

Program edukacyjny MultiBezpieczeństwo

Scenariusz IV dom jako spokojna przystań

Scenariusz jest integralną częścią programu edukacyjnego „MultiBezpieczeństwo”, który został przygotowany przez Fundację MultiSport we współpracy z ekspertami.



Cel główny:

Uświadomienie uczniom, że dom to miejsce wypoczynku i bezpieczeństwa, ale tylko wtedy, gdy znają zagrożenia i wiedzą, jak im zapobiegać.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- rozpoznaje podstawowe zagrożenia w domu (prąd, ogień, chemikalia, czad, urazy),
- potrafi przewidzieć skutki niebezpiecznych zachowań,
- zna zasady postępowania w sytuacji zagrożenia,
- rozumie znaczenie zachowania spokoju i odpowiedzialności.

Metody:

1. Gra dydaktyczna (planszowa gra zespołowa)
2. Metoda sytuacyjna (analiza realistycznych przypadków)
3. Drama edukacyjna (odegranie scenek)
4. Rozmowa kierowana (dyskusja z pytaniami nauczyciela)
5. Refleksja własna (autodiagnoza i zapis wniosków)
6. Praca w grupach (zespołowe podejmowanie decyzji i argumentacja)

Przed zajęciami:

1. Zapoznaj się z wiedzą dla nauczyciela przygotowaną w przewodniku MultiBezpieczeństwo, który pobierzesz ze strony www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Przygotuj potrzebne materiały zgodnie ze spisem.
3. Stwórz wyspy z ławek i krzeseł do pracy w grupach (4 grupy)
4. Zapoznaj się z instrukcją dla nauczyciela do gry planszowej

Materiały:

Do pobrania (materiały dostępne na stronie internetowej www.multibezpieczenstwo.pl):

1. Prezentacja multimedialna wprowadzająca.
2. Instrukcja do gry dla nauczyciela

Do wydrukowania:

1. **Karty wyzwań**– 6 kompletów po 4 karty (razem 24 karty)– zawierają sytuacje problemowe i polecenia do rozwiązania przez uczniów– do przypisania do pól A–D w każdym pomieszczeniu.
2. **Plansze pomieszczeń (karty pola)**– 6 plansz z układem 4 pól (A, B, C, D)– do użycia w trakcie gry – jako tablica wyboru.
3. **Arkusze drużynowe**– formularz dla każdej grupy uczniów– miejsce na: nazwę drużyny, skład, punkty, zdobyte żetony, refleksje i zapis własnych zasad.
4. **Żetony edukacyjne**– wzory 24 żetonów do rozdawania drużynom za wykonane zadania – sugerowany format: kolorowy druk (ew. do laminacji lub na papierze samoprzylepnym).
5. **Broszura ucznia „Zasady mojego bezpiecznego domu”**– karta podsumowująca do zabrania do domu– miejsce na własne zasady, refleksje i zaznaczenie miejsc, gdzie trzeba zachować szczególną ostrożność.
6. **Arkusze zbiorczy dla nauczyciela**– tabela do zapisu wyników punktowych wszystkich drużyn– pomoc w prowadzeniu gry i wyłonieniu zwycięzców.

Do zgromadzenia / organizacyjne:

- **Kostki do gry** (minimum jedna, najlepiej 4)
- **Stoper lub zegar do zarządzania** czasem odpowiedzi
- **Projektor lub ekran** do wyświetlenia prezentacji wprowadzającej (opcjonalnie)

Gra zespołowa: „Domowa misja bezpieczeństwa – planszowa gra ratunkowa” (30 minut)

Mini Wykład – wprowadzenie do lekcji

Dzisiaj porozmawiamy o miejscu, które dla większości z nas jest najbliższe i najważniejsze – o domu. O miejscu, które daje poczucie bezpieczeństwa, spokoju i odpoczynku. Ale żeby tak naprawdę czuć się bezpiecznie – nie wystarczy tylko być w domu. Trzeba też wiedzieć, jak w tym domu się zachowywać.

