



REGIONE DEL VENETO

Servizio
Socio Sanitario
Regionale

Il primo soccorso nella scuola dell'infanzia

Cabina di Regia per l'attuazione di percorsi formativi sulle tecniche di base di primo soccorso a favore del personale scolastico e nomina componenti. DGR n. 996/2024

25.5.2026



REGIONE DEL VENETO

Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

INTRODUZIONE

Questa presentazione è una guida pratica di primo soccorso dedicata alle insegnanti della scuola dell'infanzia, volta a sensibilizzare i bambini sulla sicurezza e sulla gestione delle emergenze. Attraverso schede illustrate e attività ludiche, insegna a riconoscere i pericoli e a memorizzare correttamente l'uso del numero 118. Il materiale fornisce strumenti concreti per trasformare concetti complessi in gesti semplici, promuovendo una cultura della prevenzione sin dai primi anni di vita.

L'articolazione del materiale si sviluppa attraverso i seguenti pilastri:

- ✓ **Identificazione del pericolo:** Ogni sezione si apre con un'immagine esplicativa che illustra un rischio specifico (strada, casa, scuola o malore improvviso) accompagnata da testi chiari.
- ✓ **Analisi delle situazioni di emergenza:** La presentazione definisce con precisione quando una persona "sta male", descrivendo scenari come la perdita di sangue, l'incapacità di muoversi, la debolezza estrema o la perdita di coscienza.
- ✓ **Traduzione in attività motorie:** Per ogni rischio identificato, viene proposta un'attività (come "Il Semaforo Umano" o "Il Passo del Pinguino") che trasforma la regola di sicurezza in un movimento fisico memorizzabile.
- ✓ **Focus sul soccorso attivo:** L'ultima parte è dedicata alla conoscenza del numero di emergenza 118, presente visivamente in diverse schede per facilitarne il riconoscimento.
- ✓ **Ruolo dell'insegnante:** Il materiale include suggerimenti metodologici ("Il consiglio per l'insegnante") per guidare la riflessione e rassicurare i bambini durante lo svolgimento dei giochi.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

NINO IL PROCIONE SOCCORRITORE



IL PERSONAGGIO GUIDA

Per rendere la presentazione ancora più coinvolgente per i bambini, possiamo introdurre un **personaggio guida**:

"Nino il Procione Soccorritore"

Perché un procione?

Perché ha una "mascherina" naturale che lo fa sembrare un piccolo supereroe, ha mani molto agili (proprio come i bambini) ed è un animale noto per la sua grande curiosità, che però deve imparare a gestire per non mettersi nei guai.

Il suo ruolo nella presentazione:

Nino non è un maestro che sale in cattedra, ma un **"esploratore di sicurezza"** che impara insieme ai bambini.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

TROVEREMO Nino IN ALTO SU OGNI SLIDE:



Nino Attento: Nino appare nelle schede sui pericoli con le zampe alzate e un'aria preoccupata per dire: **'Fermi tutti!'** Il suo obiettivo è avvisare i bambini dei rischi di quella particolare situazione. *Ad esempio, vicino a una finestra aperta può dire: 'Ho la coda lunga, ma se mi sporgo perdo l'equilibrio! State giù con me?'. Lo troveremo così (con orecchie dritte e occhi sgranati) anche nelle slide su detersivi, prese elettriche e strada, etc.*



Nino giocherellone: È Nino a lanciare le sfide. Lo ritroveremo nelle schede che promuovono le attività e lo svolgimento delle stesse per aiutare le insegnati a spiegare le schede sui pericoli. *Ad esempio: "Vediamo chi è bravo come me a fare il Passo del Pinguino?".*



Nino Super-Aiutante: Nino indossa un piccolo cappellino rosso da soccorritore e tiene in mano un telefono gigante. Diventa il simbolo dell'aiuto coraggioso: *"Se vedete qualcuno che non si sveglia, chiamate i miei amici del 118!"* Lo ritroveremo nelle schede per aiutare i bambini a riconoscere quanto qualcuno sta male e in quelle finali sul soccorso.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE!!
NON METTERTI IN PERICOLO

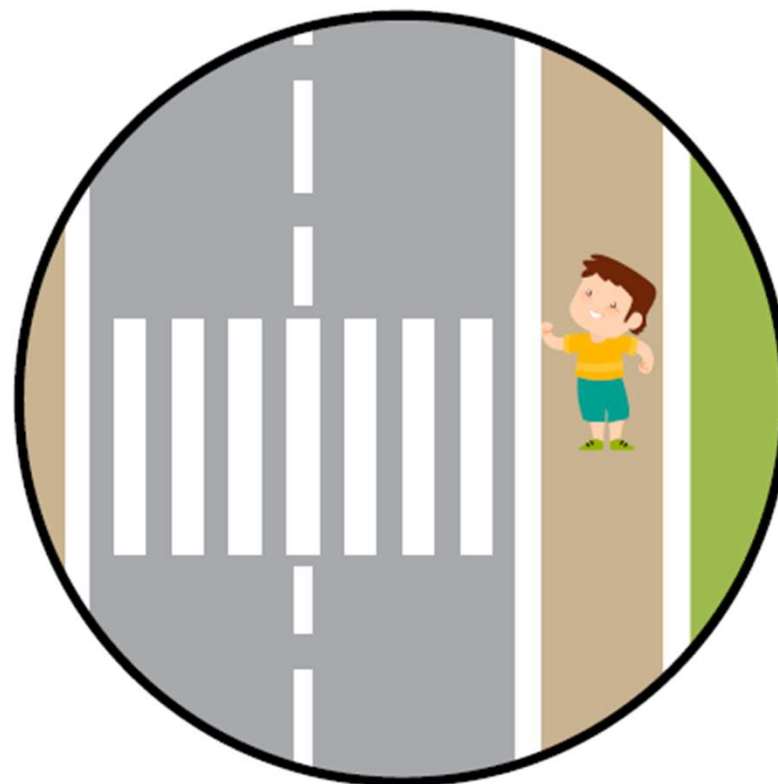
*Vieni ad esplorare con Nino il
procione soccorritore*



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Guarda bene se
passano macchine
prima di attraversare
la strada



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Semaforo Umano"

Questa attività trasforma il concetto astratto di "attenzione" in un'azione fisica, aiutando i bambini a memorizzare la sequenza corretta prima di attraversare.

Cosa serve:

- Un nastro adesivo di carta (o dello spago) per simulare le strisce pedonali sul pavimento della sezione o del salone.
- Nessun altro materiale necessario: userai le tue mani e la tua voce!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Il Cerchio Magico: Fai sedere i bambini in cerchio attorno alle "strisce" improvvisate. Mostra l'immagine e poni una domanda rapida: *"Bambini, cosa sta facendo questo bimbo? Aspetta o corre?"*. Spiega brevemente che i nostri occhi sono come macchine fotografiche che devono controllare se la strada è libera.

2. La Filastrocca del Vigile attento Insegna loro un movimento ritmico da fare in piedi:

- **Guardo a sinistra** (mano sulla fronte tipo visiera, girano la testa).
- **Guardo a destra** (stesso gesto dall'altro lato).
- **Ascolto bene...** (mano all'orecchio).
- **...ora posso andare!** (fanno un passo avanti).

3. Il Gioco del Passaggio Dividi i bambini in due gruppi:

Gruppo Auto: Si muovono nello spazio intorno alle strisce facendo il rumore del motore (*Brum brum!*).

Gruppo Pedoni: A turno, due alla volta, devono arrivare davanti alle strisce.

La regola è questa: Quando la maestra alza la mano e dice **"ROSSO!"**, le auto si fermano. Solo in quel momento i pedoni devono recitare ad alta voce la mini-filastrocca (*Guardo a sinistra, guardo a destra...*) e attraversare saltellando sulle strisce.

Perché funziona per le diverse età:

Per i 3 anni: Si divertono a imitare il rumore delle auto e imparano la lateralità (destra/sinistra) anche se solo per imitazione.

Per i 4 anni: Iniziano a coordinare il gesto del "guardare" con l'azione di fermarsi.

Per i 5/6 anni: Possono fare da "capogruppo" e aiutare i più piccoli a controllare se le auto sono davvero ferme.

