

PIERWSZA POMOC

INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



2-6



10+



30 - 45 min

TWÓRCY GRY

Autorzy:

Piotr Krzystek,
Jakub Pierożak

Opracowanie graficzne:

Bartosz Chomik

Testerzy gry:

Instruktorzy z Fundacji Technika
Rozwoju oraz Szkoły Pływania
Technika Pływania

Mateusz Węgiel – ratownik
medyczny

Podziękowania:

Serdecznie dziękujemy Klubowi
Dukat Ośrodka Kultury Kraków-
Nowa Huta za życzliwość
i wsparcie udzielone podczas
testów gry.



beGame.pl



TESTOWANE NA DZIECIACH



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Cel gry	2
Przygotowanie gry	3
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	7
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	7
Jak składać grę	7



WPROWADZENIE

Wszyscy wiedzą, jak cenne są zdrowie i życie. A jednak, czasem w jednej chwili, zdarzają się sytuacje, w których są one poważnie zagrożone. Właśnie wtedy okazuje się, jak wielką moc ma drugi człowiek. Ratownicy zrobią wszystko, by pomóc, ale często pierwszą i decydującą różnicę mogą zrobić świadkowie zdarzenia. Świadkowie tacy jak Ty.

Twoja szybka reakcja oraz wiedza na temat pierwszej pomocy mogą sprawić, że uratujesz czyjeś życie. Wyobraź sobie, że to właśnie Ty jesteś bohaterem w chwili, gdy ktoś obok Ciebie potrzebuje pomocy. Dzięki tej grze nauczysz się, jak skutecznie pomagać w sytuacjach, które mogą przydarzyć się każdemu – w szkole, w domu, na ulicy czy podczas zabawy.

Ta gra to nie tylko nauka, ale i emocjonująca rozgrywka.

Czeka Cię olbrzymia porcja wiedzy, zdrowa rywalizacja oraz wyścig z czasem – bo właśnie czas w sytuacjach zagrożenia życia odgrywa kluczową rolę. Dowiesz się, jak działać precyzyjnie, czego unikać i jak zachować zimną krew, gdy inni mogą się wahać.

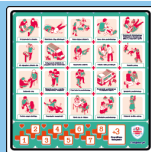
Zapraszamy Cię do gry, w której dobra zabawa łączy się z realną wartością. Dzięki zdobytym tu umiejętnościom będziesz wiedzieć, jak postępować w nagłych sytuacjach – i jak skutecznie nieść pomoc, kiedy naprawdę ma to znaczenie.

Jesteś gotów podjąć wyzwanie?

W takim razie – zaczynamy! Pamiętaj: **każda sekunda jest na wagę złota.**



ELEMENTY GRY



6 PLANSZ GRACZA



26 KART ZDARZEŃ



48 ŻETONÓW GRACZY
(PO 8 SZTUK
Z NUMERAMI OD 1 DO 8)



6 PIONKÓW, BĘDĄCYCH
ZNACZNIKAMI PUNKTÓW



INSTRUKCJA



TOR PUNKTACJI



WORECZEK NA KARTY



KLEPSYDRA
15-SEKUNDOWA



8 ŚLEDZI
MONTAŻOWYCH



TAŚMA DO
ZAMOCOWANIA GRY



TORBA DO
TRANSPORTU GRY

CEL GRY

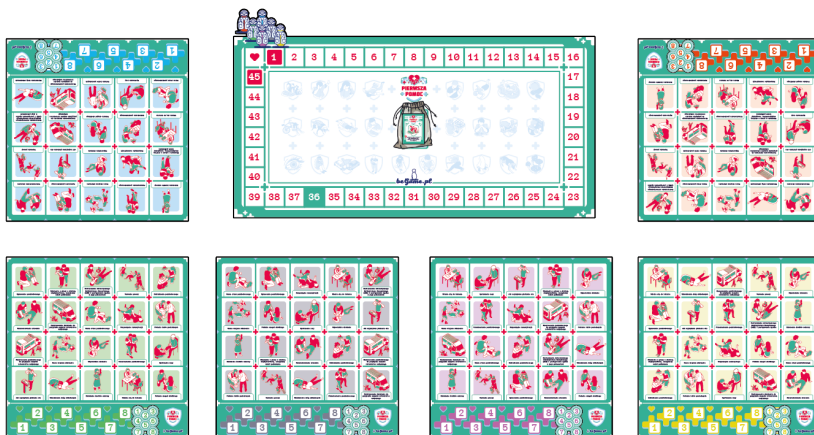
Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za poprawne odpowiedzi – i to nie byle jakie, bo liczy się także ich właściwa kolejność. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy osiągnie 35 punktów lub więcej. Zwycięzcą zostaje ten, kto na koniec rozgrywki zgromadzi najwięcej punktów. Tak jak w prawdziwym życiu – tu liczą się wiedza, szybkość i zimna krew.