Czasem coś, co wydaje się zwyczajne – ładowarka, kuchenka, płyn do mycia naczyń – może w nieodpowiednich rękach stać się źródłem zagrożenia. **Nie chodzi jednak o to, żeby się bać. Chodzi o to, żeby wiedzieć. I działać mądrze.**

Dlatego dziś wyruszyście w nietypową podróż – nie opuszczając sali. Weźmiecie udział w **grze zespołowej**, w której **każda drużyna wcieli się w rolę strażników domowego spokoju i bezpieczeństwa**. Przejdziecie przez różne pomieszczenia domu – kuchnię, łazienkę,

pokój, schody, garaż – i w każdym z nich czekać będzie na was sytuacja, w której trzeba **coś zauważyć, coś przemyśleć i podjąć decyzję**.

Gra nie polega na tym, żeby odpowiadać 'na pamięć'. Najwięcej punktów zdobędą ci, którzy potrafią uzasadnić swoje wybory, myśleć samodzielnie i przewidywać skutki zachowania. W każdej sytuacji ważne będzie nie tylko: co się robi, ale też: dlaczego to robisz?, co może się wydarzyć? i jak można temu zapobiec?

Wspólnie spróbujemy odpowiedzieć na pytanie: jak sprawić, żeby dom był nie tylko miejscem do życia, ale też miejscem, w którym można ufać samemu sobie – bo potrafi się zadbać o siebie i innych?

Krótkie przedstawienie zasad gry (wersja uproszczona dla uczniów)

Gra nosi tytuł „**Domowa misja bezpieczeństwa – planszowa gra ratunkowa**”. Każda drużyna przechodzi przez różne pomieszczenia i zbiera punkty za dobrze rozwiązane zadania. Każde pomieszczenie to inna sytuacja – raz może być problem z prądem, innym razem zagrożenie ogniem, zatruciem, wypadkiem albo niewidzialnym czadem. Waszym zadaniem jest **zastanowić się razem jako drużyna**, co zrobić, czego nie robić, jak zareagować – i wyjaśnić, dlaczego. Za każdą dobrą decyzję i dobre uzasadnienie dostaniecie punkt, a czasem nawet bonus – jak np. czujnik czadu czy kartę dorosłego. Drużyna, która po przejściu przez wszystkie pomieszczenia będzie miała najwięcej punktów – zostaje mistrzami domowego MultiBezpieczeństwa.

Ogólne zasady:

1. **Gra toczy się w 6 pomieszczeniach:** kuchnia, łazienka, pokój ucznia, salon, garaż/piwnica, korytarz/schody, podsumowanie.
2. Każde pomieszczenie reprezentowane jest przez planszę z czterema polami oznaczonymi literami: A, B, C, D.
3. Pod każdą literą ukryta jest **jedna karta wyzwania** – opis sytuacji problemowej zaczerpniętej z realiów domowych zagrożeń.
4. Uczniowie grają w **3–5 zespołach**. W każdej turze każda drużyna rzuca kostką.
5. Drużyna z największą liczbą oczek wybiera jedno z pól A–D i odpowiada na wyzwanie ukryte pod literą.
6. Po udzieleniu odpowiedzi, **kolejne zespoły losują i wybierają pozostałe pola**, aż wszystkie zadania z danego pomieszczenia zostaną odkryte i omówione.
7. Po ukończeniu wszystkich pól gra przechodzi do kolejnego pomieszczenia.

Pomieszczenia i typy zadań:

Pomieszczenie nr 1 - Kuchnia

Rodzaj zagrożeń: ogień, wysoka temperatura, substancje chemiczne, urządzenia elektryczne

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje potencjalne zagrożenia w kuchni.
- Rozumie, dlaczego ogień, rozgrzane powierzchnie i chemia domowa są szczególnie niebezpieczne.
- Potrafi wskazać podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z kuchni.
- Rozwija umiejętność przewidywania skutków niewłaściwych zachowań.

Charakterystyka przestrzeni:

Kuchnia to miejsce, w którym dzieci mają kontakt z ogniem, wrzątkiem, kuchenką, czajnikiem elektrycznym, zmywarką, środkami chemicznymi oraz często również z domowymi lekami lub suplementami.

