

Drošā diena

*Izglītojoša un interaktīva spēle par ugunsdrošību un civilo
aizsardzību 1.-9.klašu skolēniem*

Metodiskais materiāls

Rīga, 2015

Ievads

Didaktiskais materiāls izglītojošajai un interaktīvajai spēlei par ugunsdrošību un civilo aizsardzību 1.-9.klašu skolēniem ir izstrādāts ar mērķi sniegt noderīgu informāciju par spēlē *Drošā diena* iekļautajiem tematiem, piedāvāt ierosmes papildu uzdevumiem un aktivitātēm mācību procesā, kā arī aprakstīt spēles uzdevumos ietvertās apgūstamās iemaņas un skaidrot, kā veicami spēlē iekļautie uzdevumi.

Eiropā katru gadu iet bojā vairāk nekā 35 000 bērnu un jauniešu, kuri jaunāki par 20 gadiem. No tiem 9 100 jeb ~24% bērnu un jauniešu dzīvību zaudējuši nelaimes gadījumos. Pēc Eiropas detalizētās mirstības datubāzes (European Detailed Mortality Database) datiem par 2010. gadu Latvija ierindojas 4. vietā Eiropā pēc bērnu un jauniešu mirstības nelaimes gadījumos. Lai arī Eiropas Bērnu drošības alianses (European Child Safety Alliance) novērtējumā, kas apkopots ziņojumā par bērnu drošības nodrošināšanu Eiropas Savienības valstīs (*How safety conscious are European Countries towards children?*), bērnu dzīvības glābšanas rādītāji Latvijā no 2007. līdz 2012. gadam ir uzlabojušies, tomēr Latvijā joprojām salīdzinājumā ar pārējām Eiropas Savienības valstīm uz 100 000 bērniem un jauniešiem ir augsts bojā gājušo skaits tādās nelaimes gadījumu grupās kā ceļu satiksme, kritieni no liela augstuma, noslīkšana, saindēšanās, apdegumu gūšana, nosmakšana un aizrīšanās. Īpaši augsts risks pastāv, gūstot apdegumus vai nosmokingot. Šajā kategorijā Eiropas Bērnu drošības alianses ziņojumā Latvija starp Eiropas Savienības valstīm tiek ierindota pirmajā vietā pēc ugunsnelaimē bojā gājušo skaita uz 100 000 bērniem un jauniešiem.

Latvijā pēc Centrālās statistikas pārvaldes datiem 2014. gadā dzīvoja 386 219 bērni un jaunieši vecumā līdz 20 gadiem. 10 gadu laikā iedzīvotāju skaits Latvijā vecuma grupā līdz 20 gadiem samazinājies par 150 000. Ar katru zaudētu jauna cilvēka dzīvību sabiedrība zaudē desmitiem gadu ilgu garīgās un fiziskās vērtības pienesumu. Lai samazinātu nelaimes gadījumos bojā gājušo bērnu un jauniešu skaitu, jau no mazotnes jāatbalsta sabiedrības izglītošana par drošu rīcību nelaimes gadījumos. Iedzīvotāji, kuri spēj novērtēt briesmas, to iespējamās sekas un zina, kā nelaimi novērst, prot pasargāt gan sevi, gan apkārtējos.

Kā liecina Centrālās statistikas pārvaldes statistisko datu krājuma *Bērni Latvijā 2014* dati par 2013. gadu, ievainojumu, saindēšanās un citu ārējās iedarbības seku dēļ palīdzība veselības iestādēs tika sniegta 4 683 bērniem vecumā līdz 14 gadiem un 1 180 jauniešiem vecumā no 15 līdz 17 gadiem.

Nemot vērā iepriekš minēto statistiku par nelaimes gadījumiem, kuros cietuši bērni un jaunieši, spēlē *Drošā diena* ir iekļautas sešas ārējās iedarbības veselības apdraudējuma novēršanai svarīgas tēmas vecuma grupā no 7 līdz 16 gadiem:

1. Ugunsdrošība
2. Elektrodrošība
3. Civilā drošība ikdienā
4. Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem
5. Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

6. Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Slimību profilakses un kontroles centra Pētniecības, statistikas un veselības veicināšanas departamenta Veselības statistikas nodaļas 2013. gada ziņojuma *Statistikas dati par bērnu veselību Latvijā* dati liecina, ka bērni un jaunieši 50% gadījumu traumas guvuši mājās, bet ievērojams īpatsvars (25%) nelaimes gadījumu notikuši arī transporta zonās jeb publiski pieejamo braucamo ceļu, ielu un stāvlaukumu tuvumā. Tiek uzskaitīts, ka nelaimes gadījumi notikuši arī sporta un fizisko nodarbību laukumos, skolā un brīvā dabā. Mainoties bērnu un jauniešu interesēm un iespējām, atšķiras arī biežākās traumu gūšanas vietas pa vecumu grupām. Jaunākā vecuma bērni traumas bieži gūst mājās (85% gadījumu), bet, bērniem pieaugot, ievainojumi biežāk tiek gūti ārpus mājas, izglītības iestādēs un brīvā laika pavadīšanas vietās.

Katra no sešām izstrādātajām tēmām spēlē *Drošā diena* tiek atspoguļota četrās vidēs, kur bērni un jaunieši ikdienā visbiežāk uzturas un gūst traumas. Spēles *Drošā diena* spēlētājiem jārisina uzdevumi par bīstamām situācijām, ar kurām bērni un jaunieši var saskarties ikdienā tādā vidē kā māja, pagalms ar tuvumā esošu brauktuvi, skola un daba ūdenstilpnes un meža tuvumā. Uzdevumu jautājumos ir ņemta vērā Latvijas teritorijā novērojamā sezonālitate un laika apstākļu maiņa.

Ievērojot bērnu spēju un zināšanu attīstību dažāda vecuma posmos, spēles *Drošā diena* uzdevumi iedalīti trijos atšķirīgos līmeņos šādām vecuma grupām:

- 1) no 7 līdz 9 gadiem (1. — 3. klase);
- 2) no 10 līdz 12 gadiem (4. — 6. klase);
- 3) no 13 līdz 16 gadiem (7. — 9. klase).

Metodiskajā materiālā sniegts apraksts par spēles *Drošā diena* uzbūvi un tās izpildes gaitu, iekļauta pedagogiem noderīga informācija par spēles tēmām un tematiem, sniegti ieteikumi to izmantošanai mācību procesā un izskaidroti spēles uzdevumi.

I. daļa

Spēles apraksts

Spēles gaita

Izstrādājot spēli, ņemtas vērā atbilstošā vecuma posma psiholoģiskās īpatnības, tāpēc visa spēle ir iedalīta trīs sarežģītības līmeņos, no kuriem katrs atbilst konkrētai vecuma grupai:

- 1.līmenis *Dāvis* – uzdevumi atbilstoši 1.-3.klases sagatavotības līmenim;
- 2.līmenis *Signe* – uzdevumi atbilstoši 4.-6.klases sagatavotības līmenim;
- 3.līmenis *Roberts* – uzdevumi atbilstoši 7.-9.klases sagatavotības līmenim.

