



Regolamento

Troviamo il doppione è stato ideato per stimolare nei ragazzi l'acquisizione di conoscenze sui rischi presenti negli ambienti domestici e sul modo di prevenirli. La metodologia riprende alcuni aspetti di un noto gioco da tavolo.

Scopo del Gioco

Trovare la coppia di figure uguali e rispondere correttamente alla domanda sul rischio raffigurato (vedi Allegato1). Il gioco richiede concentrazione e memoria.

Contenuto del gioco

10 coppie di carte.

Allegato 1: elenco esemplificativo di domande che l'arbitro o un avversario può porre sull'argomento nel corso del gioco (Testi di riferimento: Baccolo TP, Buresti G, Fortuna G, Massari S, Rosa V, Petyx M, a cura di. *La casa e i suoi pericoli*. Roma: INAIL, 2014. ISBN 978-88-7484-357-2; Petyx M, Baccolo TP, Buresti G, Manca S, Marchetti MR, Massari S, a cura di. *La salute e la sicurezza del bambino*. Roma: INAIL, 2014. ISBN 978-88-7484-350-3).

Svolgimento del gioco

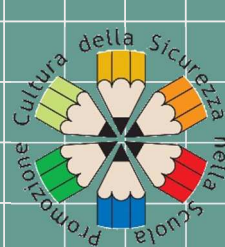
Si può giocare da due a sei persone o dividendosi in squadre.

All'inizio del gioco si dispongono, in ordine sparso, tutte le carte su un tavolo, con l'immagine rivolta verso il basso. A turno i giocatori girano due carte per volta, mostrandole anche agli avversari.

Chi non trova la coppia di figure uguali, ricopre le carte che ha girato rimettendole sul tavolo nella loro posizione originale e il turno passa al giocatore successivo (o all'altra squadra).

Chi trova una coppia di figure uguali può aggiudicarsi le due carte e proseguire se risponde ad una domanda riguardante il rischio rappresentato. La domanda può essere posta dall'arbitro del gioco o da un avversario. Se il giocatore (o la squadra) non risponde correttamente riposiziona le carte selezionate e passa la mano al giocatore successivo (o all'altra squadra).

Quando tutte le coppie sono state ricostruite, si contano le carte in mano ad ogni giocatore (o squadra) e vince chi ne ha in numero maggiore.



Allegato 1

Elenco di possibili domande sui rischi presenti in ambiente domestico che l'arbitro del gioco può porre. Le domande sono raggruppate in argomenti corrispondenti alle immagini rappresentate sulla coppia di carte trovata.

ILCAMINETTO

- Che cosa può succedere lasciando il caminetto acceso incustodito?
- Cosa bisogna fare per evitare che le scintille emesse da un caminetto possano spargersi?

LA RINGHIERA

- Quando la ringhiera di un balcone può diventare pericolosa?
- Cosa può succedere se si infila la testa tra le grate di una ringhiera?

LA PRESA ELETTRICA

- Cosa può succedere se si mettono le dita nei fori della presa?
- Perché non si devono bagnare le prese elettriche o i fili ad esse collegati?

LA LAMPADA

- Perché una lampada accanto ad una tenda può risultare pericolosa?
- Cosa può succedere se si mette carta o stoffa su una lampada incandescente?

IL TAPPETO

- Quando un tappeto può diventare pericoloso?
- A cosa serve il tappeto fuori e dentro la doccia o la vasca?

IL COLTELLO

- Come si deve utilizzare il coltello per evitare che diventi pericoloso?
- Cosa può succedere se si gioca con i coltelli?

I DETERSIVI

- Che differenza c'è tra il detersivo e il detergente?
- Perché è sempre importante leggere le etichette dei detersivi?

IL VIDEOGIOCO

- Cosa può succedere se si gioca a lungo con un videogioco?
- Con quale altro gioco o attività si può sostituire il videogioco?

GLI ATTREZZI DI PAPÀ

- Perché non si deve giocare con il martello?
- Dove devono essere custoditi gli attrezzi di lavoro di papà?

L'ASCIUGACAPELLI

- Che cosa può succedere se l'asciugacapelli cade nella vasca da bagno piena d'acqua?
- Quando un asciugacapelli può diventare pericoloso?