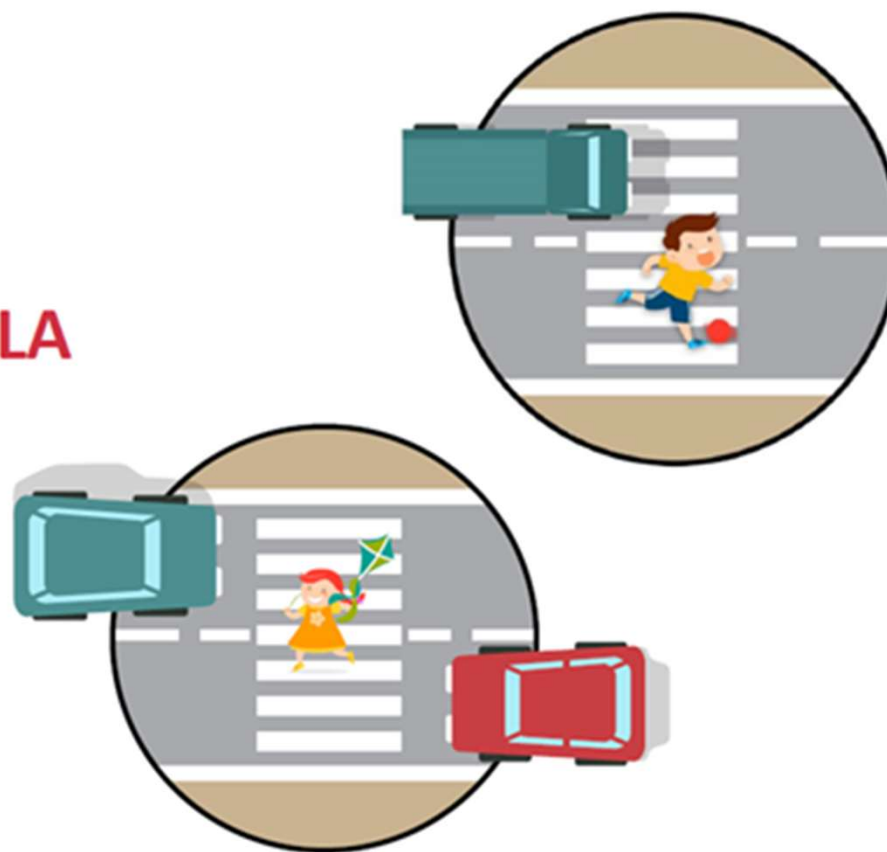
Consiglio per l'insegnante: Per chiudere l'attività, fai un forte applauso a chi è stato capace di **aspettare**, "aspettare" non è noioso, ma è un superpotere per stare sicuri!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Non **GIOCARE PER LA STRADA**, non **CORRERE TRA LE MACCHINE** e non **RINCORRERE IL PALLONE**.



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



" Il Pallone Birbone"

L'obiettivo è insegnare ai bambini che, anche se una cosa che amano (come un pallone o un aquilone) finisce in strada, loro devono **diventare delle statue**.

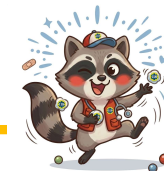
Cosa serve:

- Un pallone leggero (o uno di spugna).
- Un fischietto (o un comando vocale forte come "STOP!").
- Uno spazio diviso in due: la "Zona Sicura" (il marciapiede) e la "Zona Pericolo" (la strada).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Osservazione e Riflessione

Mostra l'immagine e chiedi: *"Cosa succede se il pallone scappa in strada e io corro subito a prenderlo?"*. Ascolta un paio di risposte e spiega che la strada non è un campo da gioco, ma il regno delle macchine.

2. Riscaldamento: Il gioco del fermo-immagine

Fai saltellare i bambini liberamente nella "Zona Sicura". Quando gridi **"MACCHINA!"**, devono restare immobili come statue, ovunque si trovino. Chi si muove deve fare tre saltelli sul posto per "riavviare i motori".

3. L'attività: Il Pallone Birbone

Posiziona i bambini lungo il confine della "Zona Sicura".

Tu, l'insegnante, ti metti nella "Zona Pericolo" e lanci o fai rotolare il pallone verso di loro o oltre di loro.

La sfida: I bambini devono resistere alla tentazione di rincorrerlo.

Ogni volta che il pallone rotola, i bambini devono gridare insieme: **"PALLONE IN STRADA, IO MI FERMO!"** incrociando le braccia al petto.

Solo l'insegnante (che simula di essere un adulto che controlla che non passino auto) può recuperare l'oggetto.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: *Imparare a non seguire d'istinto un oggetto in movimento (controllo degli impulsi).*

4 anni: *Comprendere il concetto di confine invalicabile (la linea della strada).*

5/6 anni: *Interiorizzare la regola verbale ("lo mi fermo") come comando di sicurezza da usare anche fuori da scuola.*

Consiglio per l'insegnante : *Alla fine, chiedi a un bambino di 5 anni di spiegare ai più piccoli: "Perché non abbiamo rincorso il pallone?". Sentirlo dire da un compagno rende il messaggio molto più potente.*



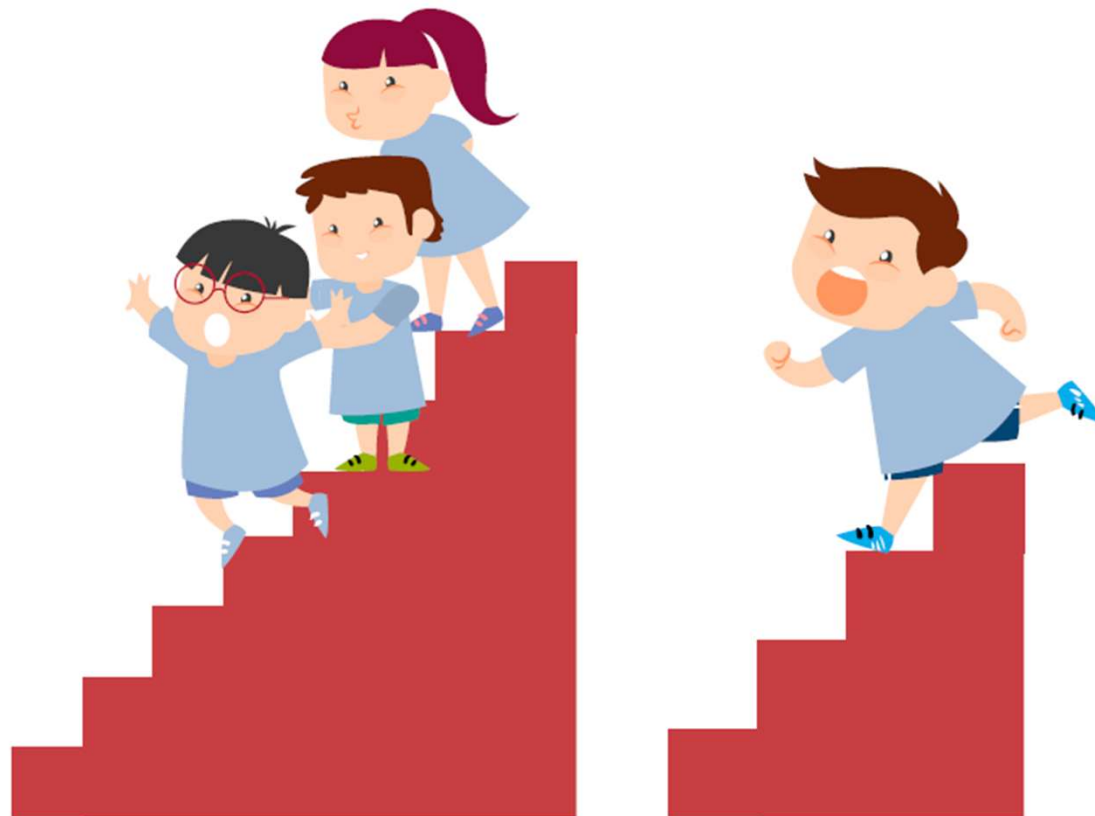
MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Sulle scale:

- **NON CORRERE**
- **NON SPINGERE
I COMPAGNI**

Altrimenti puoi cadere
e farti male
o fare del male ai compagni



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Treno delle Lumachine Gentili" 🐌

L'attività mira a rallentare il ritmo e a far percepire ai bambini l'importanza di mantenere la distanza di sicurezza dai compagni.

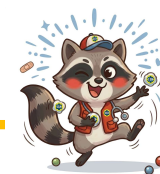
Cosa serve:

- Le scale della scuola (se possibile) o una linea retta tracciata sul pavimento.
- Una musica molto lenta o un tamburello.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



- 1. Analisi dell'immagine :** Mostra il disegno e chiedi: *"Cosa succede a questi bimbi? Perché qualcuno sta cadendo?"*. Sottolinea che sulle scale non vince chi arriva primo, ma chi arriva "intero" e fa arrivare interi anche gli amici.
- 2. Il "Distanziometro" :** Prima di muoversi, insegna il concetto di distanza: *"Ognuno di voi deve avere una bolla invisibile intorno"*. Fai stendere le braccia in avanti: se toccano il compagno davanti, sono troppo vicini. Devono fare un passo indietro finché le dita non sfiorano più nulla.
- 3. La Sfida della Lumachina:** Si forma una fila indiana. Ogni bambino riceve un compito speciale:
Il passo a ritmo: La maestra batte il tamburello molto lentamente. Si scende (o si cammina sulla linea) solo a ogni battito: **UN** passo, **STOP**. **UN** passo, **STOP**.
Silenzio di velluto: Vince chi arriva in fondo senza far sentire il rumore delle scarpe sui gradini.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Capacità di seguire un ritmo esterno (il tamburello) frenando l'impulso di correre.

4 anni: Controllo motorio del passo alternato e consapevolezza della presenza fisica degli altri.

5/6 anni: Sviluppo dell'empatia: *"Se io spingo, il mio amico cade"*. Possono fare da "capotreno" dando l'esempio della calma.

Consiglio per l'insegnante : Usa una parola d'ordine segreta. Se durante il tragitto qualcuno inizia a correre, basta sussurrare *"Lumachine!"* e tutto il gruppo deve immobilizzarsi e fare un respiro profondo prima di ripartire.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Attenzione alle
SUPERFICI BAGNATE!
Puoi scivolare
e farti molto male



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Passo del Pinguino sul Ghiaccio"

Questa attività insegna che quando il pavimento è pericoloso, non bisogna correre ma cambiare il proprio modo di camminare.