Przykładowe zadania:

Karta wyzwania 1:

Sytuacja:

Chcesz zrobić sobie shake. Wtyczka od miksera wygląda na trochę zepsutą – widać nadpruty kabel. Myślisz: „Działa, więc może nie ma co się przejmować”.

Polecenie:

Co robisz? Dlaczego to ważna decyzja?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie podłączam urządzenia – przerwany kabel to ryzyko porażenia prądem. Informuję dorosłego i nie używam sprzętu, który wygląda podejrzanie, nawet jeśli działa.

Proponowana nagroda: Żeton „Elektryk w kuchni”

Karta wyzwania 2:

Sytuacja:

Chcesz podgrzać sobie obiad na patelni. Włączasz kuchenkę, a potem zerkasz „na chwilę” na relację znajomego na TikToku. Zapominasz o ogniu. W pewnym momencie czujesz zapach spalenizny.

Polecenie:

Co się może wydarzyć? Jak należy się zachować, a czego nie wolno robić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To sytuacja, która może doprowadzić do pożaru. Nie wolno wylewać wody na rozgrzany tłuszcz – to grozi oparzeniem lub rozprzestrzenieniem ognia. Trzeba wyłączyć kuchenkę, odejść na bezpieczną odległość, ewentualnie przykryć naczynie pokrywką i zawiadomić dorosłych.

Proponowana nagroda: Żeton „Czysty przed ogniem”

Karta wyzwania 3 (specjalna – bonusowa):

Sytuacja:

W lodówce brakuje napojów, więc chcesz napić się tego, co stoi na blacie. Znajdujesz

butelkę po napoju z jasnym płynem – wygląda jak lemoniada. Nie ma etykiety, ale pachnie owocowo.

Polecenie:

Co robisz? Co może się wydarzyć, jeśli wypijesz ten płyn?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie piję – nie wiadomo, co jest w środku. Nawet jeśli wygląda i pachnie jak lemoniada, może to być środek chemiczny. Informuję dorosłego. Takie sytuacje są bardzo niebezpieczne, zwłaszcza dla młodszych dzieci.

Nagroda w grze: Żeton „Detektyw etykiet” i 1 dodatkowy punkt.

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka):

Sytuacja:

Wracasz ze szkoły i chcesz zrobić sobie herbatę. Czajnik elektryczny stoi przy samym brzegu blatu, tuż obok wiszą zasłony. Kabel wisi luźno w dół. Podczas nalewania wody zauważasz, że młodsze rodzeństwo biegnie przez kuchnię i niemal zahacza o przewód.

Polecenie:

Pokażcie w krótkiej scenie:

1. Jak mogło dojść do tej sytuacji?
2. Jak należy zareagować, by zapobiec wypadkowi?
3. Co można zrobić inaczej następnym razem?

Oczekiwana reakcja uczniów:

Scenka powinna pokazać:

- nieprzemyślane ustawienie sprzętu (zbyt blisko brzegu, obok zasłony),
- brak zabezpieczenia kabla,
- moment potencjalnego wypadku (potknięcie, zachwianie, wylanie wody).

Reakcja postaci:

- zabezpieczają kabel (np. układają go wzdłuż blatu),
- odsuwają czajnik od tkanin i krawędzi,

Proponowana nagroda: Żeton „Mistrza uważnego ustawienia” + 1 punkt bonusu

Pytania pogłębiające do rozmowy:

- Jakie urządzenia w kuchni najczęściej zostają włączone „na chwilę” i co z tego może wyniknąć?
- Czy zdarzyło ci się kiedyś zająć telefonem i zapomnieć o tym, co właśnie robiłeś w kuchni?
- Co możesz zrobić, żeby twój dom był bezpieczniejszy bez wielkich zmian?

