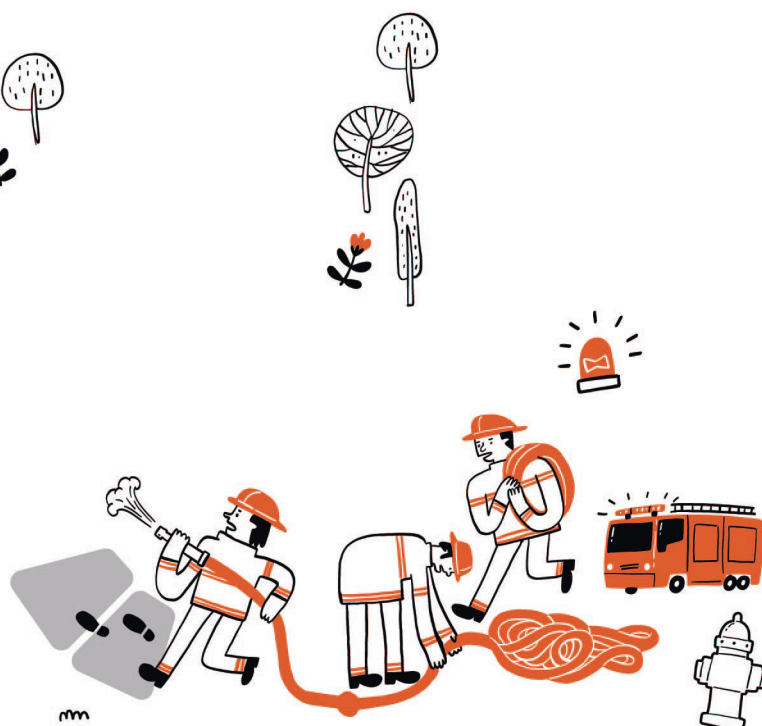




Combattiamo contro il fuoco

Regole del gioco



Nico e Vicky abitano in un villaggio chiamato Catastrofelandia. Nonostante i cittadini di Catastrofelandia abitino in un posto meraviglioso e stupendo, devono affrontare alcuni pericoli quali incendi boschivi, alluvioni, terremoti o perfino pandemie. Tuttavia, Nico e Vicky hanno presto imparato che se la loro comunità è ben preparata, ben organizzata e informata, sono meno vulnerabili in queste situazioni. Dunque con un'adeguata preparazione alle catastrofi diventano capaci di affrontare efficacemente le situazioni di emergenza nonché di soccorrere gli amici che ne hanno bisogno. Vediamo se sanno bene cosa fare in queste situazioni complicate e cosa possiamo imparare da loro.

Potete scegliere tra quattro diversi scenari: incendio, alluvione, pandemia, terremoto.

Retroscena degli incendi

Vicky e Nico vanno alla stessa scuola situata nel loro villaggio. Un giorno, alla lezione di matematica hanno sentito suonare l'allarme antincendio. Sapevano che il suono dell'allarme significa che devono lasciare l'edificio seguendo i segnali di uscita. Dopo essere usciti dall'edificio, si sono riuniti con i loro compagni e gli insegnanti nel punto di raccolta sicuro. Quando si sono guardati attorno, hanno realizzato che il fumo proveniva dal bosco circostante e l'incendio si stava avvicinando rapidamente alle case. Gli incendi boschivi sono spesso incontrollabili e tendono ad espandersi molto velocemente. Per fortuna Vicky e Nico hanno imparato alle lezioni dedicate alle emergenze come agire durante un allarme antincendio. Hanno spiegato ai compagni di classe che in caso di un incendio boschivo che si espande rapidamente, devono immediatamente evacuare l'intero villaggio e andare al rifugio.

Aiutate Vicky, Nico, i loro amici e famiglie ad arrivare al rifugio il più presto possibile prima ancora che il fuoco raggiunga il villaggio. Fate in modo che i pompieri arrivino al luogo dell'incendio per poter aiutare ad estinguere l'incendio. Aiutate anche i medici a raggiungere l'ospedale perché possano soccorrere le persone ferite nell'incendio.