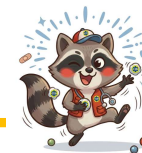
Cosa serve:

- Alcuni fogli di carta azzurra o stracci sparsi sul pavimento (simulano le pozzanghere bagnate) fissati a terra con del nastro adesivo.
- Un nastro o un cerchio che delimita l'area "sicura".



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Esplorazione dell'immagine: Mostra il disegno della bimba che scivola. Domanda: "Secondo voi perché è caduta? Il pavimento sembrava uno specchio?". Spiega che l'acqua sul pavimento è invisibile e "dispettosa" perché fa perdere l'equilibrio.

2. Allenamento: Il Passo del Pinguino: Insegna ai bambini come si cammina sul "ghiaccio" (superficie bagnata):

- ✓ Piedi piatti e vicini al suolo (senza saltare).
- ✓ Braccia aperte in fuori per mantenere l'equilibrio (come le ali di un pinguino).
- ✓ Passi piccolissimi e lenti.

3. Il Gioco delle Pozzanghere Invisibili

Spargi i fogli azzurri (o gli stracci) in un'area del salone.

I bambini devono attraversare la stanza per arrivare alla "Zona Asciutta".

La regola: Quando camminano sul pavimento normale, possono muoversi normalmente. Appena si avvicinano a una "pozzanghera" (il foglio azzurro), l'insegnante grida: "**ATTENZIONE, BAGNATO!**".

Tutti i bambini devono trasformarsi in pinguini, aprendo le ali e camminando con estrema lentezza finché non hanno superato l'ostacolo.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Capacità di modificare la velocità del movimento in base a un segnale visivo o verbale.

4 anni: Sviluppo dell'equilibrio dinamico e coordinazione braccia-gambe.

5 anni: imparare ad identificare il pericolo nel momento in cui lo incontrano

Consiglio per l'insegnante : Per rendere il messaggio più efficace, spiega che se vedono dell'acqua a terra a scuola, non devono solo stare attenti, ma devono diventare dei "piccoli esploratori" e dirlo alla maestra così nessuno si farà male.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Quando fai il bagnetto,
deve esserci sempre un
adulto vicino.

**AL MARE, FIUME O
LAGO SI INDOSSANO
SEMPRE I BRACCIOLI O
LA CIAMBELLA.**



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"L'Isola dei Braccioli Magici"

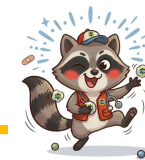
Questa attività serve a far capire che l'acqua è un ambiente "speciale" dove si entra solo con l'equipaggiamento giusto e insieme a un "capitano" (l'adulto).

Cosa serve:

- Un grande telo azzurro fissato a terra (o dei cerchi per terra) che rappresenti i confini dell'acqua.



Svolgimento



1. Conversazione Flash Mostra l'immagine: "Mostra l'immagine della bambina in acqua e chiedi: "Chi aiuta la bimba a non andare sotto?". Spiega che per entrare in acqua servono sempre due cose: i braccioli alle braccia e un adulto vicino.

2. Il Tuffo Sicuro

I bambini sono sulla "spiaggia" (fuori dal telo/cerchio).

Fase 1 - La Preparazione: L'insegnante dice: "**Prepariamo i braccioli!**". Tutti i bambini mimano di gonfiarli (*Puff, puff!*) e di infilarli sulle braccia.

Fase 2 - L'Attesa: I bambini devono restare immobili sul bordo. L'insegnante controlla che tutti abbiano i "braccioli" ben messi.

Fase 3 - Il Via Libera: Solo quando l'insegnante fa il gesto del pollice alzato (OK) e dice ad alta voce: "**Tutti al mare!**", i bambini possono fare un salto dentro il telo.

Fase 4 - Il Ritorno: Quando l'insegnante grida: "**Tutti in spiaggia!**", i bambini devono uscire velocemente dal mare e tornare a sedersi sulla spiaggia (a terra).

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Interiorizzare l'associazione "acqua = braccioli".

4 anni: Imparare l'importanza di non allontanarsi mai da soli in un ambiente acquatico.

5 anni: Sviluppare il senso di responsabilità (aiutare i più piccoli a "gonfiare" i braccioli o a uscire dall'acqua).

Consiglio per l'insegnante : Chiudi l'attività con un piccolo rito: chiedi a tutti di fare un "tuffo" collettivo di gioia sul posto, ricordando che la sicurezza ci permette di divertirci di più e senza paura!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Quando mangi:

- **NON CORRERE**
- **NON GIOCARE**

Altrimenti il cibo può andare di traverso e puoi soffocare
(**non riesci a respirare**).



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Ristorante del Re Silenzioso" 👑 🍎

Questa attività serve a differenziare il "tempo del movimento" dal "tempo del nutrimento", rendendo la calma un elemento prestigioso.

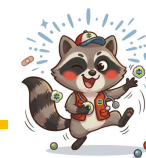
Cosa serve:

- Un piccolo oggetto che rappresenti il "cibo" (un frutto di plastica o un cubetto delle costruzioni).
- Delle sedie disposte a cerchio o ai tavoli.
- Un campanellino.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio chiave: Mostra l'immagine del bambino che corre con la mela: *"Guardate questo bimbo, corre e ride mentre mangia. Perché è pericoloso? Perché il boccone può fare un salto nel tubicino sbagliato e farci tossire forte"*. Spiega che il cibo vuole essere "accompagnato" nella pancia con calma.

2. La Prova del Masticatore Reale

Insegna ai bambini a mimare la masticazione corretta:

- Seduti con la schiena dritta.
- Bocca chiusa mentre si fa finta di masticare (*"Mmm-mmm"*).
- Mani appoggiate sulle Ninocchia.

Chiedi: *"Possiamo correre mentre facciamo questo? No, il Re non corre mai mentre mangia!"*.

3. Il Gioco al ristorante del Re

Prepara nello spazio di gioco dei tavoli che simulano una zona "ristorante" con le sedie.

I bambini fanno gioco libero.

Quando la maestra suona il campanellino e grida **"A TAVOLA!"**, i bambini devono riporre i giochi, prendere posto ai tavoli, sedersi e diventare "statue che masticano".

La sfida: Chi arriva sulla sedia e non riesce a stare fermo o continua a ridere "perde il boccone".

Ripeti la sequenza 3 o 4 volte, accorciando sempre di più il tempo tra la corsa e l'invito a sedersi, per allenare il passaggio rapido dall'eccitazione alla calma.

Obiettivi educativi per età:

3/4 anni: Imparare a sedersi correttamente quando arriva il momento del pasto/merenda.

5/6 anni: Esercitare l'autocontrollo, imparando a frenare bruscamente l'energia per dedicarsi a un'azione che richiede attenzione.

Consiglio per l'insegnante: Usa questa attività proprio cinque minuti prima della merenda vera. Una volta seduti al tavolo, ricorda a tutti: *"Ora siamo tutti Re e Regine, niente corse finché il piatto non è vuoto e la bocca non ha finito di ballare!"*.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



NON METTERE IN BOCCA NESSUNO OGGETTO.

Se lo ingoi puoi venire il mal
di pancia o puoi soffocare
(non riesci a respirare).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Bocca Golosa o Mani Operose?" 🍎 🎲

Questa attività aiuta i bambini a distinguere istintivamente la destinazione degli oggetti: la pancia (cibo) o il tavolo (giochi).

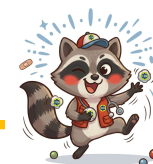
Cosa serve:

- Due scatole o cesti: uno con l'immagine di una **grande bocca** e uno con l'immagine di **due mani**.
- Un mix di foto di oggetti che rappresentano il cibo (frutta/verdura) e di giocattoli o oggetti di uso quotidiano che sono il non-cibo (posso essere usati anche oggetti fisici).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Osservazione Guidata :Mostra l'immagine del bambino che mette in bocca una pedina: *"Cosa sta facendo questo bimbo? È una caramella quella? No, è un gioco!"*. Spiega che la nostra bocca è delicata e non è un garage per le macchinine o un nido per le costruzioni.

2. La Scansione degli Oggetti: Mostra alcuni oggetti ai bambini e chiedi in coro: *"Questo va in bocca o nelle mani?"*.

Mela di plastica? -> *"Bocca!"* (simulando il gesto del cibo).

Mattoncino LEGO? -> *"Mani!"* (simulando il gesto di costruire).

3. La Staffetta della Scelta

Dividi i bambini in due squadre (o falli partecipare a turno se lo spazio è stretto).

Metti il mix di foto di oggetti in un mucchio al centro della stanza.

Al segnale della maestra («**VIA!**»), un bambino per squadra corre, ne prende una e deve decidere in quale cesto metterla:

Cesto della Bocca: Solo per le cose che si mangiano.

Cesto delle Mani: Per tutto il resto.

La regola magica: Se un bambino mette ad esempio la foto di un giocattolo nel cesto della bocca, la maestra fa un rumore divertente (*"Oh-oh! Mal di pancia!"*) e la foto va riportata nel mucchio.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Sviluppare la capacità di categorizzazione basilare (edibile vs non edibile).

4 anni: Affinare la coordinazione occhio-mano e la velocità di decisione.

5/6 anni: Interiorizzare la sicurezza: capire che un oggetto piccolo può essere pericoloso anche se "sembra" carino o colorato.

Consiglio per l'insegnante: Incoraggiali a diventare i **"Custodi dei Giochi"**: se vedono un compagno che mette qualcosa in bocca, devono dirgli gentilmente: *"Quello è per le mani!"*.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



FORBICI, COLTELLI E RASOI SONO PERICOLOSI:

- Non usarli mai da soli
- Se li devi utilizzare fatti aiutare da un adulto.