Pomieszczenie nr 2 - łazienka

Rodzaj zagrożeń: porażenie prądem w kontakcie z wodą, zatrucie czadem (tlenkiem węgla), substancje chemiczne (np. kosmetyki, aerozole), oparzenia

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z urządzeń elektrycznych w łazience.
- Rozumie, czym jest czad i dlaczego jest szczególnie niebezpieczny.
- Potrafi wskazać objawy zatrucia czadem oraz sposoby reagowania.
- Rozwija umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego i analizy sytuacji.

Charakterystyka przestrzeni:

Łazienka jest miejscem, gdzie występuje kontakt wody z elektrycznością, a także urządzenia gazowe (np. piecyki), które w przypadku braku wentylacji mogą wydzielać czad. Dodatkowo obecne są substancje chemiczne w kosmetykach i aerozolach. Zagrożenia często są niewidoczne, a objawy subtelne – tym ważniejsze jest ich rozpoznanie i refleksja.

Przykładowe karty zadań:

Karta wyzwania 1

Sytuacja: Po kąpieli chcesz podłączyć ładowarkę i naładować telefon. Twoje ręce są jeszcze wilgotne.

Polecenie:

Czy to bezpieczne? Co powinieneś zrobić i dlaczego?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie, to niebezpieczne – prąd i woda to groźne połączenie. Trzeba dokładnie wysuszyć ręce i upewnić się, że powierzchnia jest sucha.

Nagroda w grze: Żeton „Bezpieczny kontakt”

Karta wyzwania 2

Sytuacja:

Podczas gorącego prysznica w łazience z piecykiem gazowym zaczynasz odczuwać ból głowy i senność.

Polecenie:

Co może być przyczyną? Jak powinieneś się zachować?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To mogą być pierwsze objawy zatrucia czadem. Należy jak najszybciej wyjść z łazienki, przewietrzyć pomieszczenie i powiadomić dorosłego.

Nagroda w grze: Żeton „Złapany cień czadu”

Karta wyzwania 3 (zadanie specjalne)

Sytuacja:

Widzisz, że kratka wentylacyjna w łazience została zaklejona, bo „przez nią zimno”.

Polecenie:

Czy to dobry pomysł? Wyjaśnij, dlaczego wentylacja jest ważna.

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Nie, to niebezpieczne. Brak wentylacji zwiększa ryzyko zatrucia czadem – gaz nie może się ulotnić. Wentylacja jest konieczna przy urządzeniach gazowych.

Nagroda w grze: Żeton „Czujnik czadu”

dodatkowy punkt za zadanie specjalne

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka)

Sytuacja:

Twój brat bawi się suszarką, stojąc boso na mokrej podłodze w łazience.

Polecenie:

Odegrajcie krótką scenkę pokazującą, jak należy zareagować w tej sytuacji.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Natychmiast przerwać zabawę, odłączyć urządzenie tylko suchą ręką, powiedzieć dorosłemu. Woda zwiększa ryzyko porażenia prądem.

Nagroda w grze: Żeton „Stop niebezpiecznej zabawie”

Pomieszczenie nr 3 - Twój Pokój

Rodzaj zagrożeń: niewłaściwe korzystanie z urządzeń elektrycznych, ładowarek i kabli; zasypianie z urządzeniami pod poduszką; przeciążenie gniazdek; korzystanie z nieoryginalnych ładowarek lub z uszkodzonym sprzętem.

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia elektryczne w codziennym otoczeniu.
- Potrafi wskazać, co grozi przy niewłaściwym korzystaniu z telefonu, komputera, ładowarek.
- Rozumie, jak dbać o porządek i bezpieczeństwo przestrzeni osobistej.
- Rozwija uważność, refleksję i odpowiedzialność w zarządzaniu swoją przestrzenią.

Przykładowe karty z zadaniami:

Karta wyzwania 1

Sytuacja:

Zasypiasz, trzymając telefon pod poduszką. Jest podłączony do ładowarki. Rano budzisz się z bólem głowy, a telefon jest bardzo gorący.

