Jak bezpiecznie korzystać z prądu w domu?

Karta pracy nr 3

z przykładami pytań i zadań do wykorzystania w zabawie „Śmiałkowie z Bezpiecznej Krainy” (opis w części IV scenariusza).

1. Pierwsze zadanie dla śmiałków z Bezpiecznej Krainy

Włączcie lampkę, żeby w klasie zrobiło się jasno. Ale zachowajcie ostrożność: zanim ją włączycie, upewnijcie się, czy przewód nie jest przerwany lub czy nie leży w kałuży wody z cieknącego dachu.

Po zapaleniu lampki dzieci powinny dostrzec kopertę z drugim zadaniem lub wskazówkę, gdzie jej szukać. Jeśli masz dwie lampki, niech w jednej z nich nie będzie żarówki.

2. Drugie zadanie dla śmiałków z Bezpiecznej Krainy

Brawo! Skoro dotarliście do tego miejsca, to znaczy, że udało wam się już włączyć lampę. Teraz rozejrzyjcie się po sali, by znaleźć telefon komórkowy.

Jeśli masz do dyspozycji stary telefon komórkowy, to możesz go rozłożyć na kilka części, żeby uatrakcyjnić zabawę – dodatkowym zadaniem dla dzieci będzie jego złożenie. Po odnalezieniu telefonu powinna się też ujawnić wskazówka, gdzie szukać trzeciego wyzwania.

3. Trzecie zadanie dla śmiałków z Bezpiecznej Krainy

Świetnie! Odnaleźliście telefon. To dobra wiadomość. Ale jest też zła: lada moment wyczerpie się w nim bateria. Musicie jak najszybciej znaleźć ładowarkę. Gdzie jej szukać? Wskazówka: ktoś zostawił ją tam, gdzie jej teraz być nie powinno...

Ładowarka tkwi w jednym z kontaktów. Przymocowana jest do niej informacja:

Cieszę się, że mnie znaleźliście. Pamiętajcie, by wyjąć mnie z kontaktu, jak już naładujecie telefon. Czekając, aż to nastąpi, sprawdźcie, jakie jest wasze kolejne zadanie. Zajrzyjcie za tablicę, tam czekają kolejne wskazówki.

4. Czwarte zadanie dla śmiałków z Bezpiecznej Krainy

Super! Kiedy telefon będzie naładowany, będziecie mogli zadzwonić po pomoc. Na wszelki wypadek przypomnijcie sobie numer alarmowy. Jeśli go nie pamiętacie lub jeśli chcecie sprawdzić, czy pamięć nie spłatała wam figla, rozwiążcie trzy zadania matematyczne. Wyniki kolejno zapiszcie na tablicy, a ułożą się one w numer telefonu alarmowego. Czwarte zadanie podpowie wam, gdzie szukać kolejnych wskazówek.

A. 5–4=

B. 1+0 =

C. 9–7=

D. 0+0+0+0 =

Kiedy uczniowie rozwiążą wszystkie zadania, nakieruj je na przywieszoną na drzwiach kopertę z zapisanym na niej dużym 0. W środku znajdą karteczkę z informacją:

Numer 112 to numer alarmowy, na który dzwoni się wyłącznie w razie zdarzenia, które wymaga interwencji służb ratowniczych lub Policji. Takie sytuacje to między innymi:

- wypadki drogowe
- silne krwawienia i uszkodzenia ciała
- omdlenia i utrata świadomości
- pożary
- przypadki porażenia prądem.

Dzwoniąc na numer alarmowy 112 BEZ POTRZEBY i uzasadnienia, BLOKUJESZ linię alarmową osobie, która właśnie w tej chwili może potrzebować natychmiastowej pomocy, a nie może się połączyć z operatorem.

Teraz pomyślcie, czy sytuacja, w której się znaleźliście, rzeczywiście wymaga pomocy służb ratowniczych. Może jednak poradzicie sobie inaczej? No i koniecznie zajrzyjcie do ostatniej koperty – znajdziecie ją na parapecie.

5. Piąte zadanie dla śmiałków z Bezpiecznej Krainy

Brawo! To już ostatni etap naszej zabawy. Usiądźcie w kręgu i wspólnie zastanówcie się, co zrobić i do kogo zadzwonić, żeby wydostać się z klasy.

Moderuj rozmowę tak, by uczniowie rozważyli zasadność telefonu do rodziców, do dozorcy lub dozorczyni w szkole, do dyrektora lub dyrektorki szkoły, innych nauczycieli, zakładu ślusarskiego. Pamiętaj też, że we wprowadzeniu do zabawy padło słowo „chyba" – warto więc zweryfikować, czy drzwi naprawdę się zacięły.

Przez cały czas trwania zabawy nie pozwól dzieciom zapomnieć, że to tylko zabawa i że naprawdę nic im teraz nie grozi.