

PIRMOJI PAGALBA

Taisyklės



SDG

ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas – įtvirtinti pirmosios medicinos pagalbos teikimo žinias ir pasitikrinti, kaip mokate jas pritaikyti realiose situacijose. Šiame žaidime laimėtojų ar pralaimėtojų nėra.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Žaidimo pradžioje žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas (A ir B). Komandą gali sudaryti nuo vieno iki keturių žaidėjų. Priemonių ir veiksmų kortos išrūšiuojamos pagal atitinkamus simbolius ant nugarėlių (A ir B) ir paduodamos abiem žaidėjams (komandoms). Kiekvienas žaidėjas (komanda) gauna vienodus priemonių ir veiksmų kortų rinkinius.
2. Kiekvienas žaidėjas (komanda) gauna starto kortą ir ją pasideda priešais – nuo jos bus pradėdama dėti seka.
3. Likusios situacijų kortos išmaišomos ir 5 iš jų padedamos stalo viduryje nugarėle į viršų.
4. Abiem žaidėjams (komandoms) bus reikalingas popieriaus lapas ir rašiklis.
5. Kartu nutarkite, kiek laiko prireiks vienai situacijai išspręsti. (Rekomenduojama skirti 1–5 minutes. Galima žaisti ir neribojant laiko.)



4.



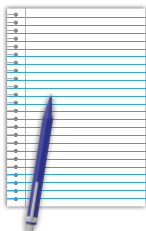
2.



3.



4.



2.



1.



Žaidimo priemonių išdėstymo dviem komandoms pavyzdys

ŽAIDIMO EIGA

1. SITUACIJA

Žiema, stiprus vėjas.
Žmogus ilgai dirbo lauke.
Kopėsi nedideliu lauku.
Vienos rankos pirštai ima
trępti, tampa nejautrūs,
pamišę, sukietėję. Jūta
dūgčiojimą, skausmą. Visas
kūno oda tampa blydi,
šalta, o kvėpavimas ir
širdies ritmas lėtėja.

1. Vienas iš žaidėjų atverčia situacijos kortą ir garsiai ją perskaito. Tada padeda kortą ant stalo ir pasako „Pradedam“.

2. Abu žaidėjai (komandos) turi numatyti veiksmų, kuriuos atliktų teikdami pirmąją pagalbą kortoje aprašytoje situacijoje, seką ir atitinkamu eiliškumu šalia starto kortos išdėlioti priemonių ir (ar) veiksmų kortas.

3. Žaidėjai (komandos) situacijas sprendžia savarankiškai.

4. Jei yra naudojamos kortos, kuriose prašoma ką nors įvardyti, šiuos žodžius žaidėjai (komandos) užrašo ant popieriaus lapo.

VEIKSMAS



Imobilizuojau ...
(įvardyti)

5. Žaidėjas (komanda), nusprendęs, kad priemonių ir veiksmų kortas išdėliojo tinkama seka, pasako „Baigiau“ („Baigėme“).

6. Kai abu žaidėjai (komandos) paskelbia pabaigę užduotį, žaidėjas (komanda), kuris raundo pra-