Polecenie:

Czy to bezpieczne? Co może się wydarzyć i jak postąpić inaczej?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To niebezpieczne – urządzenie może się przegrzać, może dojść do pożaru. Telefon powinien ładować się na twardej, odkrytej powierzchni, z dala od pościeli. Należy unikać ładowania podczas snu, jeśli nie jest to konieczne.

Nagroda w grze: Żeton „Bezpieczny sen, bez kabla”

Karta wyzwania 2

Sytuacja: Masz w pokoju tylko jedno gniazdko. Podłączasz do niego jednocześnie laptop, ładowarkę do telefonu, lampkę LED i grzałkę. Zauważasz, że listwa zaczyna się nagrzewać.

Polecenie:

Jakie mogą być skutki takiego działania? Jak zadbać o bezpieczeństwo?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Przeciążenie może spowodować zwarcie lub pożar. Lepiej odłączyć mniej potrzebne urządzenia, nie używać jednocześnie sprzętów wysokiej mocy, a grzałkę podłączać osobno. Unikać stosowania tanich, nieatestowanych listew.

Nagroda w grze: Żeton „Strażnik rozsądnego podłączenia”

Karta wyzwania 3 (zadanie specjalne)

Sytuacja: Twój kabel od ładowarki jest przecięty i owinięty taśmą klejącą. Nadal działa, ale co jakiś czas iskrzy.Polecenie: Czy warto go dalej używać? Co powinieneś zrobić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Nie wolno używać uszkodzonych przewodów – to ryzyko porażenia lub pożaru. Trzeba wyrzucić kabel, kupić nowy (najlepiej oryginalny) i powiedzieć o tym dorosłemu.

Nagroda w grze: Żeton „Ekspert bezpiecznego ładowania”

dodatkowy punkt za trafne uzasadnienie

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- Dlaczego czad nazywany jest „niewidzialnym wrogiem”?
- Jakie objawy może mieć zatrucie czadem?
- Co powinno znajdować się w łazience, gdzie używany jest piecyk gazowy?
- Jakie sprzęty elektryczne są szczególnie niebezpieczne w łazience?

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka)

Sytuacja:

Grasz na konsoli i przez przypadek przewracasz kubek z wodą – wylewa się na listwę zasilającą. W pokoju zaczyna śmierdzieć przypalonym plastikiem.

Polecenie:

Odegrajcie scenkę pokazującą, jak może dojść do takiej sytuacji i jak należy się zachować. Co zrobić natychmiast?

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Trzeba natychmiast odsunąć się od mokrej listwy, nie dotykać niczego mokrego. Jeśli można – wyłączyć prąd z bezpieczników lub wezwać dorosłego. Pokazać, jak powinna wyglądać bezpieczna przestrzeń wokół urządzeń elektrycznych (bez napojów, bez płaczących się kabli).

Nagroda w grze: Żeton „Pilot domowego bezpieczeństwa”

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- Gdzie najczęściej ładujecie telefon? Czy to miejsce jest bezpieczne?
- Co może się wydarzyć, jeśli sprzęt jest podłączony do zasilania i dotknie go woda?

- Czy zdarzyło ci się kiedyś spać z telefonem lub tabletem w łóżku? Co o tym myślisz teraz?

Pomieszczenie nr 4- Salon

Rodzaj zagrożeń: ogień (świece, kominki), ryzyko oparzenia gorącymi napojami, nieodpowiedzialne zachowanie w obecności młodszych dzieci, przegrzane urządzenia, przewody na podłodze.

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje ryzyko wynikające z otwartego ognia i gorących płynów.
- Rozumie, że zachowanie bezmyślności w obecności dzieci może prowadzić do wypadków.
- Potrafi reagować w sytuacjach potencjalnego zagrożenia i zapobiegać im w codziennym otoczeniu.
- Rozwija odpowiedzialność za innych domowników i uczy się dostrzegać zagrożenia „z perspektywy młodszego”.

Przykładowe zadania:

Karta wyzwania 1

Sytuacja: W salonie pali się zapachowa świeca. Obok leży książka i sterta czasopism. W tle gra muzyka. Wchodzisz do pokoju, nikogo nie ma.

