



Усвоение правил при помощи игры

SKANSKA

Предприятие: Skanska AS

Целевая группа лучшей практики: все работники предприятия; субподрядчики; партнеры; заказчики

Проблема

Зачастую случается так, что люди не знают действующих на строительной площадке правил либо думают, что знают, но в действительности ошибаются. Наилучшим решением будет обучение чему-либо через игру.



Игра увлекает и обучает.

Фото: Skanska AS

Описание действий лучшей практики

На строительных площадках и объектах Skanska установлены правила, которые должны обеспечивать безопасное выполнение работы и предотвращение повреждений здоровья работников. До начала работы прибывших на объект людей инструктируют и знакомят с действующими правилами. При необходимости это делают также и во время внеочередного инструктажа.

В более длительной перспективе в целях упрощения усвоения этих правил дополнительно к журналу правил безопасности мы ввели в пользование также и настольную игру на эстонском языке. В процессе игры люди проходят через «игровую строительную площадку» и запоминают / проверяют / усваивают правила, установленные на наших строительных площадках.

Это необходимо также для осознания того, насколько важно использовать первичные средства индивидуальной защиты. В игре и усвоении правил помогает разработанный в Skanska набор карточек (свод правил) по безопасности труда.

Результаты

Мы нашли новаторский подход к решению проблемы и создали игру с соревновательным мотивом.

Заказчики работ, которые играли в игру, были удивлены многочисленностью правил безопасности и действующих требований, и теперь они лучше понимают нашу деятельность в области безопасности и содержание установленных требований. Субподрядчики и работники нашего



предприятия при помощи игры вспоминают основные правила и получают представление о том, что при работе без средств индивидуальной защиты вероятность получения повреждения здоровья превышает 97%. Все сыгравшие в игру люди были позитивно удивлены и завершили игру с новыми приобретенными знаниями.

Ознакомьтесь с правилами игры:

MÄNGUREEGLID

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 valmistamist on väga palju inimesi ehitusel õnnetult surma saanud.

Mängi seda mängu ja hoi 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 väikesi osi.

SKANSKA