PuntoSicuro

ARTICOLO DI PUNTOSICURO

Anno 4 - numero 604 di martedì 23 luglio 2002

Un gioco per apprendere comportamenti sicuri

Una interessante iniziativa di informazione. Per i ragazzi che supereranno le prove un diploma di "agente antinfortuni".

"La Grande sfida", una interessante iniziativa per promuovere la sicurezza domestica tra i piu' giovani, è stata realizzata dall'ASM di Brescia.

Si tratta di un gioco didattico multimediale, rivolto ai ragazzi tra i 10 ed i 15 anni, che attraverso una serie di sfide vuole fare conoscere i molteplici pericoli che si nascondono all'interno di una casa.

La prevenzione deve parlare la lingua dei giovani: una scelta, quella del videogame, che è molto piaciuta ai ragazzi delle scuole bresciane presso le quali è stato distribuito il CD-ROM, al termine di un incontro informativo sulla sicurezza domestica.

Per contribuire a diffondere la cultura della sicurezza e della prevenzione, il gruppo ASM si è fatto infatti promotore di occasioni di informazione sul tema, sia nelle scuole di Brescia e provincia, sia presso associazioni ed enti.

Il "protagonista" delle sfide è Asso, un simpatico e coraggioso cane che deve dimostrare a Pandemonius, il terribile Re del Caos, di saper affrontare i pericoli causati, ad esempio dall'acqua e dall'elettricità quando entrano in contatto.

Il CD-Rom, richiedibile anche via e-mail, è distribuito gratuitamente a tutti i ragazzi residenti nei Comuni serviti dalle società del gruppo ASM.

Il ragazzi che riescono a superare tutti i giochi ed i relativi quiz sono premiati con un diploma di "Agente Antinfortuni" e, se fortunati, potranno vincere uno dei 1000 biglietti di ingresso al parco di divertimento "Gardaland", messi in palio.