



ЦЕНТР ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТИ

про.СВІТ

---

# Симуляційна екосистемна гра «БЕЗПЕЧНА ГРОМАДА»

*Ця гра є адаптацією симуляційної гри «Спина до спини», яку розробив проф. Руві Рогель, Громадський центр профілактики стресу, м. Кір'ят-Шмона, Ізраїль.*

**Мета гри:** формувати культуру безпеки в учасників освітньої екосистеми в громадах.

**Кількість учасників:** 15–30 людей.

**Необхідні матеріали:**

- інструкція для проведення гри;
- картки 3 кольорів із написом «Несподівана обставина» з додатковими завданнями для відпрацювання технік саморегуляції, підтримки інших, надання домедичної допомоги;
- стикери з розрахунку 5-6 штук на одну команду;
- аркуші фліпчарту за кількістю команд;
- маркери;
- пластилін;
- чисті аркуші А4 за кількістю команд.

**Завдання:**

- формування відчуття відповідальності за власну безпеку;
- напрацювання алгоритмів дій, механізмів взаємодії в різних небезпечних ситуаціях;
- розкриття потенціалу міжвідомчої взаємодії в підвищенні якості безпечної освітньої екосистеми;
- профілактика паніки в ситуаціях небезпеки.

# Картки «Несподівані обставини»

## (завдання можна змінювати за потреби)

---

1. В однієї дитини, що знаходиться поруч, сталося запаморочення, і вона втратила свідомість. Що будете робити?
2. У групі гамірно, і ви чуєте, що в когось в групі є поріз на руці, йде кров. Якими будуть ваші дії?
3. Двоє дітей побилися. В одного йде кров із носа, в іншого — розірваний верхній одяг. Назвіть 3 перших кроки допомоги.
4. Дитину вкусила комаха, і почалась сильна алергічна реакція. Якими будуть ваші дії?
5. Ви побачили, що декілька дітей у групі замість того, щоб допомагати в ситуації, що склалася, «залипли» в телефонах. Зробіть щось, щоб повернути їхню увагу та включити в діяльність.
6. Ви попросили колегу передзвонити батькам дітей і повідомити про ситуацію, та чуєте, що вона говорить дуже емоційно, вживаючи слова «жах», «тут таке робиться», «у нас все погано». Що робити?
7. Ви помітили, що люди навколо почали робити хаотичні дії. Придумайте, виходячи з поточної ситуації, для всіх завдання, яке могло б їх заспокоїти.
8. У групі зріс рівень тривоги. Запропонуйте їм вправу для заспокоєння.
9. Ваша колега під час ситуації небезпеки почала панікувати. Зробіть із нею дихальні вправи.
10. Ви помітили, що людина поруч сидить заціпеніла. Запропонуйте їй кілька вправ на заземлення.

### Інструкція:

Для проведення гри потрібний простір, у якому могли б вільно розміститися 3-5 команд по 5-6 осіб.

# I етап. Моделювання ситуації небезпеки

---

**Час:** 10 хвилин.

Команди мають придумати ситуацію, у якій щось сталося і є певна небезпека.

Ситуація має бути локальною, на рівні групи, організації, громади, і за шкалою небезпеки від 1 до 10 балів (де 1 — найменша небезпека, 10 — найбільша) має бути на 3-5 балів, не більше.

**Наприклад, такі ситуації:** сталася якась дорожньо-транспортна пригода; щось зламалось у місті або школі; у літній період часу, коли на роботі мінімум персоналу, сталася пожежа; дорогою до школи зламався автобус; дві вчительки з дітьми початкових класів поїхали на кількадекільденний відпочинок у літній табір у лісі та частина дітей загубилися; під час дискотеки зникло світло тощо.

Також необхідно сформулювати результат, якого треба досягнути після вирішення, завершення ситуації, коли безпеку відновлять.

**Важливо!** На цьому етапі ведучому важливо звертати увагу, щоб учасники побачили свою ситуацію ємно та зрозуміли, як вплинула подія, що сталася, на всіх учасників і як цілісно відновити відчуття безпеки в усіх.

***Наприклад:** у ситуації з поламаним шкільним автобусом головне завдання — щоб діти ввечері повернулися додому, і було б добре, щоб вони цей день не втратили для навчання; у ситуації з дітьми, які загубилися, ціллю буде мінімізація ризиків і шкоди від цієї пригоди і для тих, хто загубився, і для тих, хто шукає, і для тих, хто залишився, і для тих, хто чекає вдома.*

Команди працюють 5 хвилин і представляють ситуації.

