

Цель игры: расширить знания об основных причинах возникновения чрезвычайных ситуаций, развитие у ребенка навыков безопасного поведения и обучения правильным действиям в различных ЧС.

Материалы:

1. Игровое поле	1 шт.
2. Фишки	6 шт.
3. Игральная кость	1 шт.
4. Шанс–карты	24 шт.
5. Карт–вопросов «А вы знаете, что?»	10 шт.
6. Руководство по игре	1 шт.
7. Чрезвычайные аварийные сумки	6 шт.

Правила игры:

В игре участвуют от 2 до 6 детей. Дети выбирают фишки и расставляют их на старте. Далее игроки бросают по очереди кубик. Кто выбрасывает наибольшее число, начинает игру и согласно выпавшим номерам передвигает свою фишку на соответствующее количество ячеек на поле. Затем очередь переходит к игроку справа. Каждый участник начинает игру со 100 баллами и пустой сумкой безопасности. Побеждает тот игрок, кто первым наберет 250 баллов, собирая необходимые материалы, давая правильные ответы на вопросы.

Подготовка к игре:

1 Перед началом игры «Я готов к чрезвычайной ситуации!» все игроки получают фишку, пустую сумку и 100 баллов.

2 Карты с вопросами "А вы знаете, что?" и шанс–карты смешиваются и размещаются в соответствующих зонах на игровом поле.

3 В каждой игре назначается судья. Задача судьи состоит в том, чтобы подсчитать баллы, которые игроки получают и теряют, распределять, когда они имеют право на получение материалов, связанных с сумкой безопасности, применять и учитывать действия шанс–карт и, оценивать правильность ответов на вопросы карт «А вы знаете, что?».

4 Игроки ставят свои фишки на точку старта. Они бросают игральную кость, чтобы определить порядковый номер, право начать игру имеет игрок с большим числом.

5 Далее игроки бросают игральную кость и передвигаются на выпавшее число ходов. Точка, в которую приходит пешка, говорит о том, что должны делать игроки. В зависимости от поля, куда пришла пешка, игроки выполняют соответствующие действия.

- Игроки выполняют соответствующее действие когда придут на квадрат шанс–карты, "А вы знаете, что?".

- Игроки могут получить АПИ, огнетушитель, воду и т.д., которые являются материалами сумки безопасности, если придут на соответствующий квадрат.

- Игроки могут становиться на один квадрат одновременно.

- Игроки могут воспользоваться квадратом «Пункт сбора».

- Игроки могут прийти на площадь «ЧС».

- Игроки могут прийти на площадь «Бонус».

Обязанности судьи:

Судья раздает необходимые материалы игрокам в начале игры. Он ведет расчеты баллов игроков в игре карандашом и бумагой для заметок, оценивает правильность ответов на вопросы?. Он смотрит на обратную сторону карточек и рассказывает, какие материалы для аварийной сумки берут игроки согласно вытянутым картам–шансам.

Пункт сбора:

Игрок, который приходит на этот квадрат, бросают игральную кость и получает количество энергии в зависимости от выпавшего числа умноженного на 10. Например, если выпало 3, игрок получает 30 ед.

Сумка безопасности:

На игровом поле находится 12 различных полей и соответствующих карточек с материалами, которые располагаются в сумке безопасности. К ним относятся: вода, батарейка, АПИ, огнетушитель, смартфон, мобильное

приложение «МЧС Беларуси: помощь рядом», спасательный круг, аптечка, кнопка пожарной сигнализации, медицинская маска, антисептик и фликер. На протяжении всей игры игроки имеют право получать их, когда они выходят на поля с материалами на игровом столе.

Важно собирать материалы, относящиеся к аварийной сумке. Игроки должны попытаться собрать как можно больше материалов. Для игрока, пришедшего на полеЧС, материалы в сумке имеют жизненно важное значение. Игрок, у которого в сумке много карточек, теряет меньшее количество баллов.

Шанс–карты:

Игрок, который приходит на поле «Шанс», берет одну из карт, ранее положенных на стол. Эти карты имеют определенное действие. Например, «Вы не паниковали во время эвакуации и получили 20 баллов», «Вы стали членом БМООСП, вы получили 30 баллов» и т.д. Игрок следует инструкциям, написанным на карте, после чего использованная карта кладется в конец колоды.