Punkty przyznawane są za:

- poprawną odpowiedź,
- podanie odpowiedzi we właściwej kolejności,
- szybkość reakcji.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Potasuj wszystkie karty zdarzeń i umieść je awersem do góry w woreczku. Woreczek połóż w wygodnym miejscu.
2. Klepsydrę umieść w łatwo dostępnym miejscu dla wszystkich graczy.
3. Gracze losują kolor swojego **PIONKA PUNKTACJI** i umieszczają go na **TORZE PUNKTACJI**.
4. Każdy gracz otrzymuje:
 - **PLANSZĘ GRACZA**,
 - **ŻETONY GRACZA** z numerami od 1 do 8 (w kolorze swojego pionka),

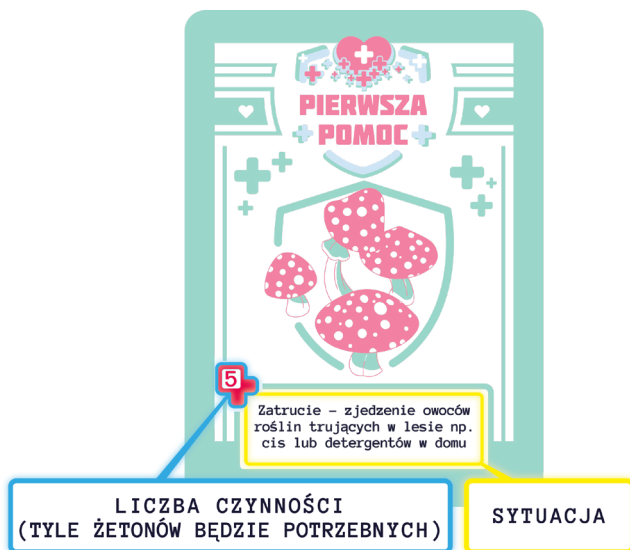


PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w rundach. Każda runda składa się z kilku etapów:

1. Rozpoczęcie rundy i odkrycie karty zdarzenia:

- Gracze wybierają osobę, która będzie odkrywać karty zdarzeń. Gracze mogą zmieniać się tą rolą w trakcie gry.
- Wybrany gracz wyciąga jedną kartę zdarzenia i ustawia ją rewersem do góry na środku **TORU PUNKTACJI**, tak aby wszyscy gracze widzieli przedstawione zdarzenie. Na karcie znajduje się również numerek oznaczający ilość czynności, które muszą zostać wykonane w danym zdarzeniu. Gracz, który wyciąga kartę, odczytuje **opis sytuacji** oraz **liczbę czynności** wymaganych w danym przypadku.



2. Ułożenie sekwencji postępowania.

Po odsłonięciu karty zdarzenia:

- Każdy z graczy przygotowuje odpowiednią liczbę żetonów (określa ją LICZBA CZYNNOŚCI).
- Gracze jednocześnie (symultanicznie) rozstawiają na swoich **PLANSZACH** **żetony** tak, aby przedstawić pełną procedurę pierwszej pomocy. Gracze powinni uwzględnić poprawną kolejność realizowanych działań. Żeton z numerem 1 powinien symbolizować pierwszą czynność, jaką należy wykonać.

Gdy któryś z graczy zakończy układanie **żetonów** na swojej **PLANSZY**, natychmiast odwraca **klepsydre**. Pozostali gracze mają jeszcze 15 sekund na dokończenie lub poprawienie swojej sekwencji. Po upływie czasu nie można już ustawiać **żetonów** ani zmieniać ich kolejności.

3. Ocena i punktacja:

- Po upływie czasu przewidzianego na układanie sekwencji postępowania, gracze prezentują rozstawienie **żetonów** na **PLANSZY**.
- Gracz, inny niż ten który odwrócił **klepsydre** bierze **kartę zdarzenia**, sprawdza prawidłową kolejność postępowania i czyta ją na głos, tak aby inni gracze mogli ją porównać do swojego ułożenia. Prawidłowa sekwencja działania oraz pytania dodatkowe znajdują się na awersie **karty zdarzenia**. Jeżeli gracz zaznaczyli czynność, która powinna być wykonana w danym zdarzeniu, biorą oni **żeton**, którym oznaczyli daną czynność i umieszczają go w kolejnych miejscach punktacji na **PLANSZY gracza**:



1



2

Użądlenie przez pszczołę, gdy poszkodowany ma uczulenie (Przytomny lub Nieprzytomny, ale Oddycha):

1. Ocena stanu poszkodowanego
2. Wezwanie pomocy
3. Podanie leków posiadanych przez poszkodowanego
4. Opatrzanie rany
5. Odpowiednie ułożenie poszkodowanego
6. Obserwowanie poszkodowanego do przybycia zespołu ratownictwa medycznego

Pytanie 1

Na czym będzie polegało zaopatrzenie rany w przypadku użądlenia przez pszczołę?