Termini da imparare:

segnale d'uscita, rilevatore di fumo e allarme antincendio, estintore, pompieri, sicurezza antincendio

Regole del gioco per insegnanti/ istruttori/ parenti

L'obiettivo è che i bambini studino la gestione delle emergenze e che acquisiscano conoscenze e competenze fondamentali. Giocheranno insieme formando delle squadre combattendo insieme contro il fuoco.

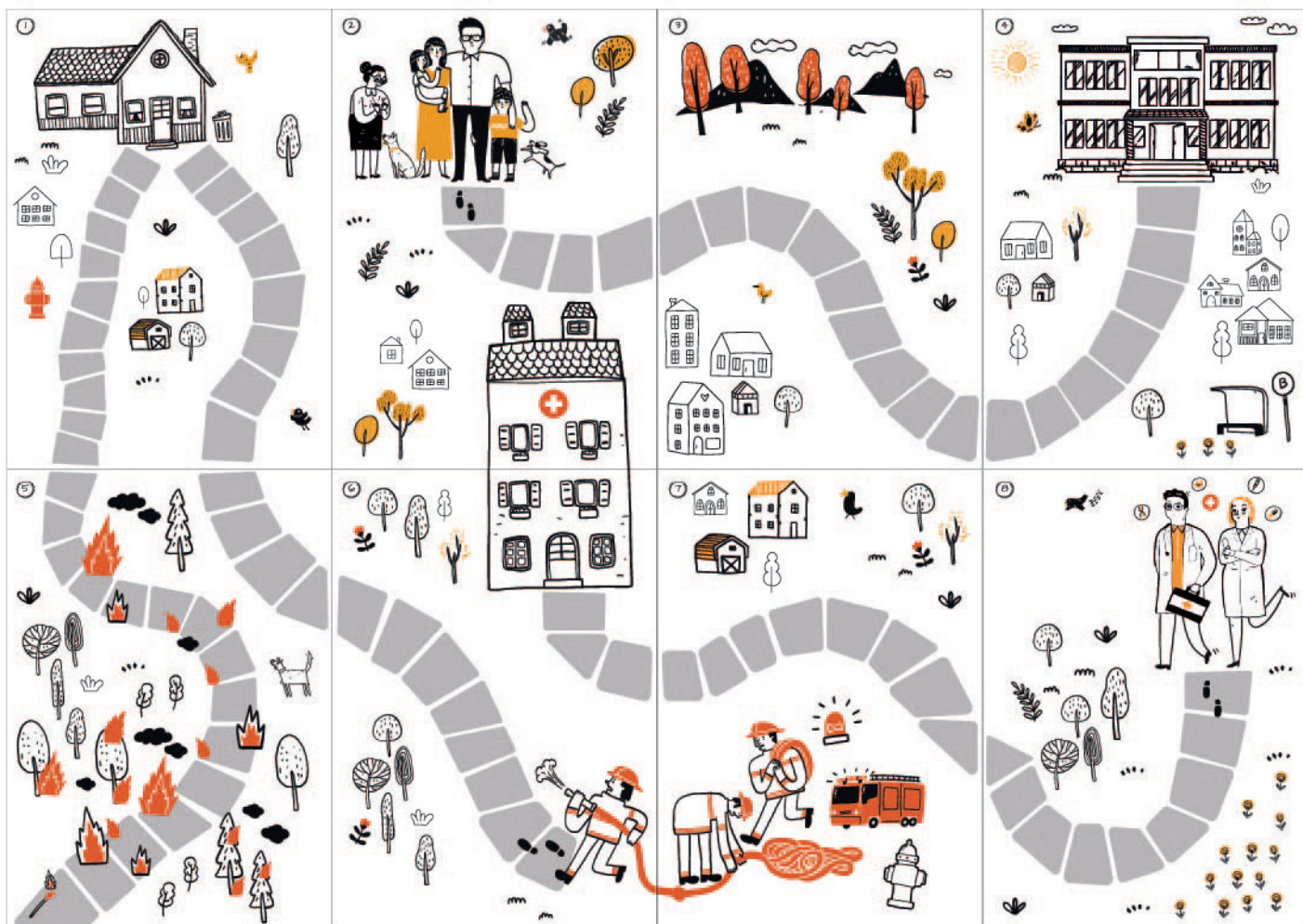
Se si gioca con bambini di età compresa tra i **5** e i **7** anni si raccomanda di scegliere la versione semplice giocando solo la parte "Accoppia le carte" a seconda della loro età aggiungendo, successivamente, questioni e sfide.

