



First Friends Emergency Vehicles Set

Gioco di ruolo sulle persone che ci aiutano. Favorisce lo sviluppo del linguaggio, l'empatia, la capacità di mettere in ordine gli eventi nelle storie di soccorso e il gioco cooperativo in piccoli gruppi.

CONTENUTO

3 veicoli con personaggi

MERCATO

Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



First Friends Police Car

24 × 19 × 18 cm



First Friends Fire Engine

24 × 19 × 18 cm



First Friends Ambulance

24 × 19 × 18 cm

COSA IMPARANO I BAMBINI

Linguaggio

Polizia, pompieri, ambulanza, sirena, soccorso, ferito, al sicuro. Un vocabolario che arriva insieme al veicolo, non da una scheda.



Comprendere il mondo

Chi interviene quando qualcosa va storto, quali veicoli utilizza e dove accompagna le persone soccorse.



Ordinamento in sequenza

Chiamare, guidare, arrivare, aiutare, tornare a casa. Un soccorso è una storia con un ordine: una prima narrazione.



Abilità sociali

Un veicolo a testa, un problema da risolvere insieme. Rispettare i turni e negoziare chi parte per primo.



Motricità fine

Far sedere un personaggio, aprire una portiera, far scattare gli arti in una posa, guidare attorno alla gamba di una sedia.



Alfabetizzazione emotiva

Qualcuno ha paura, è ferito o si è perso, e qualcuno arriva. Provare l'aiuto in modo sicuro.

ARGOMENTI COLLEGATI

Le persone che ci aiutano

Stare al sicuro

Emergenze

La nostra comunità

Ospedali

Caserma dei pompieri

Trasporti



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET

Scoperta in autonomia — 12 mesi+
Un veicolo e il suo personaggio sul pavimento. Dentro, fuori, spingere, sirena. Non serve altro.

Coppia guidata dall'adulto — 18 mesi+
Nominarlo, guidarlo, fermarlo. L'adulto propone il problema; il bambino sceglie chi aiuta.

Piccolo gruppo — 3-5 anni
Un veicolo a testa. Un soccorso giocato in ordine, poi raccontato. I turni sono già parte della storia.

Materiali sempre a disposizione
Lasciate il set a disposizione con il tappeto stradale, i blocchi e la casa First Friends per un intero progetto su «le persone che ci aiutano».

NEL SERVIZIO

Personaggi di 12,5 cm — niente piccole parti; sicuri per la dentizione

Si pulisce con un panno; adatto alla vasca della sabbia e al gioco all'aperto

I tre veicoli stanno in un'unica vasca profonda; i personaggi restano seduti ai loro posti

Un veicolo a testa per tre bambini, oppure un set per uno

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino fa sedere il personaggio ruotandolo per trovare la posizione giusta oppure cerca di inserirlo spingendo con forza?

☐ Il bambino sa dire il nome di ogni veicolo e a cosa serve?

☐ Il bambino sceglie l'aiutante giusto per un dato problema e dice perché?

☐ Il bambino sa raccontare di nuovo un soccorso nell'ordine in cui è stato giocato?

☐ Il bambino fa parlare i personaggi, dando loro istruzioni, parole di conforto o domande?

☐ Il bambino aspetta che arrivi il veicolo di un altro bambino prima di agire?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

Aggiungete le persone che li guidano e i veicoli che fanno funzionare una città, oppure collegate il set alla casa First Friends, come il posto in cui l'ambulanza vi riporta a casa.

First Friends Firefighter

First Friends Policeman

First Friends Garbage Truck

First Friends Road Worker



1 Dentro e fuori

12-24 mesi
1 bambino + adulto

OCCORRENTE

Un veicolo con il suo personaggio.

COSA FARE

1. Mostrate il veicolo. Sollevate il personaggio. Dite «fuori». Passatelo al bambino.
2. Chiedete di riaverlo con la mano aperta. Mettetelo dentro. Dite «dentro».
3. Lasciate provare il bambino. Invitatelo a ruotare il personaggio finché non si inserisce nel sedile.
4. Spingete il veicolo per un breve tratto con il personaggio dentro. Dite «si parte».

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità fine

Dentro e fuori

Nominare

Causa ed effetto

Più facile — L'adulto fa sedere il personaggio; il bambino spinge il veicolo.

Più difficile — Due veicoli, due personaggi: ogni autista torna al veicolo giusto?

OSSERVA

Il bambino gira il personaggio per farlo entrare, o spinge più forte? Girare per farlo entrare è risolvere un problema; spingere più forte non ancora.