Altrimenti **ti puoi tagliare**



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Amico o Birbante?" ✂️ 🚫

Questa attività aiuta i bambini a classificare gli oggetti in base alla loro pericolosità e a imparare la frase magica: *"Maestra, mi aiuti?"*.

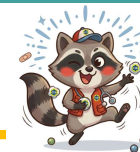
Cosa serve:

- Alcuni oggetti reali o immagini di: forbici a punta arrotondata (amico), forbici da cucina grandi (birbante), coltello di plastica (amico), coltello vero (birbante), rasoio (birbante), colla a stick (amico).
- Un cerchio rosso ("Zona Attenzione") e un cerchio verde ("Zona Sicura").



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



- 1. Analisi del "Cerotto"** Mostra l'immagine della bimba in cucina e del dito tagliato: *"Ahi! Cosa è successo a questa bimba? Ha voluto fare la chef da sola!"*. Spiega che coltelli e rasoio hanno un dente invisibile che taglia e che solo gli adulti sanno come "addomesticare".
- 2. Il Gioco della Statua di Sale** La maestra mostra un oggetto alla volta.
Se l'oggetto è un **"Amico"** (es. forbici a punta tonda), i bambini possono saltellare e mimare l'uso dell'oggetto.
Se l'oggetto è un **"Birbante"** (es. coltello vero o rasoio), i bambini devono immobilizzarsi, mettere le mani dietro la schiena e dire insieme: **"QUESTO NO, CHIAMO UN GRANDE!"**.
- 3. La Prova del "Passaggio Sicuro"** Si insegna come si consegnano le forbici arrotondate (impugnate dalla parte delle lame chiuse).
I bambini si mettono in fila.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Riconoscere visivamente gli oggetti che possono fare male.

4 anni: Imparare l'inibizione del gesto (non toccare d'istinto ciò che brilla o taglia).

5 anni: Interiorizzare la procedura di sicurezza: identificare il pericolo e rivolgersi verbalmente all'adulto.

Consiglio per l'insegnante : Concludi ricordando che non è che non si possano usare le forbici, ma che farlo insieme è più divertente perché *"quattro mani lavorano meglio di due e non si fanno mai male!"*.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



DALLE FINESTRE O DAL BALCONE

- **NON TI SPORGERE**
- **NON TI ARRAMPICARE**

Altrimenti puoi cadere e
farti molto male



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"I Piedi con la Calamita"

L'attività mira a rinforzare l'idea che per guardare lontano non serve salire in alto, e che le sedie servono solo per sedersi, non per scalare.

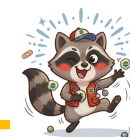
Cosa serve:

- Un nastro colorato o dello spago da stendere sul pavimento (simulerà il "confine" della finestra/balcone).
- Alcuni binocoli fatti con i rotoli di carta igienica (o semplicemente mimati con le mani).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno: *"Guardate questo bimbo, ha usato una sedia per fare l'equilibrista! Cosa potrebbe succedere se la sedia scivola?"*. Spiega che il balcone e la finestra sono come dei "quadri" da guardare da lontano, mai da toccare con la pancia o con i piedi.

2. Allenamento: La Calamita Invisibile Dì ai bambini che oggi i loro piedi hanno delle calamite potentissime che li tengono attaccati al pavimento. Provate insieme a fare dei piccoli salti: *"Si staccano? Sì, ma appena tocchiamo terra... CLACK! La calamita ci blocca giù"*.

3. Il Gioco: L'Esploratore a Terra Posiziona il nastro a terra (il confine della finestra). I bambini devono muoversi nella stanza. Quando la maestra grida **"C'È UN UCCELLINO FUORI!"**, i bambini devono correre verso il nastro ma **fermarsi a un passo di distanza**.

La regola ferrea: Devono guardare "fuori" usando i loro binocoli (le mani a cerchio sugli occhi), ma restando con i piedi piatti a terra. Chi prova ad alzarsi sulle punte o a mimare di arrampicarsi su una sedia invisibile viene richiamato: *"Attenzione, la calamita si è rotta! Torna giù!"*.

Aggiungi una variante: se la maestra mette una sedia vicino al nastro, i bambini devono girarci intorno senza mai salirci sopra, ripetendo: **"Sulle sedie ci si siede, per guardare fuori serve il piede!"**.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: *Esercitare l'equilibrio e il controllo della frenata motoria davanti a un limite.*

4 anni: *Capire che l'uso improprio di un oggetto (sedia come scala) crea un pericolo.*

5 anni: *Interiorizzare il concetto di "distanza di sicurezza" da una zona di caduta potenziale.*

Il consiglio per l'insegnante : *Spiega ai bambini che se vogliono vedere qualcosa di bellissimo fuori dalla finestra e non ci arrivano, non devono cercare una sedia, ma devono cercare una "mano amica" (quella della maestra o dei genitori) che li prenda in braccio in sicurezza.*





NON ARRAMPICARTI SUI MOBILI

Altrimenti puoi cadere
e farti molto male



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Gigante e la Formichina"

Questa attività serve a far capire che ognuno ha la sua altezza e che, se un oggetto è troppo in alto, l'arrampicata non è la soluzione.

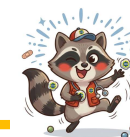
Cosa serve:

- Un oggetto desiderabile (un peluche o una corona di carta) posizionato su un ripiano alto della sezione.
- Un cerchio o un segnaposto a terra davanti al mobile.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno: "Guardate questa bimba, vuole diventare alta come un gigante arrampicandosi sui libri! Cosa potrebbe succedere alla libreria? Potrebbe caderle addosso come una coperta pesante!". Spiega che i mobili "hanno i piedi deboli" e non amano essere scalati.

2. La Danza del "Piede a Terra" Insegna un movimento ritmico:

Camminano come **Formichine** (passi piccoli, vicini al suolo).

Al segnale della maestra, cercano di diventare **Giganti** (braccia tese verso l'alto e punte dei piedi).

La regola: Anche quando sono Giganti, i piedi devono toccare terra. Se un piede si stacca per scalare qualcosa, il Gigante "sviene" (si siede a terra).

3. Il Gioco: "Chiedo Aiuto al Gigante" Posiziona i bambini in fila lontano dal mobile alto.

A turno, devono avvicinarsi all'oggetto in alto.

Quando arrivano davanti al mobile, devono fermarsi sul segnaposto e provare a prenderlo solo stando sulle punte.

Se non ci arrivano (e non ci arriveranno!), non devono arrampicarsi, ma devono voltarsi verso la maestra e recitare la formula magica: "**Mobili per terra, io non faccio la guerra! Maestra, mi aiuti tu?**".

La maestra (il vero Gigante) prende l'oggetto e lo consegna al bambino, premiando la sua pazienza.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Comprendere i propri limiti fisici di altezza senza frustrazione.

4 anni: Imparare che gli oggetti hanno funzioni specifiche (la libreria tiene i libri, non i bambini).

5 anni: Sviluppare la capacità di chiedere aiuto in modo propositivo invece di agire d'impulso rischiando un incidente.

Il consiglio per l'insegnante: Spiega che i mobili della scuola sono fissati al muro, ma quelli di casa potrebbero non esserlo: arrampicarsi è come fare il solletico a un armadio che poi, per errore, decide di abbracciarti troppo forte!



MIM
UR RD TV VE RO
VENETO
MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



NON ARRAMPICARTI SUGLI ALBERI.

Altrimenti **puoi cadere** e
farti molto male



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Abbraccia l'Albero Gentile" 🌳 🤝

Questa attività sposta l'attenzione dall'arrampicata (azione verticale pericolosa) all'abbraccio e all'osservazione (azione orizzontale sicura).

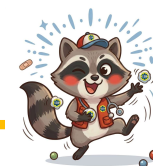
Cosa serve:

- Un albero in giardino (o un pilastro/disegno di un albero se siete in sezione).
- Delle lenti d'ingrandimento (vere o fatte con le mani).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Analisi dell'immagine Mostra il disegno del bimbo a testa in giù: *"Povero albero! I suoi rami sono come le nostre braccia, se ci appendiamo forte possono rompersi e noi cadiamo giù come mele mature"*. Spiega che l'albero è una casa per uccellini e scoiattoli, non una scala.

2. La Promessa dell'Amico Albero Fai ripetere ai bambini una piccola promessa con i gesti:

Mani a terra: *"Piedi alle radici..."*

Mani al cuore: *"Cuore vicino alla corteccia..."*

Mani in alto (ma senza saltare): *"Guardo i rami, ma resto qui!"*

3. Il Gioco: Gli Esploratori del Tronco Dividi i bambini in piccoli gruppi da 4 o 5 per non affollare l'albero.

La missione: Ogni gruppo deve avvicinarsi all'albero e trovare tre cose bellissime che si trovano in basso (un pezzetto di muschio, una formichina, una riga della corteccia).

La regola ferrea: Si può toccare il tronco con le mani, si può abbracciare l'albero, ma i piedi devono restare "incollati" all'erba.