Katrs spēlētājs var izvēlēties spēlēt jebkuru no līmeņiem. Lai izspēlētu vienu līmeni, spēlētājam katrā no vidēm jāatrod un jāizpilda 10 dažādi uzdevumi un, ja ir vēlēšanās, arī viens *Cietais rieksts* katrā no četrām secīgām spēles vidēm – *Māja, Pagalms, Skola, Daba*. Katrā vidē spēlētājam ir iespējams spēlēt atkārtoti.

Spēles uzdevumi katrā vidē nav savā starpā secīgi, un spēlētājs tos var izsaukt, uzklikšķinot uz kāda no interaktīvajiem elementiem spēles vidē. Spēles atvieglošanai pie katra no uzdevumu elementiem redzama sarkana ikona ar izsaukuma zīmi. Lai spēlētājs no vienas vides nokļūtu nākamajā vidē, viņam ir jāatrod visi 10 uzdevumi un sekmīgi jāizpilda vismaz 7 no tiem. Daļu jeb tehnoloģiski sarežģītākos uzdevumus iespējams izpildīt atkārtoti.

Punkti, spēles laiks un Cietie rieksti

Par katru izpildīto uzdevumu spēlētāji saņem punktus, kas tiek parādīti spēles rezultātu tabulā līdzās citiem spēlētājiem. Punktu skaits katram uzdevumam ir atšķirīgs, un iespējamais iegūstamais punktu daudzums tiek samazināts, ja uzdevums tiek izpildīts atkārtoti. Daļā no uzdevumiem iegūto punktu skaits ir atkarīgs arī no uzdevuma izpildes laika un atkārtoti izpildīto reižu skaita.

Katrā spēles vidē zem viena no uzdevumiem būs paslēpts *Cietā rieksta* uzdevums - sarežģītāka uzdevuma logs, kas spēlētājam atvērsies, ja pareizi tiks izpildīts uzdevums, zem kura tas ir paslēpts. *Cietā rieksta* uzdevumi ir pildāmi pēc vēlēšanās, un par katru no tiem spēlētājs var iegūt papildus 25 spēles punktus.

Uzdevumu tipi

Katrs spēles uzdevums atbilst kādam no definētajiem uzdevumu tiem.

1. **Testa uzdevumi** – uzdevuma teksts ar atbilžu variantiem teksta vai attēla formā. Spēlētājam jāuzspiež uz viena vai vairākiem atbilžu variantiem un jāapstiprina sava izvēle ar taustiņu *Gatavs*.

Teksta formā

- ar vienu pareizu atbildi;
- ar vairākām pareizām atbildēm.

Attēlu formā

- ar vienu pareizu atbildi;
 - ar vairākām pareizām atbildēm.
2. **Elementi vidē** – spēlētājam atveras uzdevuma logs. Uzklikšķinot uz taustiņa, uzdevuma logs aizveras un spēlētājam spēles vidē jāatrod un jāizvēlas pareizās atbildes. Atbilžu varianti vidē ir izcelti ar ikonu un/vai animāciju. Uzspiežot uz attēla, atveras logs ar atbilžu varianta tekstu un pogu, kas ļauj izvēlēties šo elementu kā vienu no vai vienīgo konkrētā uzdevuma atbildi. Visā spēlē ir tikai viens uzdevums, kuram neparādās ne atbilžu variantu ikona, ne iepriekš minētā poga (līmenis: *Dāvis*, vide: *Mājas*, uzdevums: *Slapjās rokas*).
 3. **Secīgi elementi** – uzdevuma teksts un atbildes, kas jāsakārto pareizā secībā:
 - **vārdi** – atbilžu varianti ir vārdu vai burtu formā;
 - **teikumi** – atbilžu varianti ir teikumu/frāžu formā.
 4. **Minispēles** – sarežģītākas tehnoloģijas uzdevumi ar interaktīvu un interesantu izpildes tehnoloģiju. Katrai minispēlei vispirms tiek atvērts uzdevuma logs ar tekstu un attēlu, kas spēlētāju iepazīstina ar spēles izpildes tehniku. Uzklikšķinot spēles sākšanas taustīnu, tiek sākta minispēle.
 - **Bēgšana** – spēlētājam pēc iespējas ātrāk jāspiež poga, lai ierobežotā laikā kādu no spēles elementiem virzītu prom no cita elementa.
 - **Ķeršana** – spēlētājam ierobežotā laikā pēc iespējas vairāk jāpamana un jāuzspiež uz dažādiem elementiem, kas pēkšņi parādās uzdevuma logā.
 - **Puzle** – spēlētājam pareizā kārtībā jāsakārto četras jauktā secībā dotas viena attēla daļas.
 - **Rotēšana** – spēlētājam ar pogas spiešanu jārotē objekts, novietojot to pareizā pozīcijā.
 - **Plāns** – spēlētājam uzdevuma logā ir dots attēls, kurā jāatrod un jāizvēlas pareizais atbilžu variants.
 - **Telefons** – telefona tastatūra, uz kuras spēlētājam jāuzspiež pareizā ciparu kombinācija.

Uzdevumu apraksts metodiskajā materiālā

1. **Tēma** – uzdevumā apskatītā jautājuma tēma.
2. **Temats** – tēmai pakārtots apakštemats, tēmas precizējums.
3. **Situācija** – apraksts, kā spēlētājs nonāk līdz konkrētajam uzdevumam.
4. **Uzdevums** – uzdevuma teksts.
5. **Uzdevuma tips** – uzdevuma tehnoloģiskais tips .
6. **Izpilde** – informācija par uzdevuma izpildes tehniku un nosacījumiem (atbilžu varianti, grafiskais un tehnoloģiskais risinājums).

II. daļa

Ieteikumi pedagogiem, kā spēles tēmas iekļaut mācību procesā

Spēles saturs ir balstīts sešās dažādās ar cilvēka drošību saistītās tēmās. Katra spēles tēma ir apskatīta no dažādiem aspektiem dažādās situācijās, un ar 44 uzdevumu palīdzību ir iztirzāta atbilstoši katrai spēlētāju vecuma grupai un sagatavotībai.

Tēmu dalījums starp 44 uzdevumiem un četrām spēles vidēm dod iespēju katru tēmu izspēlēt vairākkārt, katru reizi izvēlotiescitu apakštematu vai atkārtojot zināšanas svarīgākajos no tiem.

Līdz ar šo tēmu dalījumu tiek vērsta uzmanība uz vienu vai vairākiem svarīgākajiem apakštematiem katrā no sešām tēmām, sniedzot ierosinājumus, kuras no zināšanām un kādā veidā būtu ieteicams izklāstīt skolēniem papildu mācību procesā, nostiprinot to zināšanas attiecīgajā tēmā. Katrs minētais ieteikums ir aktuāls jebkurai spēlētāju vecuma grupai.