- A. Na zabandażowaniu miejsca ukłucia.
- B. Na wyciągnięciu żądla.
- C. Na przemyciu miejsca ukłucia zimną wodą.



4. Gracze otrzymują punkty:

- **Punktacja podstawowa:** Gracze otrzymują **jeden punkt** za każdą czynność, którą poprawnie uwzględnili na swoich **PLANSZACH** (niezależnie od kolejności).
- **Punkty za kolejność:** Dodatkowe **3 punkty** otrzymują gracze, którzy ustawili wszystkie żetony w odpowiedniej sekwencji zgodnej z kolejnością znajdującej się na **KARCIE ZDARZENIA**.
- **Pytanie dodatkowe :** Gracz, który pierwszy ułożył swoje żetony na **PLANSZY GRACZA** i odwrócił klepsydrę, ma prawo do zdobycia **dodatkowego punktu**. W tym celu odpowiada na jedno z trzech pytań znajdujących się na awersie **KARTY ZDARZENIA** (poniżej prawidłowej sekwencji).

5. Zakończenie rundy:

- Gracze zaznaczają swoje punkty na **TORZE PUNKTACJI**, przesuając swoje **PIONKI**.
- Wykorzystana karta zdarzenia jest odkładana na bok.
- Odkrywana jest kolejna **KARTA ZDARZENIA** i tym samym runda rozpoczyna się od nowa.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zdobędzie 35 lub więcej punktów i to właśnie on zasługuje na miano prawdziwego Mistrza Pierwszej Pomocy: symbolu wiedzy, refleksu, gotowości do działania oraz osoby, na którą zawsze można liczyć.

ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Przebywanie na planszy w obuwii może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużywania.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

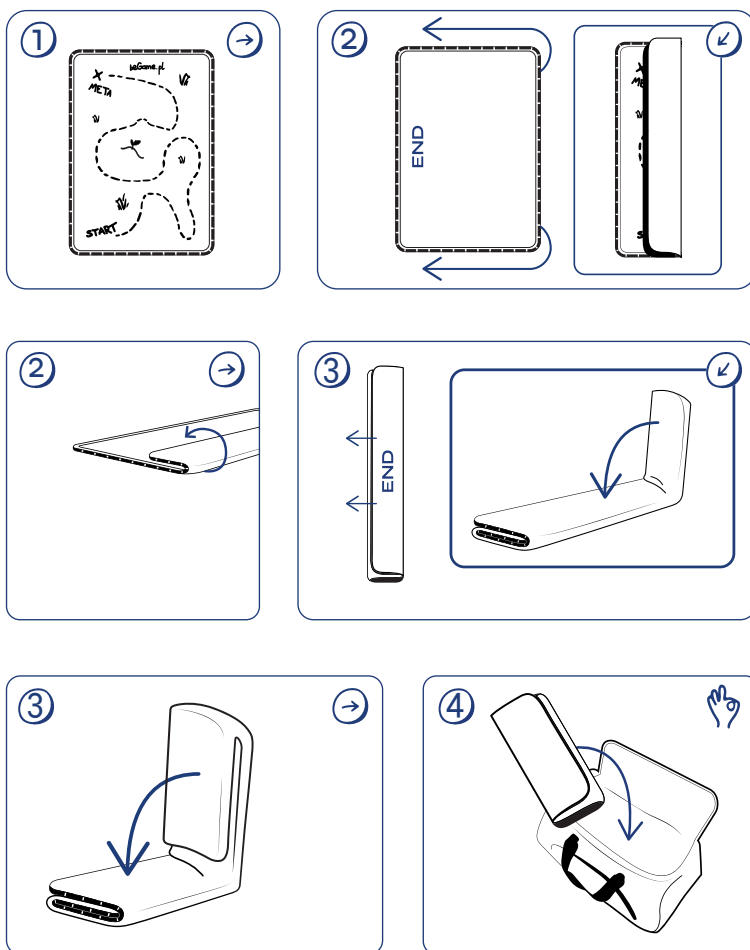
JAK SKŁADAĆ GRĘ

1. Po przetarciu zabrudzeń połóż planszę stroną zadrukowaną do góry.
5. Planszę składaj zaczynając od brzegu znajdującego się po przeciwległej stronie napisu **END**. Pierwsze



złożenie wykonaj na około 25 cm (pomoże Ci w tym widoczna linia zgięcia).

6. Kontynuuj zwijanie do momentu **END**. Następnie składaj planszę w poprzek, na pół, aż do osiągnięcia odpowiedniego rozmiaru.
7. Złożoną grę umieść w torbie dla wygodnego transportu.





Zobacz nasze gry z serii



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!