Se un bambino prova ad alzare un piede per salire, la maestra suona un segnale (o fa il verso di un uccellino spaventato: *"Cip cip! Mi schiacci la casa!"*) e il bambino deve fare un passo indietro per chiedere scusa all'albero.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: *Sviluppare il rispetto per gli elementi naturali e il controllo dell'equilibrio statico.*

4 anni: *Affinare la curiosità visiva (cercare piccoli dettagli) invece di quella motoria rischiosa.*

5 anni: *Interiorizzare l'empatia verso la natura: "Non salgo sull'albero perché potrei far male a lui e a me".*

Il consiglio per l'insegnante : *Per chiudere l'attività, facciamo tutti insieme una carezza al tronco e diciamo: "Grazie albero che ci dai l'ombra, oggi ti abbiamo lasciato riposare!". Questo trasforma una regola di sicurezza in un atto di gentilezza.*



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



**ATTENZIONE AI FORNELLI
ACCESSI, ALLE PENTOLE
AL FERRO DA STIRO.
TI PUOI BRUCIARE!**



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Sole o Ghiaccio?"

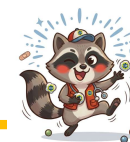
Questa attività serve a far riconoscere ai bambini gli oggetti "caldi" e a reagire immediatamente con il corpo per evitare il contatto.

Cosa serve:

- Immagini stampate (o disegni fatti alla lavagna) di: un fornello, un ferro da stiro, un gelato, un termosifone acceso, un cubetto di ghiaccio, una pentola che fuma.
- Un tamburello o un fischiello.



Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno del bimbo vicino ai fornelli: *"Bambini, guardate questo bimbo, è allegro ma non sa che la pentola scotta! E quella mano sul ferro da stiro? Ahi ahi ahi!"*. Spiega che il calore non si vede sempre, ma punge come una piccola ape se lo tocchiamo senza permesso.

2. La Reazione "Ahi!" Fai fare ai bambini un esercizio di riflesso:

Quando la maestra dice **"CALDO!"**, tutti devono ritrarre le mani velocemente dietro la schiena e soffiare sulle punte delle dita come per rinfrescarle.

Quando dice **"FREDDO!"**, devono abbracciarsi stretti stretti e fare *"Brrr"*.

3. Il Gioco: Il Percorso dei Pericoli Disponi le immagini degli oggetti sul pavimento in ordine sparso.

I bambini camminano liberamente nello spazio seguendo il ritmo del tamburello.

Quando il tamburello si ferma, la maestra indica l'immagine più vicina a un gruppo di bambini.

Se è un **oggetto caldo** (ferro, fornello, pentola): i bambini devono fare tre passi indietro velocissimi e gridare **"SCOTTA!"** incrociando le mani sul petto.

Se è un **oggetto freddo** (ghiaccio, gelato): i bambini possono avvicinarsi, fare finta di toccarlo e dire **"FRESCO!"**.

Vince chi riesce a non toccare mai "per sbaglio" gli oggetti che scottano.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Identificare visivamente gli oggetti domestici pericolosi.

4 anni: Associare il simbolo (fuoco/fumo) alla sensazione di dolore e alla necessità di allontanarsi.

5 anni: Sviluppate il concetto di "attenzione preventiva": guardare prima di toccare.

Il consiglio per l'insegnante: Concludi ricordando la regola d'oro: *"Se vedi il fumo o senti il calore, fai un passo indietro e chiama un genitore!"*.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE ALLE PRESE E AGLI ELETTRODOMESTICI

Puoi prendere una
pericolosissima «scossa»!



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Filo che Scotta" ⚡ 🔌

L'attività serve a far capire che i fili e le prese non sono giocattoli e che le mani bagnate sono le "nemiche" dell'elettricità.

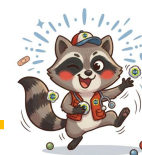
Cosa serve:

- Una corda lunga o un nastro adagiato sul pavimento (rappresenta il cavo elettrico).
- Un disegno di una presa di corrente (attaccato al muro o su un cartone).
- Spruzzino con acqua (opzionale, solo per bagnare le mani della maestra).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno: *"Guardate questo bimbo, ha i piedi in una pozzanghera e vuole toccare la presa! Lì dentro vive il 'Signor Volt', che è molto timido e se lo tocchi ti dà un pizzicotto fortissimo che ti fa tremare tutto"*. Spiega che l'acqua aiuta il pizzicotto a diventare ancora più forte.

2. L'Esperimento del Tremolio Fai provare ai bambini la sensazione (simulata) della scossa:

Al segnale **"SCOSSA!"**, tutti devono agitare le braccia e le gambe velocemente facendo un rumore tipo *"Zzzzz-Zzzzz!"*.

Al segnale **"MANI IN ALTO!"**, devono fermarsi subito.

Spiega: *"Visto com'è faticoso? Per non far arrabbiare il Signor Volt, non dobbiamo mai toccare i suoi fili"*.

3. Il Gioco: Il Ponte del Pericolo

Posiziona la corda a terra che porta verso la "Presa Disegnata".

I bambini devono camminare nella stanza. La maestra fa da "Vigile dell'Elettricità".

Quando un bambino si avvicina alla corda o alla presa, deve fare un salto all'indietro e gridare: **"NON SI TOCCA, C'È LA SCOSSA!"**.

La variante "Mani Bagnate": La maestra mostra le sue mani bagnate e chiede: *"Posso toccare la spina ora?"*. I bambini devono rispondere in coro un fortissimo **"NO!"**. Solo dopo che la maestra avrà finto di asciugarsi bene le mani potrà avvicinarsi (ma senza toccare comunque la presa).

Obiettivi educativi per età:

3 anni: *Identificare le prese di corrente come oggetti "proibiti" per le mani.*

4 anni: *Capire il binomio pericoloso Acqua + Elettricità.*

5 anni: *Sviluppare la capacità di avvisare un adulto se vedono un filo scoperto o un compagno che si avvicina troppo a una presa.*

Il consiglio per l'insegnante : *Concludi con la regola finale: "I fili servono a dare la pappa al tostapane e alla TV, non sono per i bambini. Se una spina cade, noi non la tocchiamo, ma chiamiamo un grande!". Un bell'applauso a tutti i "Vigili dell'Elettricità" della classe!*

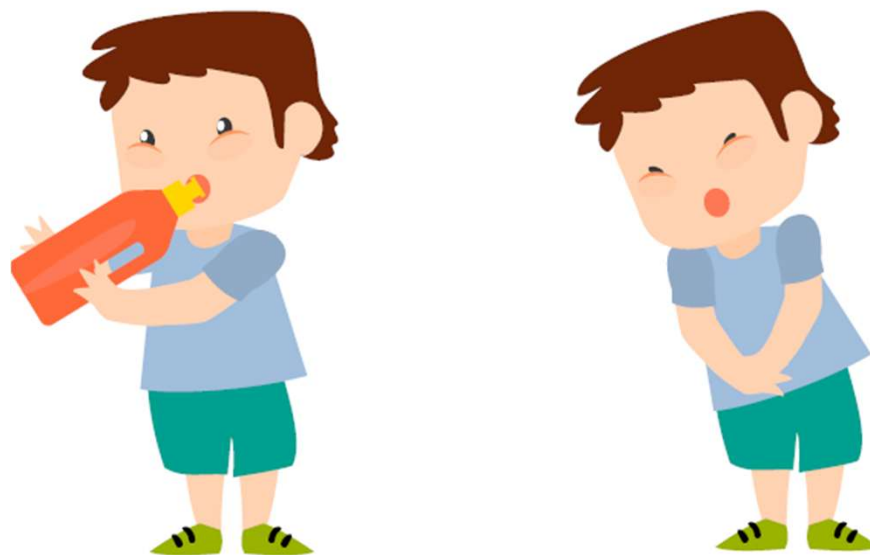


MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE A DETERSIVI, DETERGENTI!

Non si bevono
perché possono
farti stare molto
male!



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Naso che Sa, l'Occhio che Vede" 🚨 🚫

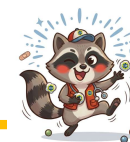
L'obiettivo è insegnare che non tutto ciò che ha un buon profumo o un bel colore è buono da mangiare o da bere, e che i flaconi con il beccuccio o lo spruzzino sono "oggetti da grandi".

Cosa serve:

- Alcuni flaconi vuoti e ben puliti di detersivi (quelli con forme tipiche: spruzzino dello sgrassatore, flacone con il manico del detersivo per piatti).
- Alcune bottiglie d'acqua o succhi di frutta (reali o immagini).
- Una benda per gli occhi.



Svolgimento



1. Analisi dell'immagine Mostra il disegno del bimbo con il mal di pancia: *"Guardate questo bimbo, ha scambiato un flacone per una bibita. Adesso la sua pancia è piena di schiuma e gli fa male!"*. Spiega che i detersivi servono a lavare la casa, non le nostre pance.

2. La Danza del "Puzzoni e Profumati" Fai finta di avere tra le mani diversi flaconi:

Se l'insegnante dice **"SUCCO DI FRUTTA!"**, i bambini fanno finta di bere e dicono *"Mmm!"*.

Se l'insegnante dice **"DETERSIVO!"**, i bambini devono tapparsi il naso, scuotere la testa e dire: **"PUZZA, NON SI BEVE!"**.

3. Il Gioco: "Caccia all'Intruso"

Metti i flaconi dei detersivi e le bottiglie di acqua/succo su un tavolo.

A turno, un bambino deve avvicinarsi e indicare un oggetto.

La sfida: Il bambino deve gridare **"GIOIA!"** se è una bevanda o **"PERICOLO!"** se è un detersivo.

Se è un detersivo, tutta la classe deve fare il gesto della "X" con le braccia come nell'immagine.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Riconoscere le forme diverse tra bottiglie alimentari e flaconi chimici.