Tēma: Ugunsdrošība

Ugunsdrošība ir atbilstība normatīvajos aktos noteiktajām prasībām attiecībā uz ugunsgrēku novēršanu, sekmīgu dzēšanu un to seku mazināšanu. Šī ir spēles pamata tēma, kas tiek izspēlēta ar dažādiem tematiem, kuros bērniem ir vērts nostiprināt vai iegūt zināšanas par uguni, ugunsgrēkiem, ugunsdrošības iekārtām un ugunsdrošības riskiem dažādās vidēs.

Temats: Pieredze saskarsmē ar uguni

Lai palīdzētu skolēniem labāk izprast uguns spēku un bīstamību, ir ieteicams veltīt laiku diskusijai par to, kāda ir bijusi katra skolēnu pieredze saskarsmē ar to. Diskusiju ieteicams veidot, klasē uz klausot ikviena skolēna pieredzi un kopīgi analizējot, ko no konkrētās pieredzes var mācīties. Diskusijas laikā var pārrunāt dažus svarīgākos jautājumus, kurus var papildināt ar jautājumiem atbilstoši stāstītāja teiktajam:

- Vai kādreiz ir bijusi saskarsme ar atklātu liesmu?
- Vai ir gūti apdegumi pēc saskarsmes ar atklātu liesmu un/vai karstu virsmu? Kā tas notika? Ko no tā var mācīties?
- Vai kādreiz ir nācies dzēst liesmu? Kāda uguns dzēšanas metode tika pielietota un cik tā bija efektīva?

Uzklausot katra skolēna pieredzi, ieteicams uzdot jautājumus, kas skolēniem palīdzētu izprast un analizēt pieredzētās situācijas un ļautu mācīties citam no cita. Vēlams izrunāt arī to, kas ir uguns un kas ir ugunsgrēks.

- Uguns ir redzamās gaismas un siltuma starojums, kas rodas līdz attiecīgajai temperatūrai sakarsētā, parasti liesmojošā, vielā, materiālā; arī liesma, liesmu kopums. Tā rodas degšanas procesā, kura rezultātā izdalās siltums, veidojot atklātu liesmu.

Uguns uzturēšanai ir nepieciešamas degošas vielas, parasti organiskas vai ķīmiskas, ar lielu oksidēšanās pakāpi. Ja šīs vielas ir vienkopus, tad rodas nekontrolējama uguns izplatīšanās jeb ugunsgrēks.

- **Ugunsgrēks** ir degšana, kas nekontrolējami izplatās laikā un telpā. Degšana var sākties ar gruzdēšanu un pāriet degšanā ar liesmu, vai arī sākties uzreiz ar liesmu. Riska faktors ir dūmu un toksisko gāzu rašanās ugunsgrēka laikā. Ugunsgrēka izplatības ātrums ir atkarīgs no materiāla degtspējas un tajā esošās enerģijas. Degšanas procesam ir trīs pamatnosacījumi:
 - degtspējīga viela vai materiāls (degtspējīga viela vai materiāls ir jebkas, kas var degt),
 - gaiss (skābeklis),
 - atbilstošā aizdegšanās temperatūra (siltuma avotam vielas uzkaršēšanai līdz degšanas temperatūrai).

Tēma: Elektrodrošība

Elektrodrošība ir organizatorisku un tehnisku pasākumu un līdzekļu sistēma, kas nodrošina cilvēka aizsardzību no elektriskās strāvas, elektriskā loka, elektromagnētiskā lauka un statiskās elektrības kaitīgās un bīstamās iedarbības. Tā kā elektrodrošības pārkāpumu rezultātā var tikt ietekmēta arī ugunsdrošība, spēlē daļa uzdevumu ir saistīta ar šo tēmu, lai veicinātu bērnu izglītošanu, kā pareizi lietot elektroiekārtas un kā pareizi rīkoties elektronedrošās situācijās.

Temats: Pārvietošanās veidi elektrības skartās zemes gadījumā

Spēlē ir dots uzdevums (līmenis: *Signe*; vide: *Pagalms*; 2.uzdevums), kurā ir vērojama situācija, kad cilvēkam nākas saskarties ar elektrizētu zemi, piemēram, zāli augstsprieguma līniju tuvumā, kuru skāris pārrauts elektrības vads. Šādu bīstamo zonu realitātē var identificēt gan pēc elektroiekārtu bojājumiem, gan pēc elektrības skartās virsmas. Kā piemēram, mitras zāles gadījumā var manīt zāles viļņošanos, kā arī nelielus izgarojumus un zāles spīdēšanu. Ja tas tiek novērots, tad aculieciniekam jānodrošina iespēja tālāk no bīstamās zonas, ievērojot *viena saskarsmes punkta ar zemi* principu. Tiklīdz cilvēks stāv uz zemes ar abām kājām, veidojas divi saskarsmes punkti, kas nodrošina strāvas plūšanu caur cilvēka ķermeni un papildu slodzi sirdij. Tomēr sevi pasargāt var, ja cilvēks pārvietojas, šļūcot ar pēdām pa zemi un neatraujot vienu pēdu no otras vai arī lecot uz vienas kājas. Konkrētajā uzdevumā abi iepriekš minētie pārvietošanās veidi tiek norādīti kā pareizās atbildes.

Ieteicams skolotājiem izspēlēt šādu situāciju klasē, praktiski iemācot bērniem abus pārvietošanās veidus. Skolēni var apgūt šos pārvietošanās veidus pa pāriem, pa vienam vai rindā ar pārējiem klasesbiedriem, nostiprinot nepieciešamās iemaņas, lai viņi rīkotos pareizi, ja rastos tāda nepieciešamība.

Temats: Sakarstošas elektroierīces

Mājās var atrasties ļoti dažāda veida elektroierīces. Vislielāko ugunsbīstamību rada elektroierīces, kuras to izmantošanas procesā strauji sakarst. Šādām ierīcēm jāpievērš

pastiprināta uzmanība – tās nav ieteicams atstāt bez ievērības, bet pēc to izmantošanas ir jāpārliciecinās, ka ierīce ir izslēgta, atdzisusi un ka tā nerada riskus apkārtējai videi.

Jaunāko klašu bērniem izmantot sakarstošas elektroierīces nav ieteicams, taču tiem, kuri tās izmanto, būtu jābūt īpaši piesardzīgiem. Tāpēc ir svarīgi, lai bērni šādas ierīces pazītu.