Con bambini più grandi (di **8-10** anni ed oltre) si può espandere il gioco di base rendendolo più raffinato con ulteriori questioni, sfide ed azioni.

Il gioco può essere giocato da 3-5 bambini oppure da 3-5 squadre. Quando si gioca con squadre formate da bambini, vanno utilizzate anche le questioni e/o sfide in modo che ogni bambino possa sentirsi coinvolto nel gioco. Le squadre possono ricevere domande o sfide congiuntamente.

Le regole di base del gioco sono le seguenti

- 1** Monta il tabellone aiutandoti con la numerazione. I bambini hanno la possibilità di colorarlo per renderlo ancor più simile ai loro villaggi/alle loro città. Posa le cartine movimento a faccia in giù. I quattro giocatori (medici, pompieri, fuoco, famiglia) vanno posizionati sulla relativa casella di partenza.
- 2** Se la squadra è numerosa, dividila in gruppi composti da due o da più persone a seconda delle dimensioni del gruppo.
- 3** Il primo giocatore inizia girando a faccia in su una cartina movimento che mostra come e cosa muovere (ossia quale giocatore di quante caselle deve avanzare). Muovi la relativa figura e metti da parte la cartina.
- 4** Se il giocatore arriva su una casella "domanda" oppure "sfida", bisogna girare questa carta a faccia in su e rispondere alla domanda/sfida.
- 5** Quando un giocatore arriva alla casella di arrivo, la seguente cartina fuoco girata in su significherà che la figura del fuoco deve retrocedere anziché avanzare. In questo modo le squadre vengono premiate per aver terminato il percorso.
- 6** Se la figura del fuoco arriva prima di ogni altro giocatore, ognuno perde il gioco. Tutte e tre le figure (medici, pompieri, famiglia) devono arrivare alla casella di arrivo prima della figura del fuoco in modo da poter evitare la catastrofe, estinguere il fuoco e quindi vincere il gioco.



Tabellone incendio

Sfida "Accoppia le carte" - per bambini più piccoli (di 5-7 anni e come primo compito/compito ausiliare per bambini di 8-10 anni)

Prepara le carte da accoppiare e mescolale. Ogni squadra riceve alcune carte che rappresentano immagini varie che vanno accoppiate. Posiziona sui vari percorsi alcune carte sfida (carte piccole) (scegline quante vuoi a seconda del livello di conoscenza dei bambini). Puoi metterle su qualsiasi casella a tuo piacimento. I bambini si spostano casualmente sulle carte. Quando si arriva su una carta, essa va girata a faccia in su/va accoppiata - chiedi ai bambini di accoppiarla con l'immagine adatta. Risolto il compito, leggi ad alta voce la spiegazione in basso.



*Carta sfida
(carta piccola)*

1 Estintore - Fuoco

Spiegazione: L'estintore è uno strumento che serve per controllare ed estinguere il fuoco. Se sei con un adulto, l'estintore deve essere utilizzato da lui. Ricorda: la cosa più importante è di startene al sicuro, sfuggi immediatamente dal fuoco.

2 Coperta antifiamma - forno in fiamme

Spiegazione: Le "coperte antifiamma" o "coperte antincendio" servono per soffocare incendi domestici di piccola dimensione. Servono anche per coprire persone il cui vestito ha preso fuoco. Generalmente la coperta antifiamma viene conservata in cucina per poter utilizzarla immediatamente se scoppia un incendio in cucina, ad esempio gettandola sul forno in fiamme. Devi sempre stare attento a spegnere gli elettrodomestici da cucina dopo l'utilizzo.

3 Fiammifero - Adulto

Spiegazione: Non si deve mai giocare con fiammiferi e accendini. Essi vanno sempre conservati in un luogo sicuro e anche se per caso trovi un fiammifero, devi sempre consegnarlo ad un adulto. Devi agire nello stesso modo anche se è tuo fratello, tua sorella o un tuo amico a trovare un fiammifero.

4 Cellulare con il numero 112 - edificio in fiamme

Spiegazione: In caso di emergenza chiama il 112, numero d'emergenza. Puoi chiamare questo numero solo se si tratta davvero di un'emergenza. Devi spiegare all'operatore cosa è successo, l'indirizzo e se ci sono persone ferite.

