



Erasmus+



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



BEZPIECZEŃSTWO MA PIERWSZEŃSTWO

WIELKOFORMATOWA GRA PLANSZOW O PIERWSZEJ POMOCY

Cel gry

Poprzez gry planszowe uczyć odbiorców w tematyce Pierwszej Pomocy. Uczestnicy gry po jej ukończeniu powinni wynieść przydatne umiejętności, których nauczą się poprzez rozgrywkę. Dodatkowo nabędą wiedzę oraz umiejętności związane z aspektem ratowania życia i Pierwszej Pomocy.

Główne założenia gry

1. Jest to wielkoformatowa gra planszowa, (plansza w formacie minimum 5 x 5 metrów) a pionkami są uczestnicy gry
2. Po planszy poruszamy się zgodnie z ustaloną kolejnością, a o ruchu decyduje nam rzut kostką.
3. Symbole zadań znajdują się na planszy ale wykonujemy je w wyznaczonych miejscach poza planszą.
4. Gramy drużynowo. W skład drużyny wchodzi min. 4 osoby (1 pionek na planszy, pozostali wykonują zadania poza planszą)

Mechanika

1. Przed startem należy podzielić wszystkich uczestników na 4-5-cio osobowe drużyny. Każda z drużyn wybiera spośród siebie pionka. Pozostali będą wykonywali zadania poza planszą. W drodze losowania, wyliczanki itp. kolejność startu.
2. „Pionki” ustawiają się na polu START. Pierwsza osoba rzuca kostką i porusza się o tyle pól ile wynosi liczba oczek na kostce. Później to samo robią kolejne osoby.
3. Kostka - kostka sześciocienna (liczba oczek od 1 do 6)
4. Na planszy oprócz pionków jest Mistrz Gry. Pełni on rolę prowadzącego grę oraz rozstrzyga w spornych sytuacjach (musi znać wszystkie zasady). Rozdaje również karty z pytaniami i wyzwaniem.
5. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą ilość punktów. Punktacja:
 - a. Poprawne wykonanie zadania - 2 punkty
 - b. Poprawna odpowiedź na pytanie - 1 punkt
 - c. Najszybsze przejście planszy (najlepszy czas) - 5 punktów
6. Na planszy znajdują się 3 rodzaje pól:
 - a. Pole z symbolem “W” oznaczające WYZWANIE.
Wyzwanie polega na tym, że po wylosowaniu karty oraz odczytaniu zadania, część drużyny, która jest poza planszą musi udać się do stanowiska związanego z danym zadaniem. gdzie odpowiadają na pytanie lub wykonują wylosowane zadanie związane z

Pierwszą Pomocą. Po dobrze wykonanym zadaniu drużyna otrzymuje punkty i wraca w wyznaczone miejsce przy planszy. Jeżeli zadanie wykonano niepoprawnie lub w ogóle nie zostało wykonane drużyna nie otrzymuje punktów.

- b. Pole z symbolem “P” oznaczające PYTANIE.

Po zatrzymaniu na tym polu drużyna losuje kartę z pytaniem na które musi odpowiedzieć w wyznaczonym czasie. Pytania będą dotyczyły zagadnień z zakresu Pierwszej Pomocy oraz obszarów z nią związanych. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, drużyna otrzymuje punkt i może poruszać się dalej. Jeżeli nie odpowiedzą poprawnie to nie otrzymują punktów.

- c. Pole z symbolem „SZ” oznaczające SZANSE.
Po zatrzymaniu na polu „Szansa” drużyna losuje kartę, która zapewnia nam dodatkowe opcje związane z rozgrywką. Karty te dotyczą ruchu na planszy, pomocy przy wykonywaniu zadania lub odpowiedzi na pytanie.
 - d. Pole puste nie aktywują żadnej dodatkowej czynności.
7. Karty z rodzaju „szanse”, „pytanie”, „wyzwanie” znajdują się w posiadaniu Mistrza Gry i są wybierane przez drużynę po zatrzymaniu się na odpowiednim polu.