Lai šīs zināšanas veidotu, skolēniem būtu jāveic mājas darbs – jāuzraksta saraksts ar visām mājās esošajām elektroierīcēm, kas var sakarst, lai vēlāk klases stundā varētu izveidot vienu kopīgu sarakstu par visām elektroierīcēm, kam būtu jāpievērš pastiprināta uzmanība. Ieteicams klases stundā pārrunāt katras ierīces pareizu izmantošanu un iespējamos riskus to nepareizas izmantošanas gadījumā. Drošības nolūkos jaunāko klašu skolēniem (1.- 6.klase) ieteicams mājas darba izpildē lūgt vecāku palīdzību.

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Šī tēma spēlē ir iekļauta, lai skolēni iegūtu zināšanas, kā samazināt iespējas neapdomīgas rīcības rezultātā gūt sadzīviskas traumas, piemēram, lietojot asus priekšmetus, saindējoties ar ķīmiskām vielām, neatbilstoši uzvedoties uz publiskās lietošanas ceļiem u.c.

Temats: Drošība pie ūdenstilpnēm

Spēlē dažādos uzdevumos visām vecuma grupām ir aplūkota drošība, atpūšoties dabā, īpaši- pie ūdenstilpnēm un/vai ūdenī. Lai pievērstu bērnu uzmanību drošībai ūdenī un pie ūdenstilpnēm, ieteicams šo tematu pārrunāt ar bērniem klātienē, bet pēc pārrunām kā mājasdarbu uzdot uzrakstīt, kas ir jāievēro, peldoties vai atpūšoties pie ūdenstilpnēm, un pēc iegūtās informācijas analizēt, cik droša ir skolēna raksturotā peldvieta.

Tālāk uzsvērts svarīgākais, kas bērniem būtu jāzina par uz drošību pie ūdens vai ūdenī.

- Bērniem nav ieteicams peldēties bez pieaugušo uzraudzības.
- Peldēties ir ieteicams tikai tam paredzētajās vietās.
- Jāizvērtē ūdenstilpnes drošība, pirms iet tai tuvumā:
 - a) vai krasts ir pietiekami lēzens, lai varētu izkļūt no ūdens saviem spēkiem;
 - b) vai straume ir pietiekami lēna, lai to varētu pievarēt;
 - c) vai ūdenstilpnes gultne ir cieta un tīra;
 - d) vai ūdenstilpnē nav atvaru;
 - e) vai ūdenstilpnē nav lielu vijņu, kas var apdraudēt, nogāžot no kājām un neļaujot izkļūt no ūdens;
 - f) vai ūdenstilpnē peldēšanās vietā neieplūst aukstie avoti, kas var radīt krampjus straujas ūdens temperatūras maiņas dēļ;
 - g) vai ūdenī nav atkritumi un ķīmisku vielu piesārņojuma plankumi.
- Peldēties ieteicams citu cilvēku klātbūtnē, lai nelaimes brīdī būtu iespējams palīdzēt nelaimē nokļuvušajam.
- Atrodoties uz piepūšamā matrača vai peldoties ar peldriņķi, nepeldēt tālāk no krasta par attālumu, ko var nopeldēt saviem spēkiem bez piepūšamā matrača vai peldriņķa.
- Ūdenī un ūdenstilpnē tuvumā nedrīkst imitēt negadījumu, liekot apkārtējiem domāt, ka nepieciešama palīdzība, jo brīdī, kad tā tiešām būs nepieciešama, iespējamie palīgi var nenoticēt.

- Pirms došanās ūdenstilpē, par kuras dziļumu nav pārliecības, labāk vienmēr ieelpot gaisu, lai nedraudētu aizrīšanās ar ūdeni, tverot pēc gaisa, ūdens dziļumam izrādoties lielākam, nekā domāts.
- Dodoties ūdenī ar laivu, visiem, kas tajā atrodas, ir jālieto glābšanas veste.

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Latvijā katrā gadalaikā ir laikapstākļi, kas var radīt apdraudējumu, – tveice, sals, vētra, plūdi, apledojums u. tml. Lai vērstu bērnu uzmanību uz šiem riskiem un radītu izpratni par laikapstākļu ietekmi uz vidi un veselību, spēles uzdevumos ietvertas Latvijas klimatam atbilstošas situācijas.

Temats: Riski dažādos laikapstākļos

Latvijā ir sezonāls klimats un bērniem ir plašas iespējas dažādām aktivitātēm ārpus telpām, līdz ar to liela ir arī potenciālo risku daudzveidība, ko rada dažādie Latvijas klimata laikapstākļi.

Ir ieteicams ar skolēniem klases stundā izspēlēt laikapstākļu izzināšanas spēli. Spēlei ir nepieciešama mīksta bumbiņa (vai kāds cits drošs, mešanai piemērots priekšmets), kuru skolēni varēs sviest viens otram. Spēles secība:

- skolotājs izvēlas gadalaiku un laikapstākļus;
- skolotājs nosauc risku, kāds šādos laikapstākļos varētu apdraudēt skolēna veselību;
- klasē kopīgi tiek apspriests un analizēts nosauktais risks;
- skolotājs met bumbiņu kādam no skolēniem;
- skolēns, kas noķer bumbiņu, nosauc citu risku konkrētajos laikapstākļos;
- klase atkal kopīgi apspriež nosaukto risku;
- spēle turpinās pēc tiem pašiem nosacījumiem.

Šādi ar skolēniem ieteicams izvērtēt riskus dažādos Latvijas gadalaikos un laikapstākļos.

Daži no pārrunajamajiem laikapstākļiem katrā no gadalaikiem:

- vasarā
 - liels karstums;
 - vētra, spēcīgs vējš;
- rudenī
 - spēcīgas lietusgāzes;
 - plūdi;
- ziemā
 - aukstums, mīnus grādu gaisa temperatūra;
 - sniegs, putenis;
- pavasarī
 - spēcīgs vējš, vētra;
 - gaisa un zemes sasilšana.

Kā piemēru var minēt riskus, kas pastāv karstās vasaras dienās: pārkaršana mašīnā, saaukstēšanās kondicioniera atdzesētā gaisa dēļ, pārkaršana saulē, riski peldoties u.tml. Ziemā

tie var būt riski, kas saistīti ar apledojušiem ceļiem, aizsalušām ūdenstilpnēm, apsnigušiem un netīrītiem māju jumtiem, lāstekām un ēku apsildīšanu. Pavasarī tas var būt kūstošs sniegš vai ledus, trausls un kūstošs ledus uz aizsalušām ūdenstilpnēm u.tml.

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām dažādās situācijās

Evakuācija ir cilvēku neatliekama, pagaidu pārvietošana no vienas vietas uz citu. Tā kā tas ir ārkārtas gadījums, kas cilvēka dzīvē notiek ļoti reti, zināšanas par evakuācijas norisi var būt nepilnīgas. Lai nostiprinātu zināšanas par šo tēmu, spēlē ietverti uzdevumi par evakuāciju dažādās situācijās – sākot no evakuācijas vienatnē no mājām līdz grupu evakuācijai izglītības iestādē.