# II етап. Створення настільної гри

---

**Час:** 15 хвилин.

Команди отримують по аркушу для фліпчарту, маркери, пластилін, 5-6 стикерів. Їхнє завдання — створити на аркуші настільну гру, намалювавши на

ньому в одному кутку старт, в іншому — фініш, а між ними — нерозривну хвилясту лінію, як у грі-бродилці.

На точці «Старт» потрібно дуже коротко написати ситуацію небезпеки, а на точці «Фініш» — очікуваний результат, коли ця ситуація буде вирішена. На хвилястій лінії ставлять до 20 точок, якими треба буде пересуватися під час гри. Також учасники команди можуть прикрасити свою гру малюнками, наліпками за власним бажанням.

Після цього команди пишуть на стикерах 5-6 перешкод, які можуть виникнути під час вирішення ситуації. Перешкоди можуть мати логічну послідовність, а можуть бути визначені без логічної послідовності за допомогою мозкового штурму.

**Наприклад, такі:** у ситуації зі світлом, яке зникло на дискотеці, мета — вивести всіх учасників із приміщення безпечно. Можливі перешкоди: лише один вихід відкритий, а ключ від другого невідомо в кого; ліхтарик починає розряджатися; діти почали панікувати та кричати; хтось вдарився і не може самостійно пересуватися; автобус, який викликали для евакуації дітей, не може під'їхати близько до входу через велику кількість автівок тощо.

Стикери з перешкодами складають учетверо написаним текстом усередину, нумерують і кладуть на ігровому полі на лінії гри з рівномірними інтервалами.

Після цього ведучий додатково розкладає на лінії гри 4-5 карток із написом «Несподівана обставина». Важливо, щоб це були картки різного кольору і з різними завданнями, які учасники команди до початку гри не повинні побачити.

Після цього кожен учасник із пластиліну виготовляє собі ігрову фішку, а також один гральний кубик-кістку, бере чистий аркуш А4.

## III етап. Ігровий процес

---

**Час:** 45–50 хвилин.

Команди починають грати у створену ними настільну гру: учасники по черзі кидають гральний кубик і роблять відповідну кількість ходів на полі.

Якщо хід випадає на одну з розміщених на полі перешкод, то учасник має розгорнути стикер, прочитати перешкоду та запропонувати найкращий, на його думку, варіант подолання цієї перешкоди та записати його на аркуші

А4. Наступний учасник, який потрапить на ту ж саму перешкоду, має запропонувати і написати інший варіант.

Якщо хід випадає на картку «Несподівана ситуація», то учасник перегортає картку, читає і виконує завдання, яке на ній записано. Наступний учасник, який потрапить на ту ж саму картку, має запропонувати інше вирішення завдання.

За 10–15 хвилин, за сигналом ведучого команди припиняють грати і, забравши свої фішки, за годинниковою стрілкою переходять до поля іншої команди, де починають грати в нову гру за тими самими правилами, доповнюючи рішення перешкод колег і виконуючи «несподівані завдання».

Далі ще 10–15 хвилин ведучий зупиняє гру, і команди переходять до наступного ігрового поля.

Після завершення останніх 15 хвилин кожна команда надає зворотний зв'язок іншим командам щодо їхніх ігор, написавши його на стикері та прикріпивши на їхні ігрові поля.

Після цього команди повертаються до свого ігрового поля й аналізують варіанти рішення перешкод і зворотний зв'язок, написані на їхньому аркуші.

## IV етап. Рефлексія

---

**Час:** 15 хвилин.

### Питання для спільного обговорення:

1. Які ваші загальні враження від гри? Що вас захопило? Що було для вас складно?
2. Чи вдалося вам дійти до фінішу? Яким виявилось найкраще вирішення вашої ситуації? За рахунок чого вдалося просуватися ігровим полем?
3. Яких гравців із поля безпеки (I етап) ви задіяли для вирішення своєї ситуації? Якої міжвідомчої взаємодії потребувала ваша ситуація?
4. Як перешкоди впливали на хід гри?
5. На які свої сильні сторони кожен із вас спирався в ході гри? Які риси та дії інших вам допомагали?
6. Які рішення вашої ситуації можуть бути внесені у протокол дій у подібних ситуаціях, алгоритмізовані?
7. Що потрібно для успішного вирішення різних небезпечних ситуацій?