4 anni: Capire che il colore invitante non corrisponde sempre a qualcosa di buono da bere.

5 anni: Memorizzare che se vedono un flacone aperto o un compagno che prova a berne il contenuto, devono avvisare subito un adulto.

Il consiglio per l'insegnante: Concludi con una regola mnemonica: *"Se il flacone ha un cappello strano (lo spruzzino) o un manico grande, le tue mani stiano lontane!"*. Sottolinea che i detersivi sono strumenti di lavoro per gli adulti e mai giocattoli.

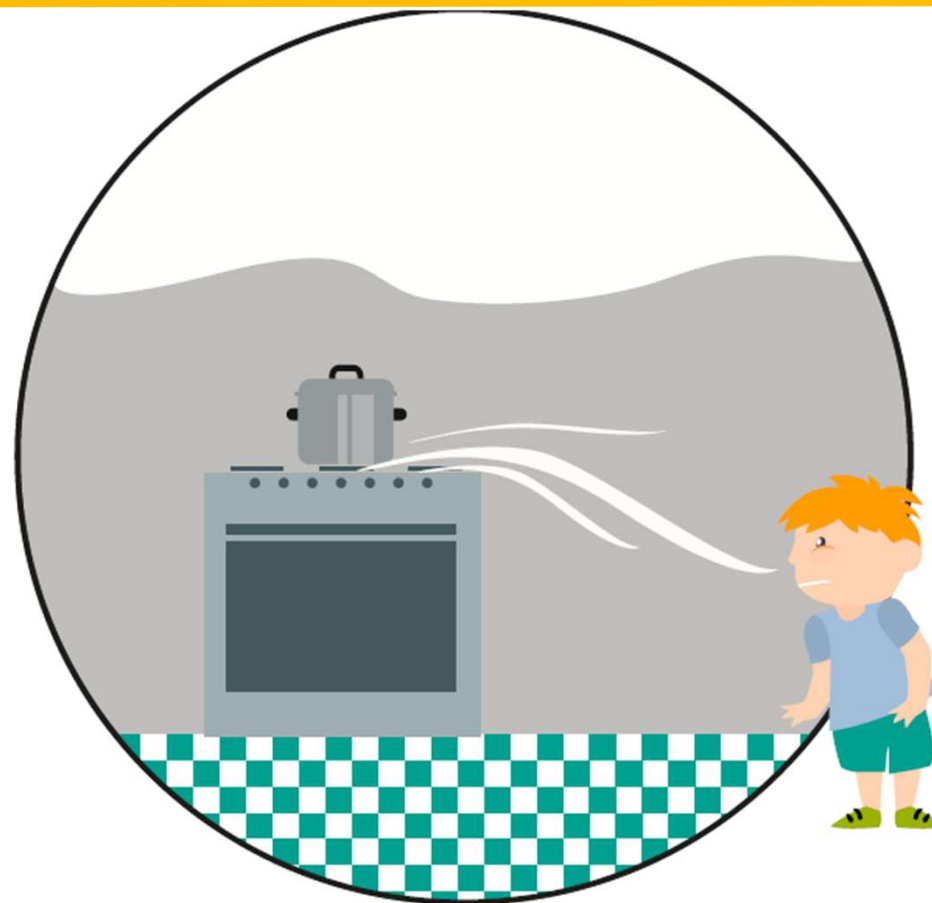


MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



Attenzione se senti uno strano odore.

Allontanati, chiama
un adulto e fai aprire
le finestre se sei al
chiuso



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Naso da Segugio e la Finestra Magica" 📌 🗨️

L'attività allena i bambini a riconoscere un segnale di pericolo astratto (l'odore) e a memorizzare la sequenza di salvataggio: allontanarsi, avvisare, aerare.

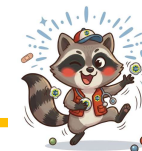
Cosa serve:

- Nessun materiale particolare, solo lo spazio della sezione.
- Opzionale: un barattolo con un odore forte e pungente (es. aceto o cipolla) per simulare lo "strano odore" (da non far toccare, solo annusare a distanza).



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno: *"Guardate questo bimbo: sente un odore che pizzica il naso, come di uovo marcio o di fumo. Cosa deve fare? Non deve cercare di spegnere i fornelli da solo, deve scappare via!"*. Spiega che lo strano odore è un messaggio che la casa ci manda per dirci: *"Esci fuori!"*.

2. Allenamento: Il Naso Segugio Insegna ai bambini a muovere il naso come i cagnolini.

L'insegnante dice: **"PROFUMO DI FIORI!"** -> I bambini fanno un respiro profondo e dicono *"Ahhh!"*.

L'insegnante dice: **"ODORE STRANO!"** -> I bambini arricciano il naso, fanno una faccia schifata e dicono *"Ugh, scappiamo!"*.

3. Il Gioco: Allarme Aria Pulita I bambini ballano o saltellano al centro della stanza.

Quando l'insegnante grida **"PUZZA DI GAS!"**, i bambini devono eseguire tre azioni veloci:

Scappare verso la parete opposta (allontanarsi dal pericolo).

Gridare insieme: *"MAMMA/MAESTRA, C'È UN CATTIVO ODORE!"*.

Mimare con le braccia l'apertura di una grande finestra spalancata.

Ripeti il gioco cambiando il tipo di odore. Se l'odore è buono (es. "profumo di torta"), possono restare a "mangiare" l'aria. Se è cattivo, devono attivare la procedura di sicurezza.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Sviluppare la percezione sensoriale dell'olfatto e la capacità di fuga rapida.

4 anni: Imparare la sequenza di azioni (non basta scappare, bisogna anche avvisare).

5 anni: Capire il concetto di ventilazione (aprire le finestre) come soluzione per far uscire il "pericolo invisibile".

Il consiglio per l'insegnante: Sottolinea con forza che, se sentono quell'odore, **non devono assolutamente toccare interruttori della luce o accendini**, ma devono solo usare le loro gambe per andare via. Insegniamo loro che l'aria fresca è la migliore amica del nostro naso!

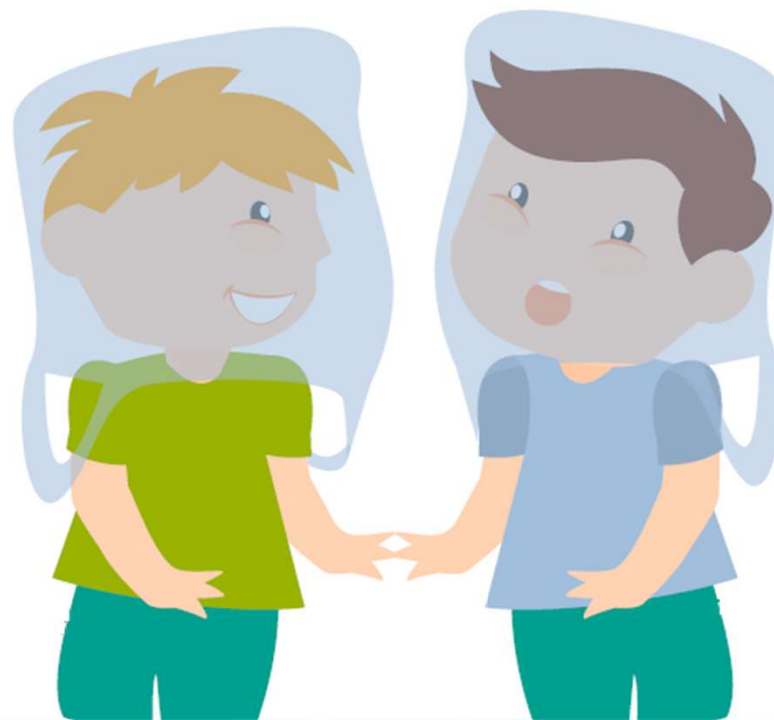


MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE AL GIOCO!

NON METTERE SACCHETTI DI
PLASTICA IN TESTA.



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Naso cerca l'Aria"

Questa attività aiuta i bambini a percepire l'importanza del respiro libero e a identificare i sacchetti come oggetti che "rubano" l'aria.

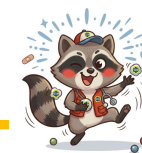
Cosa serve:

- Nessun sacchetto reale (troppo rischioso anche per gioco).
- Un foulard di seta leggero o un velo trasparente (che lasci passare l'aria).
- Bolle di sapone.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno dei due bimbi: *"Guardate questi bimbi, si sono messi dei sacchetti in testa per giocare. Ma sentite anche voi questo rumore? (fai un respiro affannoso). La plastica chiude tutte le porticine del respiro e non fa entrare l'aria amica".* Spiega che i sacchetti sono "nidi di silenzio" dove il respiro si perde.

2. Allenamento: Il Soffio del Drago Insegna ai bambini a sentire l'aria che entra ed esce:

Inspirare: *"Prendiamo tutta l'aria del giardino!"* (braccia larghe).

Espirare: *"Soffiamo forte per far volare le bolle di sapone!"* (l'insegnante soffia le bolle e i bambini devono aiutarle a restare in alto solo soffiando).

Chiedi: *"Se avessimo un sacchetto in testa, potremmo soffiare le bolle? No, rimarrebbero schiacciate!"*

3. Il Gioco: Il Velo e la Pietra I bambini si muovono come piume al vento.

Quando l'insegnante mostra un oggetto di plastica (un sacchetto o un telo pesante), i bambini devono trasformarsi in **Pietre**: rannicchiarsi a terra, coprirsi la bocca con le mani (senza stringere) e dire: **"VOGLIO L'ARIA, NIENTE PLASTICA!"**.