Temats: Evakuācijas ceļi

Evakuācija izglītības iestādēs ir īpaši sarežģīta, un katra izglītības iestāde izstrādā rīcības plānu ugunsgrēka gadījumā, saskaņā ar kuru ne retāk kā reizi gadā organizē praktiskās nodarbības.

Evakuāciju izglītības iestādē īpaši sarežģītu padara tas, ka:

- skolēni var nebūt izglītoti par evakuācijas procesa norisi;
- iestādēs parasti ir daudz klašu, durvju un kāpņu, kas sarežģī pārvietošanos un evakuācijas procesa kontrolējamību;
- liels skolēnu skaits nozīmē sarežģītu kontroli un pārraudzību;
- skolēnu vidū var izcelties panika;
- skolēni var nespēt patstāvīgi atrisināt situāciju, ja evakuācijas laikā ir bloķēts kāds no evakuācijas izejas ceļiem.

Lai pēc iespējas labāk apgūtu nepieciešamās zināšanas, kā rīkoties evakuācijas gadījumā, skolotājiem ir nepieciešams iepazīstināt skolēnus ar izglītības iestādes izstrādāto rīcības plānu ugunsgrēka gadījumā, izklāstot to mutiski, demonstrējot iestādes evakuācijas plānu un izskaidrojot evakuācijas zīmju nozīmi. Tāpat arī ieteicams imitēt evakuācijas procesu, vedot bērnus uz evakuācijas izejām no dažādām skolas vietām – no dažādām mācību klasēm dažādos stāvos un dažādās ēkas pusēs, no ēdnīcas, sporta zāles un aktu zāles. Šī procesa laikā ieteicams imitēt situācijas, kad ugunsgrēkā ir bloķētas atsevišķas skolas ejas vai izejas, ļaujot bērniem analizēt situāciju un pieņemt pareizos lēmumus. Evakuācijas procesa imitēšanas laikā vēlams arī pievērst skolēnu uzmanību skolā izvietotajiem ugunsdrošības elementiem un to funkcionalitātei – ugunsdzēsības aparātiem, ugunsdzēsības krāniem, trauksmes pogām, ūdens izsmidzinātājiem, durvīm, kas tiek bloķētas ugunsgrēka gadījumā. Svarīgi ir skolēnus aizvest uz izglītības iestādes noteikto pulcēšanās vietu evakuācijas gadījumā un izstāstīt skolēniem par šīs vietas nozīmību – pulcēšanās vietā izglītības iestādes darbinieki un glābēji var pārbaudīt evakuēto cilvēku sarakstu, noskaidrojot vai un kurš cilvēks vēl nav evakuējies.

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Zināšanas par Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienesta darbību ir neatņemama šīs spēles sastāvdaļa. Ir svarīgi zināt gan to, kādi ir šī dienesta pienākumi, gan to, kā un kādos

gadījumos ar dienestu sazināties. Šādām zināšanām ārkārtas situācijā var būt noteicoša loma dzīvības glābšanā.

Temats: *Saruna ar operatoru*

Nelaiemes vai katastrofas gadījumā ļoti svarīga un bieži vien noteicoša loma ir reakcijas ātrumam, piemēram, sniedzot pirmo neatliekamo palīdzību. Bieži vien tas ir iespējams tikai ar glābšanas dienestu palīdzību, kas nozīmē, ka ir jāparūpējas par to laicīgu ierašanos. Lai to nodrošinātu, ir izstrādāti nosacījumi, jāievēro sarunā ar glābšanas dienestu operatoru. Tas nodrošina konstruktīvu sarunu ar operatoru un būtiskākās informācijas nodošanu katrā konkrētajā gadījumā.

Lai radītu labāku izpratni par glābšanas dienestu darbību un sagatavotu bērnus minētajiem gadījumiem, ir ieteicams izspēlēt situācijas, imitējot, piemēram, informatīvu zvanu par ugunsgrēku Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienesta operatoram.

Bērnus var sadalīt pa pāriem, un katram pārim lūgt uzstāties klases priekšā, imitējot telefonsarunu, kurā katrs no skolēniem izspēlē vienu no divām lomām – zvanītāja un glābšanas dienesta operatora lomu. Spēles uzdevums ir zvanītājam precīzi atbildēt uz operatora jautājumiem par negadījumu. Lai to paveiktu, operatoram būs jāuzdod jautājumi, ievērojot nosacījumus, kamēr zvanītājam jābūt gatavam uz tiem raiti atbildēt, nosaucot

- objekta adresi (ja iespējams, nosaukt pilnu objekta adresi, iekļaujot pilsētas nosaukumu);
- objekta nosaukumu (piemēram, dzīvojamā māja);
- ugunsgrēka izcelšanās vietu (kas deg, kurā stāvā un kurā telpā);
- to, vai ēkā ir palikuši cilvēki, vai ir cietušie;
- savu vārdu un uzvārdu, tālruņa numuru;

Abu lomu attēlošana palīdzēs skolēniem iegaumēt secību, kādā ir jāsniedz nepieciešamā informācija, ja kādreiz dzīvē nāksies zvanīt glābšanas dienestam.

Pedagoiem ar skolēniem nepieciešams apspriest arī konkrētos gadījumus, kādos ir jāzvana Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienestam. Tie ir gadījumi, kas saistās ar Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienesta pienākumiem un veicamajiem uzdevumiem:

- ugunsgrēka dzēšana;
- cilvēkus glābšana;
- dzīvnieku glābšana;
- ķīmisko avāriju seku likvidācija;
- glābšana uz ūdens;
- ceļa satiksmes negadījumu seku likvidācija.

Padziļinātai situāciju analīzei ar vecāko klašu skolēniem ieteicams izvērst diskusiju par konkrētu gadījumu, kurā, iespējams, laicīgai glābšanas dienestu informēšanai būtu bijusi izšķiroša nozīme, piemēram, par 2015.gada janvāra nelaiemes gadījumu Kolkā, kad jūrā tika iepūsts sportists un tā meklēšanā nācās iesaistīties glābšanas dienestiem. Situācijas analīzei var izmantot rakstu ziņu portālā Tvnet: http://www.tvnet.lv/zinas/latvija/542092-krasta_apsardze_ja_aculiecinieki_zinotu_par_kaitbordistu_atrak_iespejams_vins_tiktu_izglabts,

kurā Krasta apsardzes dienests atzīst- *ja aculiecinieki ziņotu par kaitbordistu ātrāk, iespējams, viņš tiktu izglābts.*

III. daļa

1. līmenis *Dāvis*

Līmenim atbilstošā vecuma grupa: 7 – 9 gadi (1. – 3.klase)

Vide: *Māja*

1. uzdevums *Zvans ugunsdzēsējiem*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Sazināšanās ar Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienestu

Situācija. Spēlētājs vidē uzspiež uz loga, aiz kura ir degoša kaimiņu māja. Atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Dāvis ir pamanījis, ka kaimiņu mājā izcēlies ugunsgrēks. Pa kādu numuru viņam zvanīt, lai izsauktu ugunsdzēsējus?