5 Asciugamano - Rubinetto da cui cola acqua

Spiegazione: Un asciugamano (pezzo di stoffa, coperta, lenzuola, etc.) bagnato posizionato davanti alla tua bocca aiuta a diminuire il rischio di aspirare il fumo. Se non sei in grado di abbandonare la stanza, puoi coprire le fessure usando l'asciugamano per evitare che il fumo entri nella stanza.

6 Rilevatore di fumo – batterie

Spiegazione: Se senti l'allarme del rilevatore di fumo, devi uscire all'aperto il più velocemente possibile (in meno di 2 minuti). Se vedi fumo, chinati e comincia a correre cercando di stare vicino a terra dove l'aria è più pulita. Con l'aiuto della tua famiglia esegui un test al rilevatore una volta al mese e se necessario cambiate le batterie.

7 Segnale di uscita – figura che corre

Spiegazione: In caso di un incendio devi abbandonare l'edificio il più velocemente possibile (in meno di 2 minuti). Per trovare la via d'uscita più sicura devi seguire i segnali d'uscita ed abbandonare l'edificio. Non appena sei fuori, vai al punto di raccolta sicuro e rimani lì.

8 Maniglia – mano

Spiegazione: Se la maniglia scotta, non aprire la porta in quanto ciò causa l'espandersi del fuoco. Usa un asciugamano o un pezzo di stoffa per toccare le cose in modo da evitare ustioni. Cerca di trovare un'altra via d'uscita ma se non riesci a lasciare la casa, rimani vicino alla finestra perché i pompieri possano vederti.

9 Pompieri – casco

Spiegazione: I pompieri devono indossare dispositivi di protezione speciali che li protegge dal caldo e dalle fiamme. Il casco protegge i pompieri dalle fiamme, dagli urti dovuti a macerie in caduta nonché da temperature estreme. Inoltre, protegge anche le orecchie e gli occhi del pompiere.

10 Manichetta antincendio – idrante

Spiegazione: Di solito gli idranti sono collocati nelle vie, nelle aree di parcheggio e lungo le strade. Servono per assicurare approvvigionamento d'acqua per i pompieri per poter estinguere il fuoco. I pompieri collegano la manichetta antincendio all'idrante per avere a disposizione abbastanza acqua per estinguere il fuoco.

11 Kit medico – medico

Spiegazione: Il kit medico o kit di pronto soccorso contiene attrezzi e strumenti utilizzati per dare assistenza medica. Nella maggior parte dei kit puoi trovare strumenti necessari per trattare tagli, ustioni, graffi, strappi e altre ferite. Generalmente il kit medico contiene ad esempio bende, cerotti e crema antisettica. Chiama sempre un adulto o un medico se hai gravi ferite.

12 Finestra – bambino che apre la finestra agitando una stoffa

Spiegazione: Se non riesci ad abbandonare l'edificio scendendo al piano terra, cerca una stanza sicura, chiudi la porta e vai alla finestra. Accertati che i pompieri ti possano vedere e sentire in modo da poter soccorrerti.

13 Correre giù per le scale con un segno di spunta – bambino sotto il tavolo immagine barrata

Spiegazione: Se scoppia un incendio, devi abbandonare l'edificio. Corri giù per le scale. Se c'è troppo fumo, chinati e procedi a carponi oppure strisciando per terra ma non nasconderti dentro in nessun luogo.

14 Rotolare per terra – bambino con vestito in fiamme

Spiegazione: Se il tuo vestito ha preso fuoco e non riesci a togliertelo, fermati, buttati a terra e rotola. "Fermo, a terra e rotola" significa che devi fermarti dove sei, buttarti a terra e rotolare avanti e indietro coprendoti il viso con le mani finché il fuoco non si spegne. La corsa fa aumentare il fuoco. Rotolarsi a terra è il modo migliore per estinguere le fiamme.

Domande per bambini di 8-10 anni

Prepara le carte contenenti le domande. Posiziona sui vari percorsi le carte (piccole) contenenti le domande (scegline quante vuoi a seconda del livello di conoscenza dei bambini). Puoi metterle ovunque a tuo piacimento. I bambini si spostano casualmente sulle carte. Quando arrivano su una carta domanda contenente istruzioni, chiedigli di rispondere dopodiché leggi ad alta voce la spiegazione.