Quando l'insegnante lancia in aria un foulard leggero o soffia le bolle, i bambini tornano a correre e a respirare forte.

La regola d'oro: Se vedono un sacchetto per terra, non lo devono toccare, ma devono chiamare l'insegnante dicendo: *"C'è un ladro d'aria!"*.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Consapevolezza del proprio respiro e associazione plastica = pericolo.

4 anni: Comprendere che alcuni oggetti bloccano le vie respiratorie anche se sembrano leggeri.

5 anni: Capacità di sorveglianza reciproca (avvisare se un compagno sta facendo un gioco pericoloso con involucri o imballaggi).

Il consiglio per l'insegnante: Spiega ai bambini che i sacchetti di plastica servono solo a trasportare la spesa o a contenere i rifiuti, e che una volta svuotati devono "andare a dormire" in un cassetto chiuso o nel bidone, lontano dalle loro teste curiose.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE AL GIOCO!

NON GIOCARE
CON OGGETTI
APPUNTITI.



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Mani Morbide, Giochi Rotondi" 🖐️ 🟡

L'attività mira a far distinguere ai bambini la consistenza degli oggetti e a promuovere un modo di giocare che non preveda movimenti "a stoccata" o punte rivolte verso gli altri.

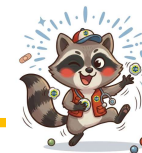
Cosa serve:

Un mix di oggetti "morbidi/rotondi" (palline di spugna, peluche, cerchi).
Alcuni oggetti "lunghi" d'uso scolastico (matite, pennelli) per mostrare come si impugnano correttamente.



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

Svolgimento



1. Analisi dell'immagine Mostra il disegno dei due bimbi che duellano: *"Guardate questi bimbi, sembrano felici ma hanno in mano delle bacchette che pungono come spilli! Cosa succede se uno inciampa o se la punta va vicino agli occhi? Il gioco finisce e arrivano le lacrime"*. Spiega che gli oggetti lunghi non sono spade, ma strumenti per creare.

2. La Danza del "Pungi o Carezza" L'insegnante nomina degli oggetti e i bambini devono reagire con il corpo:

"Cuscino!" -> I bambini fanno finta di abbracciare qualcosa di morbido.

"Spillo!" -> I bambini ritraggono le mani e dicono *"Ahi!"*.

"Matita!" -> I bambini mimano il gesto di scrivere con cura, tenendo la mano vicina al tavolo.

"Spada di legno/ramo!" -> I bambini incrociano le braccia a "X" e dicono: **"QUESTO NON È UN GIOCO!"**.

3. Il Gioco: "Il Trasporto del Tesoro" Dividi i bambini in due file.

Lo scopo è passarsi degli oggetti da un capo all'altro della fila, ma con regole diverse in base alla forma:

Se l'oggetto è una **palla**, possono passarsela ridendo e velocemente.

Se l'insegnante inserisce un oggetto lungo (es. un pennellone), il passaggio deve diventare **lentissimo**. Chi lo tiene deve puntare la punta verso il pavimento e consegnarlo con due mani al compagno dicendo: *"Tieni, questo punge, fai attenzione"*.

Questo esercizio trasforma l'oggetto appuntito da "arma da gioco" a "oggetto delicato" che richiede massima concentrazione.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Sviluppare la percezione tattile (punta vs tondo) e la coordinazione motoria fine.

4 anni: Imparare a non correre mai quando si ha in mano una matita o un oggetto lungo.

5 anni: Interiorizzare la responsabilità verso l'altro: *"Non punto questo oggetto verso il mio amico perché potrei fargli male"*.

Il consiglio per l'insegnante: Stabilisci una regola fissa in sezione: matite e pennelli "vivono" solo al tavolo. Se dobbiamo spostarci, si portano con la punta rivolta verso il basso, come se fossero dei piccoli ombrelli chiusi che aspettano la pioggia. Insegniamo loro che gli occhi sono preziosi e vanno protetti come tesori!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



ATTENZIONE AL GIOCO!
NON LANCIARE OGGETTI O
COLPIRE I TUOI AMICI
CON I GIOCATTOLI.



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



"Il Volo delle Piume e il Riposo dei Cubetti"

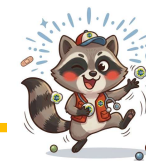
L'obiettivo è far sperimentare fisicamente ai bambini la differenza tra ciò che può "volare" (perché leggero e sicuro) e ciò che deve restare "vicino a terra" (perché solido e pesante).

Cosa serve:

- Alcuni oggetti molto leggeri (foulard, piume o batuffoli di cotone).
- Alcuni giocattoli solidi (cubetti di legno, macchinine o incastri).



Svolgimento



1. Messaggio dall'immagine Mostra il disegno del bimbo che piange: *"Guardate, qui è successo un pasticcio! Un giocattolo è volato dove non doveva e ha fatto spuntare una lacrima. I giocattoli hanno i piedi pesanti, non hanno le ali! Se li lanciamo, diventano dei piccoli sassi che fanno male agli amici".*

2. La Danza del "Leggero o Pesante?" Insegna ai bambini a muoversi in base all'oggetto che mostri:

Se l'insegnante alza un **foulard**: i bambini possono saltare, agitare le braccia e mimare un volo leggero.

Se l'insegnante alza un **cubetto**: i bambini devono "incollarsi" al pavimento, mettere le mani sulle Ninocchia e dire insieme: **"PIEDI A TERRA, GIOCO SICURO!"**.

3. Il Gioco: "Passaggio di Gentilezza" Dividi i bambini in due cerchi da 10.

Dai un cubetto o un giocattolo solido a un bambino per cerchio.

La missione: Il giocattolo deve fare tutto il giro del cerchio, ma non può mai essere lanciato. Deve essere consegnato nelle mani del compagno con un gesto gentile e guardandolo negli occhi.

Se qualcuno prova a lanciarlo, il "treno della gentilezza" si ferma e bisogna ricominciare.

Per rendere la sfida divertente, l'insegnante può cronometrare: *"Vediamo se riuscite a far fare il giro a questo cubetto senza mai farlo volare, trattandolo come se fosse un uovo delicato!"*.

Obiettivi educativi per età:

3 anni: Sviluppare la coordinazione nel passaggio dell'oggetto e il controllo degli impulsi.

4 anni: Capire le conseguenze delle proprie azioni (lancio = dolore per l'altro).

5 anni: Esercitare l'empatia e la cura verso i compagni più piccoli durante il gioco condiviso.

Il consiglio per l'insegnante: Crea un "angolo dei lanci" solo per oggetti morbidi (come palline di spugna o sacchetti di semi) contro un bersaglio morbido.

Spiega che ci sono posti dove si può lanciare, ma tra gli amici e con i giocattoli duri le mani devono essere solo "accompagnatrici". Insegniamo loro che un gioco trattato bene dura più a lungo e non fa mai piangere nessuno!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE?



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE?



Quando qualcuno

**PERDE MOLTO
SANGUE**

Quando è ferito e

**NON RIESCE A
MUOVERSI**



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE?