Uzdevuma tips. Minispēle *Telefons*

Izpilde. Parādīti cipari no 1 līdz 10, no kuriem pareizā secībā jāizvēlas kombinācija 112.

2. uzdevums *Dūmi istabā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza pārvietošanās piedūmotas telpas gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz degošas pannas attēla.

Uzdevums. Virtuvē no degošās pannas parādījušies dūmi, kas pārņem visu māju. Kā Dāvim būtu jāpārvietojas, lai nesaindētos ar dūmiem?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Stāvus gar sienām
2. Pēc iespējas tuvāk grīdai un zemāk par dūmiem (pareizā atbilde)
3. Skriešus

3. uzdevums *Kur likties?*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās.

Temats: Patstāvīga evakuācija, mājās izceļoties ugunsgrēkam.

Situācija. Degošs gludeklis ar liesmu, kas pārņem apkārtējo vidi.

Uzdevums. Kāds istabā atstājis ieslēgtu gludekli, un mājā izcēlies ugunsgrēks. Palīdzi Dāvim pieņemt pareizo lēmumu, kā rīkoties, norādot to attēlā!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Steigšus doties uz izeju (pareizā atbilde)

2. Slēpties aiz dīvāna
3. Censties nodzēst uguni
4. Slēpties skapī

3.1. Cietais rieksts *Nokļūt drošībā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Izpratne par evakuāciju

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 3.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Vai tu zini, kāds vārds paskaidro cilvēku pārvietošanos uz drošu vietu ārpus būves zemes virsmas līmenī ugunsgrēka vai citu briesmu gadījumā? Saliec no burtiem šo vārdu!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: vārdi.

Izpilde. Spēlētājam doti vārda *Evakuācija* burti jauktā secībā, kuri jāsakārto pareizi, noklikšķinot uz tiem.

4. uzdevums *Karstā cepeškrāsns*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Virtuvē redzama ieslēgta cepeškrāsns.

Uzdevums. Dāvis zina, ka, pieskaroties karstai cepeškrāsnij, var apdedzināties. Atrodi vidē citus sadzīviskus priekšmetus, kas var būt karsti un bīstami!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

- Cepeškrāsns (pareizā atbilde)
- Gāzes plīts (pareizā atbilde)
- Tējkanna (pareizā atbilde)
- Gludeklis (pareizā atbilde)
- Lampa (pareizā atbilde)
- Televizors
- Telefons

5. uzdevums *Kastaņu zirdziņš*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Priekšmeti, kurus 7-9 gadus veciem bērniem ugunsdrošības dēļ nav ieteicams izmantot

Situācija. Kastaņi uz galda

Uzdevums. Dāvim skolā uzdeva izveidot kastaņu zirdziņu. Kurus no 3 elementiem Dāvim izmantot zirdziņa veidošanā?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Kastaņi (pareizā atbilde)

2. Zobu bakstāmie kociņi (pareizā atbilde)
3. Plastilīns (pareizā atbilde)
4. Sērkokociņi

6. uzdevums *Vai iesi ārā?*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Patstāvīga laikapstākļu izvērtēšana, ņemot vērā dabā iespējamus riskus (vētra, aukstums, zibens, spēcīgs lietus)

Situācija. Spēlētājs spiež uz telefona attēla.

Uzdevums. Dāvim piezvanīja draugs Aigars un aicināja iet ārā spēlēties. Taču rotaļāties ārā ne vienmēr ir droši. Izvēlies drošāko no piedāvātajām situācijām!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Saulaina diena (pareizā atbilde)
2. -35 °Cgrādu sals
3. Lietus, zibens
4. Liela vētra

7. uzdevums *Sveces*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Priekšmeti, kurus 7-9 gadus veciem bērniem ir aizliegts izmantot ugunsdrošības dēļ

Situācija. Uz galda stāv neaizdedzinātas sveces.

Uzdevums. Dāvim ļoti patīk dedzināt sveces. Kādos gadījumos Dāvis drīkst to darīt?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Tikai tad, ja pa rokai ir ugunsdzēsības aparāts
2. Tikai tad, ja mājās pazudusi elektrība
3. Tikai pieaugušo uzraudzībā (pareizā atbilde)
4. Tikai tad, ja mājās ir ļoti auksti un gribas sasildīties

8. uzdevums *Lampas vads*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Lampa, kuras vads atrodas rozetē.

Uzdevums. Lai uzlādētu telefonu, Dāvim jāizrauj no rozetes lampas vads un jāievieto telefona lādētāja kontaktdakša. Parādi Dāvim, kā pareizi izraut lampas vadu no rozetes!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Raujot aiz kontaktdakšas (pareizā atbilde)
2. Raujot aiz vada
3. Turot rokās lampu un raujot to reizē ar vadu

9. uzdevums *Slapjās rokas*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Droša rīcība ar sadzīves elektroierīcēm

Situācija. Vannasistaba, tvaiks no dušas.

Uzdevums. Lai Dāvis pēc dušas varētu droši izmantot fēnu, viņam kārtīgi jānoslaukās – gan rokām, gan kājām ir jābūt sausām. Palīdzi Dāvim atrast dvieli!

Uzdevuma tips. Elementi vidē 2.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, spēlētājam vidē jāatrod dvielis un jāuzspiež uz tā .

10. uzdevums *Drošs mājoklis*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Spēlētājs spiež uz mājokļa durvju attēla..

Uzdevums. Dāvis ar tēti grasās braukt uz skolu. Palīdzi atrast nedrošās vietas mājās, kas nedrīkst tikt atstātas bez uzraudzības!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Kamīns (pareizā atbilde)
2. Gludeklis (pareizā atbilde)
3. Gāzes plīts (pareizā atbilde)
4. Tosteris (pareizā atbilde)
- Televizors (pareizā atbilde)

5.

Vide: *Pagalms*

1. uzdevums *Sirēnas skaņas*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Rīcība, dzirdot civilās trauksmes un apziņošanas sirēnu

Situācija. Uz ielas dzirdama trauksmes sirēna – kaut kur gaisā ir attēlota skaņa.

Uzdevums. Dāvis ārā sadzirdējis skaļu skaņas signālu- sirēnu. Šādas sirēnas parasti brīdina par kādu bīstamu notikumu. Kā Dāvim rīkoties?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

- Zvanīt policijai, lai noskaidrotu, kas noticis
- Doties mājās pie ģimenes (pareizā atbilde)
- Zvanīt ugunsdzēsējiem, lai noskaidrotu, kas noticis

2. uzdevums *Spēlējies prātīgi!*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Drošības ievērošana apdzīvotā teritorijā vai brauktuves tuvumā

Situācija. Vidē stāv Dāvja brālis Roberts, kas aicina Dāvi iet rotaļāties.