Carte (piccole)
domande

- 1 D:** Puoi elencare almeno 3 metodi che possono aiutare a spegnere un incendio?
R: acqua, coperta antifiama, sabbia, estintore

Spiegazione: Puoi usare vari strumenti per estinguere il fuoco. Se sei con un adulto, l'estintore deve essere utilizzato da lui. Ricorda: la cosa più importante è di startene al sicuro, scappa immediatamente dal fuoco e chiama aiuto.

- 2 D:** Come devi agire per sfuggire al fumo?
R: 1. nasconderti sotto il tavolo 2. **strisciare a terra** 3. stare in piedi

Spiegazione: Quando fuggi da un edificio in fiamme, ricorda che il fumo può essere tanto pericoloso quanto il fuoco. Se vedi fumo, procedi in avanti strisciando per terra perché quando il fumo sale, l'aria vicino a terra è meno satura di fumo. Se ciò non è possibile, cerca di copriti la bocca e il naso con un asciugamano bagnato il che riduce il rischio di aspirare il fumo.

- 3 D:** Vicky e Nico sono usciti sani e salvi dall'edificio in fiamme ma il loro cane si trova ancora dentro. Cosa devono fare?
R: 1. **chiamare aiuto** 2. tornare a prendere il cane 3. correre via e nascondersi

Spiegazione: Dopo che sei uscito dall'edificio in fiamme, vai in un posto sicuro dove ti possono trovare facilmente gli adulti e i pompieri. Non devi mai tornare all'edificio in fiamme neanche se ci hai lasciato il tuo animale o qualsiasi oggetto. Se c'è un animale dentro, dillo ai pompieri che si trovano sul luogo anziché cercare di salvarlo da solo.

4 D: Come puoi preparare la tua casa per un'eventuale emergenza incendio?

Elenca almeno 3 cose.

R: Bisogna accertarsi di conoscere bene le vie d'uscita; le grate di sicurezza devono essere apribili dall'interno; scale e corridoi sgombri; sapere come muoversi in caso di fumo e/o incendio; montare rilevatore di fumo e/o allarme antincendio; tenere i materiali pericolosi in luogo sicuro; procurarsi un estintore.

Spiegazione: La preparazione è fondamentale per poter imparare come starsene al sicuro in caso di emergenze. La preparazione include anche imparare come comportarsi, come agire e cosa non fare in caso di emergenza. Grazie a questo gioco ti sentirai più preparato in caso di un incendio.

5 D: Se non puoi lasciare la casa e devi rimanere in una stanza sicura durante l'incendio dove conviene andare per farti vedere dai soccorritori?

R: 1. sotto il letto 2. nascosto nell'armadio 3. **alla finestra**

Spiegazione: Se non sei in grado di abbandonare la casa, devi andare in una stanza sicura, chiudere la porta e andare alla finestra. Accertati che i pompieri ti possano vedere e sentire in modo da poter soccorrerti.

6 D: Se non puoi lasciare la casa e devi rimanere in una stanza sicura durante l'incendio cosa puoi fare per evitare che il fumo entri nella stanza?

R: 1. Coprire le fessure attorno alla porta con vestiti, asciugamani, coperte

2. chiudere la porta a chiave 3. Coprire le fessure attorno alla porta con libri e riviste

Spiegazione: Un asciugamano (pezzo di stoffa, coperta, lenzuola, etc.) bagnato posizionato davanti alla tua bocca aiuta a diminuire il rischio di aspirare il fumo. Se non sei in grado di abbandonare la stanza, puoi coprire le fessure usando l'asciugamano per evitare che il fumo entri nella stanza.

7 D: Puoi elencare almeno 5 cause di incendio?

R: Candela lasciata incustodita, bambini che giocano con fiammiferi, sigarette, incendio in cucina, fiammiferi, phon lasciato incustodito, piastra per capelli lasciata incustodita, presa sovraccarica, fuoco da campo lasciato incustodito

Spiegazione: L'istruzione in materia di sicurezza antincendio è fondamentale anche per evitare lo scoppio di un incendio. Ricorda di stare lontano da ogni cosa che può provocare incendio come fiammiferi, accendini o candele. Forno, camino, apparecchi per riscaldamento, ferro da stiro e altri elettrodomestici con superfici calde.