Бонус:

Игрок, попавший на площадку «Бонус», может взять один из недостающих предметов сумки безопасности. Если сумка полностью заполнена, игрок может взять одну шанс-карту.

А вы знаете, что?

Игрок, который приходит в это поле, берет одну из карт на игровой площадке. В верхней части карточки есть вопрос. Далее есть возможные варианты ответов А, Б, В или Г. Карты имеют 3 уровня сложности; легкий, средний и тяжелый. Эти три группы карт перемешиваются, и игрок должен ответить на вопрос. Игрок не может пропустить вопрос, который ему

задается. Вопросы позволяют набрать или потерять баллы в зависимости от правильности ответа. Это отмечает судья игры.

- Если на легкий вопрос игрок ответил правильно, он получает 20 баллов. Если неправильно – теряет 10 баллов.
- Если на средний вопрос игрок ответил правильно, он получает 30 баллов. Если неправильно – теряет 20 баллов.
- Если на сложный вопрос игрок ответил правильно, он получает 40 баллов. Если неправильно – теряет 30 баллов.

Чрезвычайная ситуация:

Игроку, пришедшему на поле "ЧС", грозит попадание в чрезвычайную ситуацию. Игрок, пришедший на поле, бросает кубик.

Возможные значения:

- 1 или 2 означают локальную ЧС (слабая угроза);
- 3 или 4 означает, что произошла местная ЧС (средняя угроза);
- 5 – региональная ЧС (сильная угроза);
- 6 – республиканская ЧС (очень сильная угроза).

Игроки теряют баллы в соответствии с полученным числом. Расчеты баллов производятся в соответствии с таблицей 3.1.1.

Таблица 3.1.1 – Повреждения от чрезвычайной ситуации

Аварийная сумка	В сумке 0–4 предметов	В сумке 5–8 предметов	В сумке 9–11 предметов	В сумке 12 предметов
Колесо				
Выпало 1–2	Баллы не теряется	Баллы не теряется	Баллы не теряется	Баллы не теряется
Выпало 3–4	Теряется 20 баллов	Теряется 15 баллов	Теряется 10 баллов	Баллы не теряется
Выпало 5	Теряется 40 баллов	Теряется 30 баллов	Теряется 20 баллов	Баллы не теряется
Выпало 6	Теряется 60 баллов	Теряется 40 баллов	Теряется 30 баллов	Баллы не теряется

- Если в сумке безопасности 12 предметов, нет необходимости бояться чрезвычайной ситуации. Потому что у вас есть все, что вам нужно. В этом случае, если игрок пришел в поле «Чрезвычайная ситуация», ему не нужно бросать кубик.

- Баллы, которые теряются, если в сумке 11 или менее предметов, указаны в таблице 3.1.1.

Получение и потеря баллов:

Игра построена на расчете баллов. Если баллы падают до нуля, игрок выходит из игры, и считается, что он проиграл. Чтобы не потерять баллы, необходимо собирать много материалов для сумки безопасности и правильно отвечать на вопросы «А вы знаете, что?». Игрок выигрывает, когда набирает 250 баллов.

Условия набора или потери баллов:

Зеленые квадраты на игровой площадке дают баллы; красные квадраты заставляют терять баллы. Количество баллов, написанное на поле, судья игры вычитает или добавляет у игрока

Игрок может получить баллы из шанс–карт. Судья их учитывает.

В квадрате «Чрезвычайная ситуация» баллы теряются в зависимости от степени угрозы чрезвычайной ситуации. Однако, игрок может защититься от этой угрозы с помощью собранных материалов в сумке безопасности.

«А вы знаете, что?» Игрок получает баллы при правильном ответе и теряет при неправильном.

Конец игры:

Каждый игрок начинает игру со 100 баллами. Продвигаясь по игре, вытягивая шанс–карты, отвечая на вопросы, попадая в поле «Чрезвычайная ситуация» игроки получают или теряют баллы. Игрок, потерявший все баллы, проигрывает и покидает игру. Последний игрок, оставшийся в игре, выигрывает игру. Если баллы остаются у всех игроков, игру выигрывает первый игрок, который наберет 250 баллов.