Uzdevums. Brālis Roberts aicina Dāvi iet spēlēties. Atrodi pagalmā 3 lietas, ar ko Dāvim būtu droši to darīt!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu SĀKT. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

- Bumba (pareizā atbilde)
- Skrituļdēlis (pareizā atbilde)
- Šūpoles (pareizā atbilde)
- Vēja pūķis elektrības vados
- Krāsas baloniņš
- Elektrības skapis

3. uzdevums *Dzirksteļošanai vadam netuvoties!*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Piesardzības ievērošana, tuvumā redzot bojātu elektrības vadu

Situācija. Zemē mētājas vada gals, kurš dzirksteļo.

Uzdevums. No elektrības staba līdz pat zemei ir nokarājies vads. Tu jau zini, ka tuvoties šādam vadam ir bīstami, tāpēc palīdzi Dāvim izvairīties no briesmām – neļauj viņam tuvoties vadam!

Uzdevuma tips. Minispēle: bēgšana.

Izpilde. Parādās minispēle, kurā Dāvim seko vads, un spēlētājam pēc iespējas ātrāk jāklikšķina poga, lai Dāvis skrietu ātrāk, kad tam seko vads!

4. uzdevums *Atkritumiem piemērotā vieta*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdroša atkritumu izmešanas vieta

Situācija. Pie mājas durvīm stāv atkritumu maisis.

Uzdevums. Vecāki palūdz Dāvim iznest un izmest atkritumu maisu. Palīdzi Dāvim atrast maisam piemērotu vietu!

Uzdevuma tips. Elementi vidē..

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Izmest atkritumu konteinerī (pareizā atbilde)
2. Izmest krūmos
3. Nolikt pie malkas grēdas
4. Atstāt uz soliņa
5. Novietot blakus citam maisam
6. Iemest maisu dīķī

5. uzdevums *Ierīkotā ūdens padeve*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības hidranti, to funkcijas un tipi

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz hidranta.

Uzdevums. Tu esi atradis vietu, kur ugunsdzēsēji var dabūt ūdeni, kas nepieciešams dzēšanai. Kā sauc šo speciāli ierīkoto ūdens padeves vietu? Saliec burtus pareizā secībā!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: vārdi.

Izpilde. Spēlētājam doti vārda *Hidrants* burti jauktā secībā. Spiežot uz burtu attēla, burtus jāsakārto pareizā secībā.

5.1. *Cietais rieksts Hidranti*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības hidranti, to funkcijas un tipi

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 5.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Tu zini, kas ir hidrants! Lieliski! Taču vai tu zini, kādi ir divi galvenie hidrantu tipi? Norādi atbilstošos!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam dotas atbildes teksta formā.

Atbilžu varianti

1. Apakšzemes hidrants (pareizā atbilde)
2. Zemūdens hidrants
3. Virszemes hidrants (pareizā atbilde)
4. Gaisa hidrants

6. uzdevums *Gājēju pārēja*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Piesardzība uz publiskās lietošanas ceļiem

Situācija. Gājēju pārēja.

Uzdevums. Pamāci Dāvim, kā pareizi šķērsot ceļu pa gājēju pārēju!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Raiti skriet pāri pārējai, par drošību pārliecinoties skrējiena laikā
2. Apstāties pirms gājēju pārejas, pārliecināties par drošību un iet pāri (pareizā atbilde)

7. uzdevums *Izdedži*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība pie degošām vai degušām lietām/priekšmetiem

Situācija. Sadedzis soliņš un kvēlojošas ogles.

Uzdevums. Pagalmā tikko dedzis soliņš. Tādas lietas notiek tik reti, ka soliņš un kvēlojošās ogles uzreiz piesaista u Dāvja uzmanību. Kā Dāvim rīkoties?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Neaiztikt kvēlojošās ogles un iet paziņot par to vecākiem (pareizā atbilde)
2. Censties nodzēst kvēlojošās ogles

8. uzdevums *Spēcīga smaka! Bēdz!*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Pareiza rīcība gaisa ķīmiskā piesārņojuma gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz elementa *Smaka*

Uzdevums. Vai arī tu sajuti spēcīgo smaku? Šāda smaka var būt bīstama veselībai, tāpēc palīdzi Dāvim nokļūt drošībā tuvākajā ēkā!

Uzdevuma tips. Minispēle: bēgšana.

Izpilde. Spēles logā redzams Dāvis un ēka- objekts, kurā Dāvim jānokļūst. Dāvis virzās tuvāk mērķim, kad spēlētājs klikšķina noteiktu pogu. Poga jāklikšķina tik ātri, lai Dāvi nepanāk smaka/dūmi!

9. uzdevums *Benzīntankā nespēlēties!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība benzīntankā

Situācija. Ģimenes auto benzīntankā, Dāvis viens pats mašīnā.

Uzdevums. Dāvja vecāki pirms došanās pie vecmāmiņas nolēmuši iepildīt automašīnā degvielu, bet Dāvim automašīnā kļūst garlaicīgi un gribas kāpt ārā spēlēties! Esi modrs un neļauj Dāvim vienam pašam izkļūt no automašīnas, jo spēlēties benzīntankā nav droši!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Redzams, kā Dāvis parādās ārpus automašīnas. Spēlētājam jāpagūst īstajā brīdī uzklikšķināt uz Dāvja attēla. Dāvis ir atpakaļ automašīnā, bet viņš no jauna parādās ārpus tās kādā citā vietā – lūkā, pa logu, uz motora pārsega utt. Spēle beidzas pēc 30 sekundēm.

10. uzdevums *Piebraucamais ceļš*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Vides atbilstība ugunsdrošības prasībām

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz velosipēda, kas atrodas uz piebraucamā ceļa.

Uzdevums. Dāvis nezina, ka, atstājot velosipēdu uz piebraucamā ceļa, tas var traucēt glābējiem gadījumā, ja tiem pēkšņi būtu jāpārvietojas pa šo ceļu. Palīdzi atrast velosipēda novietošanai atbilstošāku vietu!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

- Novietot velosipēdu velonovietnē (pareizā atbilde)
- Atbalstīt velosipēdu pret koku
- Atbalstīt velosipēdu pret solu
- Atbalstīt velosipēdu pret laternu

Vide: *Skola*

1. uzdevums *Pazīsti ugunsdzēsības aparātu !*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Ugunsdzēsības aparāts pie sienas.

Uzdevums. Palīdzi Dāvim atcerēties, kā izskatās ugunsdzēsības aparāts! Saliec ugunsdzēsības aparāta puzli!

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās sajauktā secībā. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzspiež uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta.

2. uzdevums *Kurp doties?*

Tēma: Evakuācija

Temats: Došanās uz pulcēšanās vietu evakuācijas gadījumā

Situācija. Evakuācijas plāns pie sienas.