8 D: In caso di emergenza puoi chiamare solo il numero di emergenza. Qual è il numero di emergenza?

R: **112**, 911, 999

Spiegazione: In caso di emergenza chiama il 112, numero d'emergenza. Puoi chiamare questo numero solo se si tratta davvero di un'emergenza. Devi spiegare all'operatore cosa è successo, l'indirizzo e se ci sono persone ferite.

9 D: Cosa devi fare se scoppia un incendio nella tua casa?

R: **1. uscire di corsa dalla casa e chiamare il numero di emergenza**

2. nasconderti nella tua stanza 3. aspettare che i tuoi genitori tornino

Spiegazione: Se la maniglia scotta, non aprire la porta in quanto ciò causa l'espandersi del fuoco. Usa un asciugamano o un pezzo di stoffa per toccare le cose in modo da evitare ustioni. Cerca di trovare un'altra via d'uscita, ma se non riesci a lasciare la casa rimani vicino alla finestra perché i pompieri possano vederti. Una volta che ti trovi all'aperto e al sicuro, devi chiamare il 112.

10 D: È più sicuro strisciare sotto il fumo che attraversarlo camminando?

R: **Sì/No**

Spiegazione: Quando fuggi da un edificio in fiamme, ricorda che il fumo può essere tanto pericoloso quanto il fuoco. Se vedi fumo, procedi in avanti strisciando per terra perché quando il fumo sale, l'aria vicino a terra è meno satura di fumo.

11 D: Perché è importante non aprire la porta se la maniglia scotta?

R: È possibile che ci sia fuoco dietro la porta e se apri la porta il fuoco potrebbe espandersi di più in quanto riceve ossigeno.

Spiegazione: Se la maniglia scotta, non aprire la porta in quanto ciò causa l'espandersi del fuoco. Cerca di trovare un'altra via d'uscita, ma se non riesci a lasciare la casa rimani vicino alla finestra perché i pompieri possano vederti. Usa un asciugamano o un pezzo di stoffa per toccare le cose in modo da evitare ustioni.

12 D: Perché non è una buona idea correre con vestiti in fiamme addosso?

R: La corsa aumenta ancora di più il fuoco.

Spiegazione: Durante la corsa l'ossigeno presente nell'aria alimenta ancor di più le fiamme per cui il fuoco diventa più intenso e pericoloso.

13 D: Vicky e Nico sono in classe e guardando fuori dalla finestra chiusa vedono pompieri in arrivo. Cosa devono fare?

R: 1. salutarli con un cenno della mano da dietro le finestre 2. cercare di corrergli incontro 3. **aprire la finestra, salutarli con un cenno della mano e aspettare le istruzioni dei pompieri su cosa fare**

Spiegazione: Se non sei in grado di abbandonare l'edificio, devi andare in una stanza sicura, chiudere la porta e andare alla finestra. Accertati che i pompieri ti possano vedere e sentire in modo da poter soccorrerti. Ricorda che non devi mai cercare di nasconderti dal fuoco.

14 D: Scoppia un incendio d'estate. Vicky indossa una maglietta a maniche corte ma nel suo zaino c'è anche una felpa a maniche lunghe col cappuccio. Cosa deve fare?

R: 1. lasciare la felpa a maniche lunghe col cappuccio nello zaino 2. **indossare la felpa a maniche lunghe col cappuccio per proteggere la pelle**

Spiegazione: In caso di incendio è importante coprire, per quanto più possibile, la pelle per poter evitare ustioni.

15 D: Nico si trova sul corridoio dell'edificio in fiamme. Come deve lasciare l'edificio?

R: 1. in ascensore 2. **seguire i segnali d'uscita e scendere le scale se non sono bloccate**

Spiegazione: In caso di un incendio devi abbandonare l'edificio il più velocemente possibile. Seguire i segnali d'uscita che portano al punto di raccolta sicuro situato all'aperto. Ricorda che non devi mai nasconderti neanche se hai paura perché è possibile che i pompieri non ti trovino. Inoltre, mentre fuggi dall'edificio non utilizzare mai l'ascensore, prendi sempre le scale.