Polecenie: Czy ta sytuacja jest bezpieczna? Co możesz zrobić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów: To niebezpieczne – świeca może przewrócić się, ogień może przenieść się na papier. Należy natychmiast zgasić świecę, odsunąć łatwopalne przedmioty i powiedzieć dorosłemu.

Nagroda w grze: Żeton „Strażnik płomienia”

Karta wyzwania 2

Sytuacja: Twój młodszy kuzyn bawi się na dywanie w salonie. Na niskim stoliku stoi gorąca herbata i laptop podłączony do ładowarki. **Polecenie:** Jakie zagrożenia dostrzegasz? Co można poprawić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Gorąca herbata może zostać przypadkowo wylana – oparzenia. Kabel ładowarki może zostać pociągnięty – ryzyko upadku sprzętu lub dziecka. Trzeba usunąć niebezpieczne przedmioty z zasięgu i zadbać o porządek.

Nagroda w grze: Żeton „Obrońca młodszych domowników”

Karta wyzwania 3 (Zadanie specjalne)

Sytuacja: W salonie zostaje włączony grzejnik elektryczny. Po jakimś czasie czujesz nieprzyjemny zapach. Widzisz, że zbyt blisko niego leży szalik i polarowa bluza. **Polecenie:** Co robisz? Jak należy korzystać z przenośnych urządzeń grzewczych?

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Zdejmuję tkaniny z grzejnika. Informuję dorosłego. Grzejniki i inne urządzenia grzewcze powinny mieć wokół siebie pustą przestrzeń – tkaniny mogą się zapalić.

Nagroda w grze: Żeton „Bezpieczna strefa ciepła”

1 dodatkowy punkt za zadanie specjalne

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka)

Sytuacja: Jesteś sam w domu. Oglądasz film i kładziesz się na kanapie z kocem. W tle ładuje się telefon, który leży na poduszce. Po chwili zaczynasz czuć, że jest bardzo gorący.

Polecenie: Odegrajcie scenkę, jak wygląda ta sytuacja, co robisz i co powinieneś zapamiętać na przyszłość.

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Telefon może się przegrzać. Nie należy ładować go na tkaninach. W scenie uczniowie powinni pokazać przegrzanie, niepokój i bezpieczne odłączenie telefonu oraz rozmowę o tym z dorosłym.

Nagroda w grze: Żeton „Bezpieczne ładowanie, nawet w relaksie”

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- *Czy spotkaliście się kiedyś z sytuacją, gdzie coś niepozornego zaczęło pachnieć spalenizną?*
- *Jak zadbać o porządek w salonie, jeśli przebywają w nim młodsze dzieci?*
- *Czy świece i kominki mogą być używane bez nadzoru? Dlaczego nawet „bezpieczne” rzeczy trzeba kontrolować?*

Pomieszczenie nr 5 - Garaż/piwnica

Rodzaj zagrożeń: kontakt z nieznanymi substancjami, zatrucia przez wdychanie lub dotyk, łatwopalne środki chemiczne, brak wentylacji, dostęp do narzędzi i urządzeń technicznych.

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia związane z obecnością chemii domowej i warsztatowej.
- Rozumie znaczenie etykiet ostrzegawczych i zasad przechowywania substancji.
- Wie, jak należy reagować na podejrzane zapachy i wycieki.
- Uczy się nie podejmować działań bez nadzoru dorosłych.

Przykładowe zadania:

Karta wyzwania 1

Sytuacja: Wchodzisz do garażu i czujesz dziwny, duszący zapach. Obok butli z olejem silnikowym ktoś zostawił otwartą puszkę z rozpuszczalnikiem.

Polecenie: Czy możesz tam zostać? Co robisz i dlaczego?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Opuszczam garaż i otwieram drzwi lub okno, jeśli jest. Wzywam dorosłego. Duszący zapach może oznaczać obecność szkodliwych substancji – nie wolno przebywać w takim pomieszczeniu bez nadzoru.

