



Emergency Vehicles Set

Gioco libero con veicoli di soccorso a ruote libere. Favorisce il gioco di ruolo, la comprensione del rapporto causa-effetto, la classificazione e l'acquisizione del vocabolario relativo alle persone che ci aiutano.

CONTENUTO
3 veicoli

MERCATO
Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



Baby Fire Engine
9 × 8 × 6 cm



Baby Ambulance
9 × 7 × 6 cm



Baby Police Car
9 × 6 × 8 cm

COSA IMPARANO I BAMBINI



Motricità fine

Afferrare, spingere, guidare, caricare. Girare la testa dell'autista affina la presa a pinza.



Causa ed effetto

Una spinta fa sempre muovere il veicolo: una delle prime e più chiare esperienze per imparare a prevedere cosa succederà.



Linguaggio

Veicoli, mestieri, sirene, veloce e lento. Un vocabolario ricco, senza schede da compilare.



Pre-matematica

Contare in entrata e in uscita dalla stazione; di più, di meno, pieno, vuoto.



Abilità sociali

Rispettare i turni, negoziare i ruoli, soccorrere insieme.



Fantasia

Nessun copione. È il bambino a decidere chi ha bisogno di aiuto e come finisce.

ARGOMENTI COLLEGATI

Le persone che ci aiutano

Stare al sicuro

Trasporti

La nostra comunità

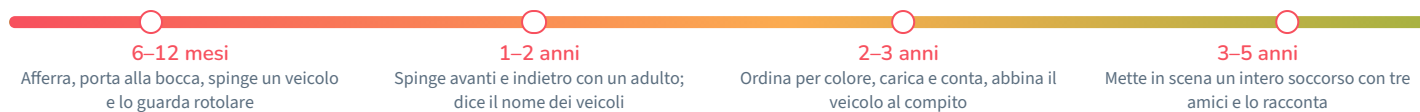
Viaggi

Emergenze

Colori



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET



Scoperta in autonomia — 6-18 mesi
Un veicolo, un pavimento libero, un adulto che racconta. Non serve altro.



Coppia guidata dall'adulto — 12 mesi+
Spingetelo avanti e indietro. Dite il nome, fate il suono, aspettate la risposta.



Piccolo gruppo — 2-5 anni
Un veicolo a testa, una strada o una rampa condivisa. I turni sono già parte del compito.



Materiali sempre a disposizione
Lasciatelo a disposizione durante la settimana, con blocchi, un tappeto stradale o la vasca della sabbia.

NEL SERVIZIO



Niente piccole parti, niente batterie, niente da sostituire



Si pulisce con un panno: va bene anche per i giochi con sabbia e acqua



Si ripone in piano in un unico vassoio basso; i bambini riordinano da soli



Funziona come set di tre oppure diviso tra tre bambini

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino segue il veicolo dopo che ha lasciato la mano?

☐ Usa le due mani insieme: una tiene, l'altra carica?

☐ Il bambino sa abbinare un veicolo al suo compito?

☐ Il conteggio corrisponde al numero di veicoli parcheggiati?

☐ Ai veicoli vengono dati voci, compiti o problemi?

☐ Il bambino chiede il turno senza essere sollecitato?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

La stessa famiglia a ruote libere. Aggiungeteli per costruire una collezione completa di trasporti e soccorso, oppure abbinateli al camion dei pompieri e all'ambulatorio First Friends per i bambini più grandi.



Baby Aeroplane



Baby Helicopter



Baby Jeep



Baby Racer



1 Spingere, guardare, andare a prendere

6-18 mesi
1 bambino + adulto

OCCORRENTE

Un veicolo. Un tratto di pavimento libero.

COSA FARE

1. Sedetevi di fronte al bambino, a circa un metro di distanza, con il pavimento libero tra voi.
2. Spingete lentamente un veicolo verso il bambino. Dite «ecco che arriva».
3. Lodate ogni movimento per seguirlo, raggiungerlo o recuperarlo.
4. Incoraggiate il bambino a rispingerlo indietro. Ripetete finché dura l'interesse.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Causa ed effetto

Inseguimento visivo

Motricità globale

Linguaggio

Più facile — Avvicinatevi, così il veicolo resta alla portata del bambino.

Più difficile — Fatelo rotolare oltre il bambino, in modo che debba gattonare o camminare per andare a prenderlo.

OSSERVA

Lo sguardo continua a seguire il veicolo dopo che ha lasciato la vostra mano? Qui l'abilità fondamentale è mantenere l'inseguimento visivo.

2 Chi viene ad aiutare?

2-4 anni
2-4 bambini

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli. Tre semplici elementi per rappresentare le situazioni: un piccolo incendio, un orsetto ferito, una borsa smarrita.