Sfide - scegli uno strumento - per bambini di 8-10 anni

Volendo puoi rendere il gioco più complicato utilizzando, oltre alle carte domande, anche le carte sfida. Utilizzane quante vuoi a seconda della composizione del gruppo e procedete a giocare come prima. Se i bambini arrivano su una carta sfida, bisogna girare a faccia in su la carta che contiene le istruzioni. Gli strumenti possono essere divisi tra i gruppi e se c'è uno strumento che manca ad uno dei gruppi, possono iniziare a negoziare e scambiare strumenti.



- A** Vicky si ricorda che l'anno scorso è venuto un pompiere a scuola e ha parlato della sicurezza antincendio ai bambini. Scegli uno strumento di cui ha parlato il pompiere spiegando che può essere utilizzato per spegnere un incendio.

Estintore

Spiegazione: L'estintore è uno strumento che serve per controllare ed estinguere il fuoco. Se sei con un adulto, l'estintore deve essere utilizzato da lui. Ricorda: la cosa più importante è di startene al sicuro, scappa immediatamente dal fuoco e chiama aiuto.

- B** Vicky e i suoi genitori stanno preparando la cena quando all'improvviso scoppia un incendio in cucina. Scegli uno strumento con cui Vicky può soffocare il fuoco per evitare la sua diffusione.

Coperta antifiama

Spiegazione: Le "coperte antifiama" o "coperte antincendio" servono per soffocare incendi domestici di piccola dimensione. Servono anche per coprire persone il cui vestito ha preso fuoco. Generalmente la coperta antifiama viene conservata in cucina per poter utilizzarla immediatamente se scoppia un incendio in cucina, ad esempio gettandola sul forno in fiamme. Devi sempre stare attento a spegnere gli elettrodomestici da cucina dopo l'utilizzo.

- C** Nel villaggio di Vicky e Nico scoppia un incendio. Devono lasciare la loro casa e trovare rifugio fuori dal villaggio. Scegli uno strumento che dovrebbero portare con loro al rifugio.

Acqua potabile

Spiegazione: In caso di incendio è vietato tornare a casa, anche se ci hai lasciato il tuo animale. Se l'intera zona o in questo caso l'intero villaggio è in fiamme, tu e la tua famiglia dovete andare al rifugio. Il rifugio è un posto sicuro dove rifugiarsi finché la situazione di emergenza persiste. Finché si è al rifugio bisogna procurarsi abbastanza acqua da bere, cibo da mangiare e posto sicuro dove dormire.

- D** Nico e Vicky stanno andando a casa da scuola quando si accorgono che la casa di un loro amico ha preso fuoco e il loro amico è ferito. Scegli lo strumento più adatto con cui possono soccorrere il loro amico prima dell'arrivo del medico.

Kit medico

Spiegazione: Il kit medico o kit di pronto soccorso contiene attrezzi e strumenti utilizzati per dare assistenza medica. Nella maggior parte dei kit puoi trovare strumenti necessari per trattare tagli, ustioni, graffi, strappi e altre ferite. Generalmente il kit medico contiene ad esempio bende, cerotti e crema antisettica. Chiama sempre un adulto o un medico se hai gravi ferite.

- E** Nico abita nel villaggio vicino e vede che l'incendio boschivo si sta diffondendo nella direzione del villaggio di Vicky. Scegli lo strumento con cui Nico può avvisare i pompieri.

Cellulare con il numero 112

Spiegazione: In caso di emergenza chiama il 112, numero d'emergenza. Puoi chiamare questo numero solo se si tratta davvero di un'emergenza. Devi spiegare all'operatore cosa è successo, l'indirizzo e se ci sono persone ferite.

- F** Nico si trova nella palestra scolastica quando sente odore di fumo e comincia a tossire. Scegli lo strumento con cui Nico può coprire il suo viso mentre abbandona in fretta l'edificio.

Asciugamano bagnato

Spiegazione: Un asciugamano (pezzo di stoffa, coperta, lenzuola, etc.) bagnato posizionato davanti alla tua bocca aiuta a diminuire il rischio di aspirare il fumo. Se non sei in grado di abbandonare la stanza, puoi coprire le fessure usando l'asciugamano per evitare che il fumo entri nella stanza.

- G** Vicky sta seduta in classe quando sente odore di fumo seguito dall'allarme incendio. Scegli lo strumento di cui sente il suono.