KARTY

WYZWANIE

	Wyzwanie - zadanie		Odpowiedź
1	Twój dziadek upadł i stracił przytomność. Najprawdopodobniej też nie oddycha. Co robisz? (przejdź do fantomu i wykonaj zadanie)	1	Poprawne wykonanie resuscytacji
2	Twój kolega jadąc rowerem wywrócił się i stracił przytomność. Musisz zadzwonić po pomoc. (przeprowadź rozmowę z ratownikiem) Lub ułóż kolegę w pozycji bezpiecznej	2	Poprawnie przeprowadzona rozmowa, która zawiera wszystkie informacje. (1. imię i nazwisko, 2. krótki dokładny opis sytuacji: co się stało 3. ile osób wymaga pomocy, 4. jakie są obrażenia, 5. objawy i w jakim wieku są osoby które potrzebują pomocy, 6. dokładny adres, 7.najkrótsza droga dojazdu, miejsce oczekiwania na karetkę: jeżeli to możliwe - podać miejsce charakterystyczne - szkoła, przystanek autobusowy, kościół, posterunek policji itp.). 8. numer telefonu osoby wzywającej,) Lub Ułożenie człowieka w pozycji bocznej bezpiecznej
3	Przeprowadź resuscytację z wykorzystaniem defibrylatora AED	3	Wytlumaczenie krok po kroku, jak korzystać w przypadku potrzeby z defibrylatora AED
4	Twoja koleżanka smażąc frytki oparzyła dłoń gorącym olejem (oparzenie III stopnia). Co zrobisz? (pokaż w jaki sposób udzielisz pierwszej pomocy)	4	Schłodzenie, założenie sterylnego opatrunku osłaniającego.
5	Twoja nauczycielka idąc do klasy spadła ze schodów. Podejrzenie złamania nogi. Co zrobisz? (pokaż jak unieruchomić nogę)	5	Poprawne unieruchomienie kończyny
6	Twojemu koledze podczas lekcji, zaczęło krwawić z nosa. Co zrobisz żeby mu pomóc? (pokaż i wytłumacz jak zastopować krwawienie)	6	Poprawne udzielenie pierwszej pomocy w takim przypadku.
7	Twoja koleżanka podczas lekcji biologii skaleczyła się dość poważnie w rękę. Ręka w okolicy nadgarstka mocno krwawi. Co robisz? (zatomuj krwawienie)	7	Poprawne zatamowanie krwotoku, założenie opatrunku uciskowego.

8	Podczas kolacji Twoja siostra zakrztusiła się kawałkiem jedzenia. Jak udzielisz pierwszej pomocy?	8	Pierwsza pomoc w przypadku zadławienia - rękoczyn Heimlicha
---	---	---	---

PYTANIA:

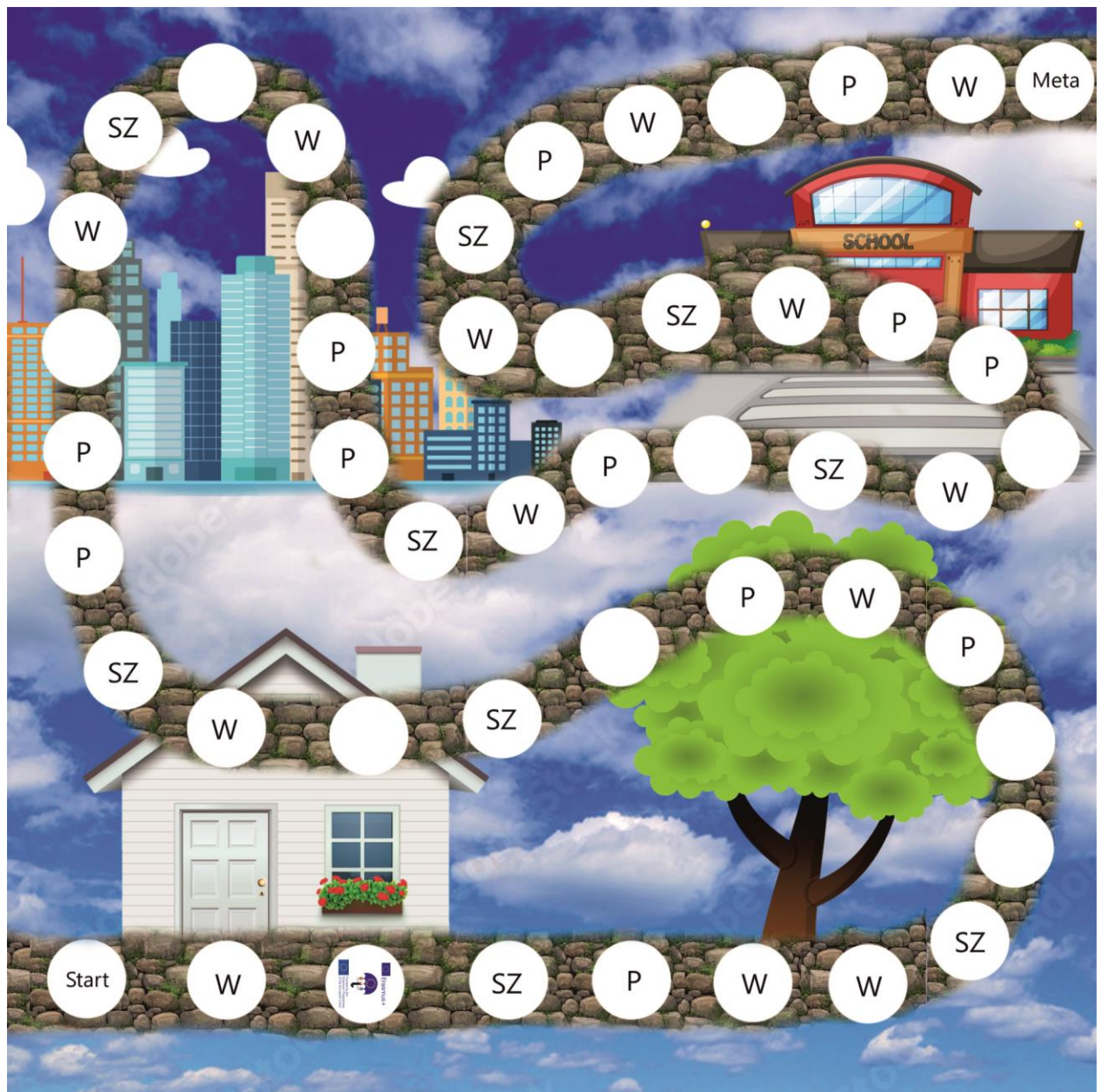
Lp.	PYTANIE		ODPOWIEDŹ
1.	Jaki jest ogólny numer alarmowy?	1.	112
2.	Jaki jest numer kontaktowy na policję?	2.	997
3.	Jaki jest numer kontaktowy do straży pożarnej?	3.	998
4.	Jaki jest numer kontaktowy do pogotowia ratunkowego?	4.	999
5.	Co to jest AED?	5.	Automated External Defibrillator (Automatyczny Defibrylator Zewnętrzny); Defibrylator
6.	Czy za nieudzielenie pierwszej pomocy może grozić kara? Kiedy możemy odstąpić od udzielenia pierwszej pomocy?	6.	Tak Kiedy zagraża nam niebezpieczeństwo.
7.	Koc termiczny, zwany też folią życia lub folią NRC, ma dwie warstwy: srebrną i złotą. Którą stroną owiniesz poszkodowanego, gdy chcesz go ochłodzić?	7.	Strona srebrna na zewnątrz, złota wewnątrz
8.	Najważniejsza zasada, o której trzeba pamiętać podczas każdej akcji ratunkowej to?	8.	Zadbanie o własne bezpieczeństwo
9.	Koc termiczny, zwany też folią życia lub folią NRC, ma dwie warstwy: srebrną i złotą. Którą stroną owiniesz poszkodowanego, gdy chcesz go ogrzać?	9.	Strona srebrna wewnątrz, złota na zewnątrz
10.	Rękoczyn Heimlicha zastosujesz w przypadku?	10.	Zadławienie
11.	Jak należy przeprowadzić masaż serca?	11.	Na wysokości klatki piersiowej, splecionymi dłońmi dokonać 30 ucisków, a następnie 2 wdechy.
12.	Widzisz, że w ranie poszkodowanego znajdują się ciała obce, co robisz?	12.	Zabezpieczyć i unieruchomić zranione miejsce.
13.	Na ulicy leży nieprzytomna kobieta. W jaki sposób sprawdzisz, czy oddycha?	13.	Pochylamy się nad głową poszkodowanego przybliżając swoje ucho do jego ust i nosa oraz kładziemy rękę na jego klatce piersiowej. Obserwujemy czy klatka się unosi i próbujemy wyczuć oddech uchem. Wcześniej udrażniam drogi oddechowe odchylając głowę do tyłu.
14.	Świadek wypadku, w którym są ofiary, w pierwszej kolejności powinien?	14.	Zabezpieczyć miejsce wypadku
15.	Najbezpieczniejsze ułożenie poszkodowanego oddychającego to pozycja?	15.	Pozycja boczna bezpieczna
16.	Co zrobić w przypadku omdlenia?	16.	Ułożyć poszkodowanego na plecach z podniesionymi nogami i rękami do góry.