2 Ni-no ni-no

18 mesi - 3 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli. Una strada sul pavimento o una striscia di nastro di carta.

COSA FARE

1. Mettete in fila i veicoli. Dite il nome di ciascuno e fate insieme il suo suono.
2. Dite «arriva il camion dei pompieri»: il bambino lo guida lungo la strada facendo il suono.
3. Gridate «alt» alla fine. Chiedete «chi c'è dentro?» e «cosa fa?».
4. Ripetete con ogni veicolo; poi lasciate che sia il bambino a chiamare il successivo.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Vocabolario

Ascolto

Motricità globale

Stop e via

Più facile — Un veicolo alla volta; l'adulto fa il suono e il bambino guida.

Più difficile — Dite il compito, non il veicolo: «qualcuno si è fatto male». Quale parte?

OSSERVA

Ascoltate il nome e il suono insieme, e se il bambino si ferma sulla parola. Dire il compito senza sollecitazioni è il passo successivo.

3 Chi viene ad aiutare?

2-4 anni
2-4 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli. Tre semplici oggetti: un panno rosso per il fuoco, un orsetto con una benda, un cagnolino giocattolo.

COSA FARE

1. Mettete i veicoli al centro e dite ancora una volta i nomi insieme.
2. Mostrate un problema. Chiedete «chi dobbiamo 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

Ragionamento

Rispettare i turni

Il mondo

Più facile — Due veicoli, due problemi molto chiari.

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.



4 Il soccorso completo

3–5 anni
2–3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli e i personaggi. Un angolo ospedale e un angolo caserma dei pompieri segnati con un panno o una scatola.

COSA FARE

1. Concordate la storia: dov'è il problema e chi verrà chiamato?
2. Giocatela in ordine: la chiamata, il viaggio, l'arrivo, l'aiuto, il ritorno.
3. Alla fine chiedete «cosa è successo prima? E poi?» e lasciate che ogni bambino racconti una parte.
4. Giocatela di nuovo, con i bambini che si scambiano i veicoli.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ordinamento in sequenza

Narrazione

Gioco di ruolo

Cooperazione

Più facile — Solo tre passaggi: chiamare, guidare, aiutare.

Più difficile — Aggiungete una complicazione: la strada è bloccata, oppure due persone hanno bisogno di aiuto insieme.

OSSERVA

Il bambino sa raccontare di nuovo gli eventi nell'ordine giusto? Mettere in sequenza una storia appena recitata è il ponte tra gioco e narrazione.

5 Quanti aiutanti?

3–5 anni
1–3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti e tre i veicoli e i personaggi. In più, se volete: carte con i numeri da 1 a 6.

COSA FARE

1. Contate insieme i veicoli, toccando ciascuno. Poi i personaggi.
2. Chiedete «ci sono più veicoli o più personaggi?». Metteteli in fila per controllare.
3. Contate le ruote di un veicolo; indovinate quante ce ne sono su tutti e tre, poi contate.
4. Girate una carta con un numero: mettetevi esattamente quel numero di personaggi sul retro del camion dei pompieri.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Contare

Corrispondenza uno a uno

Confronto

Nomi dei numeri

Più facile — Solo i veicoli, da uno a tre.

Più difficile — Quante ruote hanno due veicoli? Prima la previsione, poi il conteggio.

OSSERVA

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

6 Andrà tutto bene

3–5 anni
2–4 bambini + adulto

OCCORRENTE

L'ambulanza e un altro veicolo. Due personaggi: uno che aiuta, uno che ha bisogno di aiuto.

COSA FARE

1. Preparate la scena: questo First Friend è caduto dall'altalena e piange.
2. Arriva l'ambulanza. Chiedete «cosa dice per prima cosa chi aiuta?»
3. Mettetelo in scena con i personaggi: le parole, il controllo, il trasporto sull'ambulanza.
4. Chiedete «come si sente adesso l'amico?» e «cosa ti farebbe stare meglio?».

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Emozioni

Empatia

Linguaggio

Gioco di ruolo

Più facile — L'adulto dà voce a chi aiuta; il bambino dà voce all'amico.

Più difficile — Scambiatevi i ruoli e aggiungete un genitore preoccupato che va rassicurato a sua volta.

OSSERVA

Ascoltate le parole di conforto offerte senza sollecitazione. Un bambino che passa da ciò che fa chi aiuta a ciò che dice sta pensando ai sentimenti di un'altra persona.