Rilevatore di fumo

Spiegazione: Se senti l'allarme del rilevatore di fumo, devi uscire all'aperto il più velocemente possibile (in meno di 2 minuti). Se vedi fumo, chinati e comincia a correre cercando di stare vicino a terra dove l'aria è più pulita. Con l'aiuto della tua famiglia esegui un test al rilevatore una volta al mese e se necessario cambiate le batterie.

- H** Nico e Vicky sono a scuola quando all'improvviso suona l'allarme incendio. Devono abbandonare in fretta l'edificio ed andare al punto di raccolta sicuro all'aperto. Accoppia lo strumento che gli fa vedere la via d'uscita.

Segnale di uscita

Spiegazione: In caso di un incendio devi abbandonare l'edificio il più velocemente possibile (in meno di 2 minuti). Per trovare la via d'uscita più sicura devi seguire i segnali d'uscita ed abbandonare l'edificio. Non appena sei fuori, vai al punto di raccolta sicuro e rimani lì.

- I** Nella casa di Nico scoppia un incendio. La via d'uscita di Nico è bloccata da una porta. Un pompiere entra nella casa per aiutare Nico ad uscire. Scegli lo strumento più adatto ad eliminare l'ostacolo che si trova tra il pompiere e Nico.

Ascia

Spiegazione: I pompieri devono indossare dispositivi di protezione speciali che li proteggono dal caldo e dalle fiamme. Inoltre, hanno altri strumenti come ad esempio l'ascia, torcia oppure ricetrasmittitore. I pompieri utilizzano l'ascia per entrare in un edificio oppure per far spostare eventuali ostacoli presenti lungo la via d'uscita.

Sfida azione - per bambini di 8-10 anni

Se hai un gruppo di bambini che possono muoversi nella stanza, puoi anche mischiare le carte sfida azione con le carte sfida strumenti. In questo caso utilizzane quante vuoi a seconda della composizione del gruppo e procedete a giocare come prima. Se i bambini arrivano su una carta sfida, bisogna girare a faccia in su la carta che contiene le istruzioni. Oltre che rispondere devono anche far vedere cosa si dovrebbe fare.



- 1 D:** Metti in ordine le azioni da eseguire se il tuo vestito prende fuoco e non puoi togliertelo velocemente.

R: 1. **fermarsi, sdraiarsi e rotolarsi per terra**
prendere acqua

2. chiamare aiuto 3. correre a

Spiegazione: "Fermo, a terra e rotola" significa che devi fermarti dove sei, buttarti a terra e rotolare avanti e indietro finché il fuoco non si spegne coprendoti il viso con le mani. La corsa fa aumentare il fuoco. Rotolarsi a terra è il modo migliore per estinguere le fiamme.

- 2** Nella scuola di Vicky è scoppiato un incendio e il vestito di un amico di Vicky ha preso fuoco. Vicky lo avvolge con una coperta e inizia a picchiettarla per spegnere il fuoco. Recita la scena in cui vai a prendere una coperta e picchietti la persona accovacciata per terra il cui vestito ha preso fuoco.

Spiegazione: Il fuoco si estingue se non è alimentato dall'ossigeno. La coperta soffoca l'ossigeno e quindi le fiamme si spengono.

- 3** Qual è l'informazione chiave che va comunicata all'operatore in una chiamata di soccorso? Fai finta di effettuare la chiamata e comunica le seguenti informazioni: l'indirizzo preciso, la descrizione dell'accaduto e se ci sono persone ferite o in pericolo.

Spiegazione: In caso di emergenza chiama il 112, numero d'emergenza. Puoi chiamare questo numero solo se si tratta davvero di un'emergenza. Devi spiegare all'operatore cosa è successo, l'indirizzo e se ci sono persone ferite.

- 4** Prendi un foglio e disegna la via d'uscita dalla classe all'aperto. Indica il punto di raccolta sicuro sul tuo disegno.

Spiegazione: In caso di un incendio devi abbandonare l'edificio il più velocemente possibile. Seguire i segnali d'uscita che portano al punto di raccolta sicuro situato all'aperto. Ricorda che non devi mai nasconderti neanche se hai paura perché è possibile che i pompieri non ti trovino. Inoltre, mentre fuggi dall'edificio non utilizzare mai l'ascensore, prendi sempre le scale.