COSA FARE

1. Mettete i veicoli al centro e dite insieme il nome di ciascuno.
2. Mostrate una situazione e chiedete «chi dovremmo chiamare?». Lasciate il tempo di pensare. Accettate anche il gesto di indicare.
3. Il bambino che sceglie guida quel veicolo fin lì e racconta cosa succede dopo.
4. Chiedete se potrebbe aiutare anche un altro veicolo: la maggior parte delle emergenze ne richiede più di uno.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Abbinamento

Vocabolario

Rispettare i turni

Il mondo

Più facile — Due veicoli, due situazioni molto chiare.

Più difficile — Chiedete perché, e in che ordine dovrebbero arrivare i veicoli.

OSSERVA

Un bambino che sceglie sempre lo stesso veicolo può mostrare una preferenza, non un giudizio: chiedetegli di spiegare la scelta.

3 Riempi la stazione

2-4 anni
1-3 bambini

OCCORRENTE

I tre veicoli di emergenza. Una scatola da scarpe o un vassoio come stazione. In più, se volete: carte con i numeri.

COSA FARE

1. Allineate i tre veicoli accanto alla stazione realizzata con una scatola.
2. Contateli insieme, toccandoli uno alla volta: l'obiettivo è la corrispondenza uno a uno, non la semplice recitazione della sequenza numerica.
3. Fateli entrare uno alla volta, contando di nuovo. Chiedete «quanti ne restano fuori?».
4. Fateli uscire e parlate di pieno, vuoto, di più e di meno.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Contare

Corrispondenza uno a uno

Motricità fine

Parole di posizione

Più facile — Solo due veicoli, con l'adulto che conta ad alta voce insieme al bambino.

Più difficile — Girate una carta con un numero e parcheggiate esattamente quel numero di veicoli; oppure mandateli fuori in ordine di colore.

OSSERVA

Ascoltate se l'ultimo numero detto viene usato come totale: è il principio di cardinalità, una vera tappa importante.



4 Gara in discesa

2-5 anni
2-4 bambini

OCCORRENTE

Due o tre veicoli. Un asse di legno o un vassoio appoggiato su dei blocchi.

COSA FARE

1. Preparate una pendenza dolce. Lasciate andare i veicoli dall'alto, senza spingerli.
2. Chiedete quale andrà più lontano prima che lo lascino andare.
3. Segnate con un blocco dove si ferma ciascuno e confrontate.
4. Alzate la rampa, ripetete la prova e chiedete cosa è cambiato e perché.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Prime esplorazioni scientifiche

Previsione

Confronto

Misurazione

Più facile — Un veicolo, una rampa bassa. Concentratevi solo su lontano e vicino.

Più difficile — Registrare i risultati con dei cubetti e chiedete ai bambini di spiegare cosa notano.

OSSERVA

L'apprendimento sta nella previsione, non nella gara. Ipotesizzare, provare, correggere: è proprio così che si fa.

5 Garage dei colori

18 mesi - 3 anni
1-4 bambini

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli. Tre fogli colorati, cerchi o vassoi dello stesso colore dei veicoli.

COSA FARE

1. Disponete i fogli colorati come posteggi.
2. Parcheggiate voi un veicolo, dicendo il nome del colore mentre lo fate.
3. Invitate ogni bambino a parcheggiarne uno. Dategli tempo: non correggete subito.
4. Quando l'abbinamento è acquisito, date soltanto un'indicazione verbale: «parcheggia quello rosso».

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Colore

Abbinamento

Classificazione

Ascolto

Più facile — Due posteggi, due colori molto contrastanti.

Più difficile — Aggiungete una seconda regola: parcheggiare per colore, poi allineare per grandezza.

OSSERVA

Abbinare un colore viene molto prima di nominarlo. Un bambino che parcheggia bene ma non sa dire «rosso» sta avendo successo.

6 Emergenza! Racconta la storia

3-5 anni
3-6 bambini

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli. Blocchi, un tappeto stradale o un vassoio per il gioco con ambientazioni in miniatura.

COSA FARE

1. Costruite insieme una strada; decidete dove sono la caserma dei pompieri e l'ospedale.
2. Proponete al gruppo un problema: «c'è del fumo che esce dal tetto».
3. Un veicolo e un ruolo a testa. Decidete l'ordine in cui arriveranno.
4. Giocate la scena fino in fondo, poi raccontatela di nuovo: prima, poi, dopo, infine.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ordinamento in sequenza

Narrazione

Cooperazione

Empatia

Più facile — Una storia in due passaggi con due veicoli; mostrate voi per primi come si racconta.

Più difficile — I bambini inventano l'emergenza e decidono quale veicolo non serve, e perché.

OSSERVA

Annotate chi prende l'iniziativa e chi segue. Fate ruotare i ruoli durante la settimana, così anche i bambini che intervengono meno hanno la possibilità di raccontare.