Quando ti **DICE**
CHE SI SENTE
MOLTO MALE E
MOLTO DEBOLE

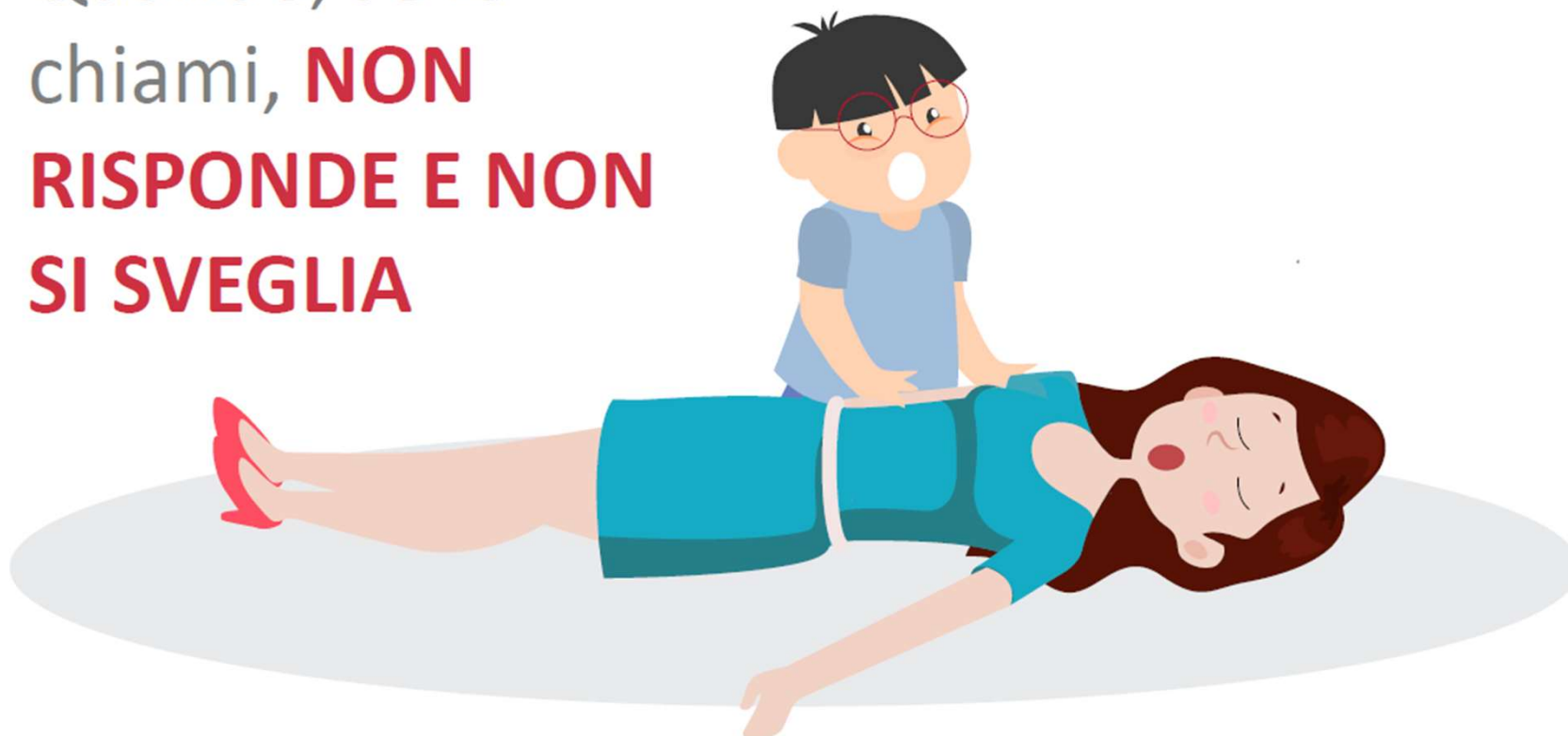


MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE?



Quando, se lo chiami, **NON** **RISPONDE** E **NON** **SI SVEGLIA**



PROPOSTE ATTIVITA'



1. Il Gioco del "Naso all'Insu"

Questa attività aiuta i bambini a identificare i segnali fisici di chi sta male, come descritto nelle immagini.

Svolgimento: L'insegnante mima diverse situazioni e i bambini devono indovinare se la persona "sta bene" o "sta male".

Segnali da mimare: Farsi male al Ninocchio o/e piangere per una ferita che perde sangue. Sedersi a terra molto deboli e senza forze. Fare finta di dormire profondamente e non rispondere se chiamati.

Obiettivo: Imparare a osservare gli altri per capire se hanno bisogno di soccorso.

2. L'Esploratore del Soccorso

Un'attività di riflessione guidata per capire cosa fare quando si nota una delle situazioni illustrate.

Svolgimento: L'insegnante mostra una pagina del materiale (ad esempio la bambina ferita a pagina 2) e chiede ai bambini: "Cosa vedete?". Discussione: Dopo aver identificato che la bambina ha perso molto sangue o non riesce a muoversi, si simula la chiamata: Cosa diciamo al 118?. Diciamo che l'amico è molto debole. Diciamo che l'amico non risponde.

Il consiglio per l'insegnante: Sottolineate che il compito dei bambini è osservare bene e riferire subito a un adulto o al servizio di urgenza.

➤ **Obiettivo generale: Insegnare ai piccoli che, davanti a una persona che non si sveglia o che è ferita, la cosa più importante è non spaventarsi e attivare i soccorsi.**



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA
PERSONA STA
MALE,
CHI DEVI
CHIAMARE?



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE, CHI DEVI CHIAMARE?



**UN ADULTO A TE
VICINO** e spiegare
cosa è successo



REGIONE DEL VENETO
Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE. CHI DEVI CHIAMARE SE SEI SOLO?



COSA DEVI DIRE AL 118?



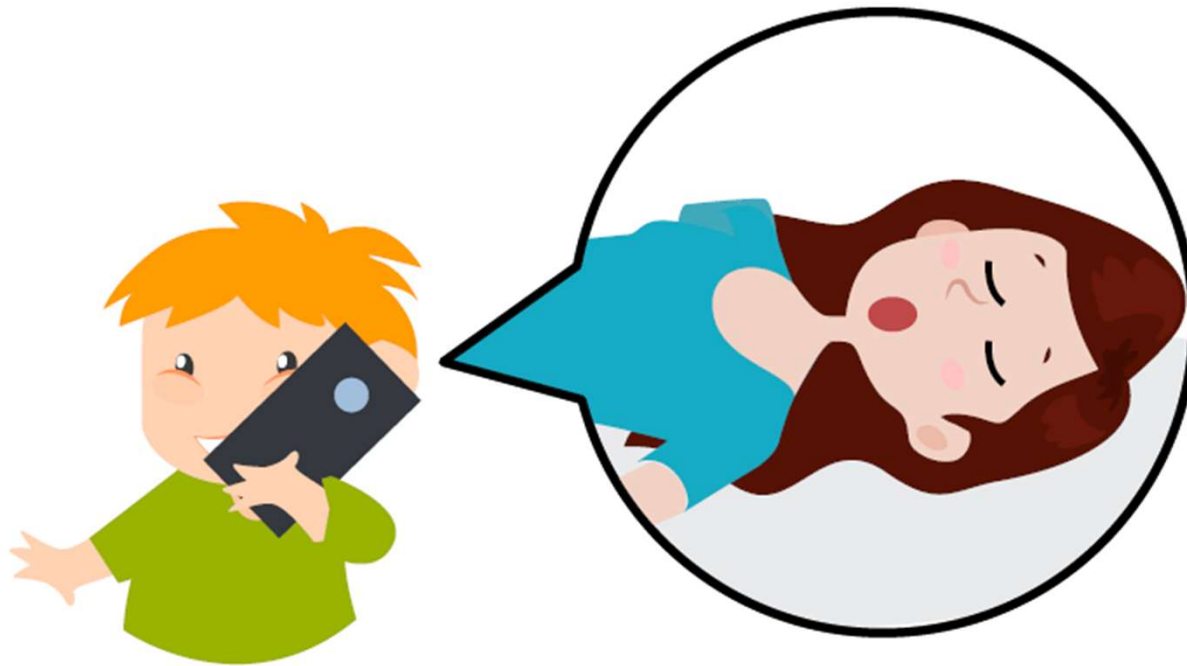
DA DOVE CHIAMAMI



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

QUANDO UNA PERSONA STA MALE. CHI DEVI CHIAMARE?

COSA È SUCCESSO



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

COSA DEVI FARE ?

QUELLO CHE TI DICE
IL 118!



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale

PROPOSTE ATTIVITA'



1. Il Gioco del "Telefono Amico 118 "

Questa attività ludica aiuta i bambini a memorizzare il numero di emergenza e a capire l'importanza di spiegare cosa sta succedendo.

Preparazione: Utilizzare dei telefoni giocattolo o delle sagome di cartone che riproducano uno smartphone.

Svolgimento: * L'insegnante mima una situazione in cui qualcuno "sta male". A turno, i bambini devono "comporre" il numero 118 sul telefono giocattolo. L'insegnante, fingendosi l'operatore del servizio di urgenza, pone delle domande semplici: "Da dove chiami?" e "Cosa è successo?".

Obiettivo: Familiarizzare con il numero 118 e imparare a mantenere la calma per rispondere alle domande.

2. L'Ambulanza dei Piccoli Soccorritori

Un'attività di drammatizzazione basata sull'immagine dell'ambulanza con il numero 118.

Preparazione: Creare un'area della sezione dedicata al soccorso, utilizzando scatoloni per simulare un'ambulanza contrassegnata dal numero 118.

Svolgimento: * I bambini si dividono i ruoli: chi ha bisogno di aiuto, chi chiama un adulto vicino e chi simula l'arrivo dell'ambulanza.

Si enfatizza la regola principale: se c'è un adulto, bisogna chiamare lui e spiegare l'accaduto. Se si è soli, si deve chiamare il 118.

Obiettivo: Capire la sequenza corretta delle azioni da compiere in base alla presenza o meno di un adulto.

3. Laboratorio Creativo: "Il Mio Numero Salvavita " Un'attività manuale per rafforzare il riconoscimento visivo del numero 118.

Preparazione: Fornire ai bambini dei fogli con il numero 118 scritto a grandi caratteri, simile a quello che appare nei fumetti delle immagini.

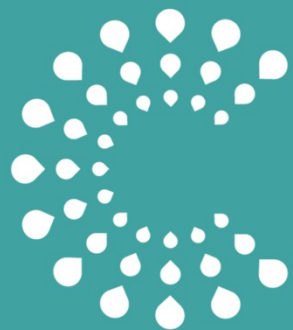
Svolgimento: * I bambini possono decorare il numero 118 con diverse tecniche (collage, pittura a dita, timbri). Mentre lavorano, l'insegnante ripete la filastrocca delle cose da dire: "Dico dove sono" e "Dico cosa vedo". Si ricorda che la cosa più importante è ascoltare e fare "quello che ti dice il 118".

Obiettivo: Rendere il numero 118 immediatamente riconoscibile e associarlo all'idea di aiuto e sicurezza.

- **Promemoria per le insegnanti: In tutte le attività, è fondamentale assicurare i bambini che il loro compito principale è cercare un adulto e che il 118 è un servizio di amici pronti ad aiutarli.**



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale



REGIONE DEL VENETO

Servizio
Socio Sanitario
Regionale



REGIONE DEL VENETO

Servizio
Socio Sanitario
Regionale



MIM
UFFICIO SCOLASTICO
REGIONALE
PER IL VENETO
Direzione Generale