Szansa

Lp.	Karta szansy
1.	Ratownik Medyczny - przy kolejnym wyzwaniu możesz użyć tej karty, aby uzyskać darmową pomoc.
2.	Encyklopedia Pierwszej Pomocy - przy kolejnym pytaniu możesz użyć tej karty, aby uzyskać darmową odpowiedź.
3.	Masz dodatkowy rzut kostką.
4.	Przesuń się o 1 pole do przodu.
5.	Przesuń się o 2 pola do przodu.
6.	Przesuń się o 1 pole do tyłu.
7.	Przesuń się o 2 pola do tyłu.
8.	Stoisz jedną kolejkę.
9.	Wracasz na pole START-u.
10.	Przesuń się na pole WYZWANIA, które jest najbliżej Ciebie (do tyłu lub do przodu).
11.	Przesuń się na pole PYTANIA, które jest najbliżej Ciebie (do tyłu lub do przodu).

Lista rzeczy, które są potrzebne

1. Karty Wyzwania, Pytań i Szansy wydrukować, wyciąć i zalaminować. Dodatkowo podzielić je na odpowiednie kategorie i włożyć do pojemników.
2. Zakupić albo stworzyć dużą kostkę do gry (sześćścienną)
3. Przygotować mapę (nasza wersja to wersja poglądowa) - można to zamówić u grafika i później wydrukować, albo namalować na ziemi
4. Przygotować stanowiska, które są potrzebne do wydarzeń.
 - a. 2 x manekin
 - b. aparatura AED
 - c. 5 x aktor, który musi odegrać dany scenariusz związany z wypadkiem
5. Wydrukować całą mechanikę (ten dokument) i przekazać to Mistrzowi Gry, który musi znać wszystkie elementy gry
6. Stoper, kartka z długopisem - stoper, żeby mierzyć czas; kartki do zapisywania czasu oraz punktacji drużyn



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

1

2

3

4

5

6

7

8

