



## Mängu abil reeglid selgeks

SKANSKA

### Ettevõtte: Skanska AS

**Parima praktika sihtgrupp: kõik ettevõtte töötajad; alltöövõtjad; partnerid; tellijad**

### Probleem

Tihti juhtub, et inimesed ei tea ehitusplatsil kehtivaid reegleid või arvavad end teadvat, kuid tegelikult eksivad. Parim lahendus millegi õppimiseks on teha seda läbi mängu.



Mängida on põnev ja hariv.

Fotod: Skanska AS

### Parima praktika tegevuse kirjeldus

Skanska töömaadel/ehitusobjektidel on kehtestatud reeglid, mis peaksid tagama ohutu töötamise ja töötajate tervisekahjustuste vältimise. Enne tööde alustamist juhendatakse objektile saabujaid ning tutvustatakse neile reegleid. Vajadusel tehakse seda ka erakorraliste juhendamiste ajal.

Pikemas perspektiivis selleks, et reeglid hõlpsamalt meelde jääks, oleme lisaks kasutusele võetud reegliraamatule loonud ka eestikeelse lauamängu. Selle abil saavad mängijad läbida „mängu ehitusplatsi“ ning meelde tuletada / kontrollida / omandada meie ehitusplatsidel kehtivaid reegleid. See on vajalik ka selleks, et mõista kuivõrd olulised on esmaste isikukaitsevahendite kasutamine. Mängu mängimist ja reeglite omandamist toetab Skanska tööohutuse kaardipakk ehk reeglite kogum.

### Tulemused

Oleme leidnud probleemile uudse lähenemise ning loonud võistlusliku ülesehitusega mängu.

Lauamängu mänginud tööde tellijad on üllatunud ohutusreeglite hulgast ja kehtivatest nõuetest, ent mõistavad seejärel sootuks paremini meie ohutusalasest tegevust ja nõudmiste sisu. Alltöövõtjad ja ettevõtte enda töötajad on meenutanud mängu abil peamisi reegleid ning saanud aimu tõenäosusest, et püüdes teha tööd ilma isikukaitsevahenditeta on viga-



saamise tõenäosus enam kui 97%.

Kõik mängu mänginud inimesed on olnud positiivselt üllatunud ning lõpetanud mängu uute teadmistega.

## Tutvu mängureeglitega:

### MÄNGUREGLID

#### Mängu mõte ja eesmärk

Kõikide mängijate eesmärk on jõuda igal õhtul elusate ja tervetena koju tagasi. Kes jõuab esimesena koju, see on võitja.

Et see õnnestuks, on tarvis tunda tööohutusreegleid ja nendest ka kinni pidada. Nagu mängust selgub, pole need reeglid tehtud mitte mängijate kiusamiseks, vaid õnnetuste ärahoidmiseks.

#### Mängu ettevalmistus

Mängijad valivad endale meelepärast värvi mängunupu ja asetavad selle start-ruudule.

Kaardid segatakse ära ja asetatakse mängulaua kõrvale, küsimus allapoole.

Ümmargused mupsud ehk „kaitsevahendid“ sorteeritakse eraldi hunnikusse.

Kõik mängijad veeretavad täringut ning kellel tuli suurim number, see alustab.

#### Liikumine mängulaual

Mängulaual liigutakse mööda ruute, mille järjekorda aitab jälgida number ruudu nurgas.

Liikuda saab nii edasi kui ka tagasi.

Kuuega uut viset ei saa.

#### Kaitsevahendi ruut

Kohe mängu alguses on töömaa servas „kaitsevahendite ruudud“. Kui veeretad 1–5 saad neist mõne kohe endale (ümmargune mups).

Kui oled stardis või kaitsevahendi ruudul ja veeretad 6, siis võid valida endale sobiva, veel puuduva kaitsevahendi või liikuda lihtsalt edasi.

Samuti võid valida strateegia, kus jääd Start ruudule seisma nii kauaks, kui oled kogunud kõik kaitsevahendite mupsud ja alles siis alustad liikumist.

Kui mängu alguses mõnest kaitsevahendite ruudust mööda kihutad ja edaspidises mängus astud ruudule, kus seda kaitsevahendit nõutakse, ning sul ei ole mupsu ette näidata, pead minema algusesse vastavale kaitsevahendi ruudule tagasi ja alustama teekonda uuesti.

#### Mängu väljaandja Skanska EMV AS

Mängu idee ja illustratsioonid REVALER

Mäng on toodetud Eestis 2012

Enne selle mängu valmimist on väga palju inimesi ehitusel õnnetult surma saanud. Mängi seda mängu ja hoia ära mõttetud surmad.

Mupsud jäävad mängijale alles mängu lõpuni. Seda, et sind algusesse tagasi saadetakse, võib juhtuda mitu korda.

#### Küsimusekaardi ruut

Kui mängija astub „paberilehega ruudule“, pannakse proovile tema teadmised tööohutusest. Temast järgmine mängija loeb talle ette küsimuse, tema vastab ning seejärel hindavad kõik mängijad tema vastust.

Korrektse vastuse saamiseks võivad kaasmängijad anda ka kaudseid vihjeid.

#### Vastuse hindamine

Kui mängija teab täpset vastust, liigub ta edasi maksimaalse arvu samme.

Kui ta vastust üldse ei tea, peab ta karistuseks liikuma tagasi vastava määra samme.

Kui ta midagi teab ja midagi ei tea, siis otsustavad kaasmängijad, kas sellise vastuse eest saab liikuda edasi või tagasi või peab mängija jääma seisma samale kohale.

Õigest või valest vastusest olenevalt edasi või tagasi liikudes „kaitsevahendi ruudule“ kontrollitakse selle olemasolu. Kaitsevahendi puudumisel saadetakse algusesse tagasi.

Liikudes „küsimusekaardi ruudule“ uut küsimusekaarti ei võeta ja mängukord läheb üle järgmisele mängijale.

#### Mängu lõpp

Mängitakse senikaua, kuni kõik mängijad on jõudnud õnnelikult koju.

#### Nipid ja nõksud

Mida kõrgemalt kukud, seda valusam on. Seega kasuta igat võimalust, et hankida endale kohe kõik isikukaitsevahendid.

Paljud vastused küsimuste kaartidele on peidus Skanska tööohutuse kaardipakis.

Lihtsam: mängu saab mängida ka ilma kaardipakita. Mänguloogika jääb samaks, kuid välja jäävad küsimuste küsimine ning vastamine.

4-99

nutikus

2-5

suhtlus

45 min

õnn



Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Sisaldab väikeseid osi.

# SKANSKA