Nagroda w grze: Żeton „Wyczulony na opary”

Karta wyzwania 2

Sytuacja: Znalazłeś butelkę po wodzie mineralnej, w której ktoś przechowuje „coś do czyszczenia felg”. Nie ma etykiety, płyn wygląda jak lemoniada.

Polecenie: Dlaczego to niebezpieczne? Co powinno się wydarzyć?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Można to pomylić z napojem – zwłaszcza dzieci. Takie substancje powinny być przechowywane tylko w oryginalnych opakowaniach. Trzeba powiadomić dorosłego i schować ją w miejsce niedostępne.

Nagroda w grze: Żeton „Detektyw nieetykietowanych butelek”

Karta wyzwania 3 (zadanie specjalne)

Sytuacja: W piwnicy znajdujesz karton z napisem: „Uwaga! Substancja żrąca”. Obok leży plastikowy pojemnik z oznaczeniem czaszki. Polecenie: Czy możesz dotknąć tego pojemnika? Co oznaczają te symbole?

Oczekiwana odpowiedź uczniów: Nie dotykam. Czaszka oznacza substancję toksyczną. Substancje żrące mogą poparzyć skórę. Zgłaszam sytuację dorosłemu. Symbole ostrzegawcze informują o zagrożeniu – trzeba je znać i rozumieć.

Nagroda w grze: Żeton „Znawca symboli ostrzegawczych”

1 dodatkowy punkt za rozpoznanie i wyjaśnienie

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka)

Sytuacja: Chcesz znaleźć pompę do roweru. Wchodzisz do piwnicy. Po ciemku potykasz się o wiadro z nieznaną cieczą, która się wylewa. Zaczynasz kaszleć.

Polecenie: Odegrajcie scenkę pokazującą, co może się wydarzyć i jak należy się zachować w takiej sytuacji.

Oczekiwana reakcja uczniów: Uczniowie odgrywają: wejście do ciemnej piwnicy, przypadkowe potrącenie pojemnika, reakcję na zapach i kaszel. Następnie – wycofanie się, wezwanie dorosłego, niepróbowanie sprzątnięcia samodzielnie.

Nagroda w grze: Żeton „Ostrożny eksplorator”

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- Czy spotkaliście się kiedyś z butelką z dziwną cieczą bez etykiety?
- Jakie znaki ostrzegawcze znacie? Gdzie można je znaleźć w domu?
- Co zrobić, gdy czujemy duszący, chemiczny zapach, a nie wiemy, co to jest?

Pomieszczenie nr 6 - Korytarz/schody

Rodzaj zagrożenia: potknięcia, poślizgnięcia, upadki z wysokości, zablokowane przejścia, nieuwaga podczas poruszania się, brak wiedzy jak reagować w razie urazu.

Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia wynikające z nieporządku i pośpiechu.
- Rozumie, jak organizacja przestrzeni wpływa na bezpieczeństwo domowników.
- Potrafi zareagować w sytuacji upadku lub zaśląbnienia.
- Uczy się przewidywać skutki własnych działań w przestrzeni wspólnej.

Przykładowe zadania:

Karta wyzwania 1

Sytuacja:

Twój brat zostawił plecak i buty na schodach. Wchodząc z prędkością do domu, nie zauważasz ich i potykasz się.

Polecenie:

Dlaczego schody muszą być wolne od przedmiotów? Jakie mogą być skutki takich zachowań?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Zostawianie rzeczy na schodach to poważne zagrożenie – może dojść do upadku, skręcenia kostki, uderzenia głową. Schody muszą być zawsze puste i dobrze oświetlone.

Nagroda w grze: Żeton „Porządek to podstawa”

Karta wyzwania 2

Sytuacja: Wracasz z podwórka w butach, które są mokre i zabłocone. Wbiegasz do domu i ślizgasz się na kafelkach w korytarzu.

Polecenie: Co się mogło wydarzyć? Co możesz zrobić, by nie dopuścić do podobnej sytuacji?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Mogę się przewrócić, poślizgnąć – podobnie inni domownicy. Trzeba wycierać buty, zostawiać je przy wejściu, utrzymywać podłogę w suchości.

Nagroda w grze: Żeton „Strażnik suchej strefy”

Karta wyzwania 3 (zadanie specjalne)

Sytuacja: Ktoś z domowników spada ze schodów i leży nieruchomo. Nie odpowiada na wołanie, ale oddycha. Polecenie: Jak się zachować? Czego nie wolno robić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie wolno go podnosić. Trzeba sprawdzić oddech, wezwać pomoc, zostać przy poszkodowanym i zadbać, by nie poruszał się, dopóki nie przybędzie dorosły lub ratownik.

Nagroda w grze: Żeton „Pierwsza reakcja – pierwsza pomoc”

1 dodatkowy punkt za właściwe zachowanie i uzasadnienie

Karta wyzwania 4 (do odegrania jako scenka)

Sytuacja: Rodzeństwo bawi się w „berka” po domu. Ktoś zbiega po schodach i potyka się o ręcznik zostawiony na stopniu.

Polecenie: Pokażcie w scenie: jak wygląda taka sytuacja, co może się wydarzyć i jak zmienić zasady, żeby było bezpieczniej.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Pokazują przebieg po schodach, poślizgnięcie, reakcję pozostałych. Ustalają: po schodach się chodzi, nie biega; nie zostawia się niczego na stopniach; zabawy ruchowe – tylko w bezpiecznej przestrzeni.

Nagroda w grze: Żeton „Ruch z rozważą”

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- Czy w waszym domu zdarza się zostawiać coś na schodach? Co można zmienić?
- Czy wiecie, jak rozpoznać, że ktoś potrzebuje pierwszej pomocy?
- Jak inaczej można ustalić domowe zasady korzystania ze schodów i wspólnych korytarzy?

Podsumowanie zajęć Rozmowa kierowana + wniosek ogólny + (opcjonalnie) zapis zasad „Twojego bezpiecznego domu”

1. Rozmowa kierowana – pytania do uczniów

(Nauczyciel zadaje pytania do całej klasy lub grup. Uczniowie mogą odpowiadać ustnie lub zapisywać najważniejsze wnioski na kartach refleksji.)

Pytania otwierające refleksję:

- Która sytuacja z gry najbardziej zapadła ci w pamięć? Dlaczego?
- Co cię zaskoczyło? Czy było coś, czego wcześniej nie uważałeś za niebezpieczne?
- W której przestrzeni domu czujesz się najbardziej swobodnie, a gdzie teraz wiesz, że trzeba zachować większą czujność?

Pytania pogłębiające:

- Czy bezpieczeństwo w domu zależy tylko od dorosłych? Co możemy robić my sami?
- Co by się zmieniło, gdyby każdy z domowników trochę lepiej obserwował, przewidywał i reagował?
- Jak zachować spokój i jasność myślenia w chwili, gdy dzieje się coś niepokojącego?

2. Wniosek podsumowujący (do wypowiedzenia przez nauczyciela)

Dom to miejsce, które kojarzy się z bezpieczeństwem, spokojem, odpoczynkiem. Ale to bezpieczeństwo nie tworzy się samo. Potrzebne są do tego trzy rzeczy: **uwaga**, **odpowiedzialność** i **współpraca**. To, że coś jest znajome – jak czajnik, telefon, ładowarka czy schody – nie znaczy, że nie może być niebezpieczne. To, że czad nie pachnie, nie widać go i nie słychać – nie znaczy, że go nie ma. Dziś zobaczyliście, że **spokojna przystań** to nie miejsce, które „jest bezpieczne”, tylko takie, w którym **wszyscy wiedzą, jak sprawić, żeby było bezpiecznie**. I że wy też możecie być strażnikami takiego domu – myśląc, obserwując i reagując z rozwagą.

3. Broszura: „Zasady mojego bezpiecznego domu”

Broszura z zasadami bezpiecznego domu, kroków udzielania pierwszej pomocy.

Możesz zawiesić tę broszurę w widocznym miejscu w domu – to będzie Twój wkład w domową misję bezpieczeństwa.

Autorką scenariusza jest Ilona Gregorczyk