Uzdevums. Evakuācijas plāns palīdz saprast, kurp doties ārkārtas situācijās. Parādi Dāvim plānā, kurp viņam jādodas, ja skolā sāktu skanēt trauksmes signāls!

Uzdevuma tips. Minispēle: plāns.

Izpilde. Spēlētājam tiek atvērts vienkāršs, viegli saprotams (atbilstošajam vecumam piemērots) evakuācijas plāns, kurā atzīmētas dažādas vietas skolā, ieskaitot *Pulcēšanās vietu*. Spēlētājam jāuzspiež uz pareizās vietas nosaukuma.

Atbilžu varianti

1. Pulcēšanās vieta - pagalms (pareizā atbilde)
2. Gaitenis
3. Skolotāju istaba
4. Klase

3. uzdevums *Pazīsti ugunsdzēsības aparāta zīmi!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošības apzīmējumi

Situācija. Ugunsdzēsības aparāta zīme uz ugunsdzēsības skapja durvīm.

Uzdevums. Pie ugunsdzēsības aparāta ir jāatrodas zīmei, kas norāda tā atrašanās vietu. Pārliecinies, ka Dāvis zina, kā šī zīme izskatā, un palīdzi to salikt!

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa Sākt ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās sajauktā secībā. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzspiež uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta.

4. uzdevums *Trauksmes signāls skolā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Došanās uz pulcēšanās vietu evakuācijas gadījumā

Situācija. Gaitenī skan trauksmes signāls, sākas panika.

Uzdevums. Skan trauksmes signāls, un skolā sākas panika, taču Dāvja tuvumā nav neviena skolotāja, kurš varētu dot norādes, ko darīt. Kā Dāvim rīkoties?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Mierīgi apdomāt situāciju un doties uz pulcēšanās vietu (pareizā atbilde)
2. Atvērt logu, lai telpā ieplūst svaigs gaiss, un gaidīt palīdzību
3. Aizslēgt klases durvis, lai telpā neieplūst dūmi, ja nu gadījumā skolā izcēlies ugunsgrēks

5. uzdevums *Skolas somas saturs*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība, izmantojot degtspējīgu materiālu

Situācija. Pārpildīta mugursoma.

Uzdevums. Palīdzi Dāvim sakārtot skolas somu, norādot lietas, ko drīkst ņemt līdzi uz skolu!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Mobilais telefons (pareizā atbilde)
2. Ūdens pudele (pareizā atbilde)
3. Sērkokociņi

4. Krītiņi (pareizā atbilde)

6. uzdevums *Kārtību klasē!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Vides atbilstība ugunsdrošības prasībām

Situācija. Uz tāfeles ir uzraksts *Atceries – katrai lietai sava vieta!*

Uzdevums. Nepieciešamos skolas piederumus klasē jānovieto tām paredzētajās vietās. Palīdzi Dāvim izvēlēties 3 labākās vietas, kur novietot skolas somu!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Soma plauktā (pareiza atbilde)
2. Soma atrodas starp galdiem
3. Soma pakārta pie galda uz āķīša (pareiza atbilde)
4. Soma nolikta zem galda (pareiza atbilde)

7. uzdevums *Ugunsdzēsības krāna zīme*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošības apzīmējumi

Situācija. Ugunsdzēsības krāns pie sienas.

Uzdevums. Dāvis atradis ugunsdzēsības krānu, un turpat blakus ir arī atbilstošā piktogramma. Vai tu zini, kā tā izskatās? Norādi īsto!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Ugunsdzēsības krāna zīme ([saite](#))(pareizā atbilde)
2. Ugunsdzēsības aparāts ([url](#))
3. Izeju norādošā zīme
4. Ar ugunsdrošību nesaistīta zīme

8. uzdevums *Baltā iekārta*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Dūmu detektors pie griestiem.

Uzdevums. *Kas ir tā baltā iekārta pie klases griestiem?* prasīja Dāvis. Paskaidro Dāvim!

Uzdevuma tips. Tests: teksts, attēls

Izpilde. Spēlētājam atveras uzdevuma logs ar tekstu un dūmu detektora attēlu. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Dūmu detektors – ierīce, kas izziņo trauksmi, tiklīdz uztver dūmus (pareizā atbilde)
2. Ūdens smidzinātājs – ierīce, kas sāk smidzināt ūdeni, tiklīdz uztver uguni
3. Skaļrunis – ierīce, pa kuru skolēni un darbinieki tiek informēti par svarīgiem jautājumiem.

9. uzdevums *Sarkanais slēdzis*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Trauksmes slēdzis pie sienas

Uzdevums. Kādos gadījumos Dāvis drīkst izmantot skolas trauksmes slēdzi?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Kad klasē nevar ieslēgt gaismu
2. Kad skolā redzami dūmi un/vai uguns (pareizā atbilde)
3. Kad tualetē no krāna netek ūdens

9.1. Cietais rieksts *Ko dara trauksmes slēdzis?*

Tēma: Ugunsdrošība.

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas.

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 9.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Vai tu zini, kas notiktu, ja Dāvis uzspiestu uz sarkanā trauksmes slēdža?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Skolā no griestiem sāktu smidzināties ūdens
2. Iedarbotos signalizācijas sirēnas (pareizā atbilde)
3. Pa skaļruņiem atskanētu informācija par trauksmes izziņošanu (pareizā atbilde)
4. Automātiski tiktu noslēgtas visas skolas izejas

10. uzdevums *Paslēpes nevietā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Darbības, ko nedrīkst darīt evakuācijas laikā

Situācija. Pie griestiem atrodas ūdens smidzinātājs. Uzspiežot uz ūdens smidzinātāja attēla, aktivizējas uzdevums.

Uzdevums. Skolā izcēlies ugunsgrēks, tāpēc ir iedarbojusies ugunsdzēsības sistēma un skolā sākusies evakuācija. Palīdzi atrast Dāvja klasesbiedrus, kuri no bailēm paslēpušies dažādās vietās, apgrūtinot glābēju darbu!

Uzdevuma tips. Elementi vidē 2.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod paslēpušies klasesbiedri.

Vide: *Daba*

1. uzdevums “*Spēcīgā vētra*”

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Drošs patvērums vētrainā laikā

Situācija. Tumšas debesis kreisajā pusē.

Uzdevums. Daba ir tik neprognozējama, ka jebkurā brīdī var sākties vētra. Palīdzi Dāvim atrast drošāko vietu, kur paslēpties no vētras!

Uzdevuma tips. Elementi kartē

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Slēpties zem kokiem
2. Paslēpties kioskā (pareizā atbilde)
3. Līst iekš telts
4. Uzkāpt novērošanas tornī

2. uzdevums *Negaisa laiks*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Patstāvīga laikapstākļu izvērtēšana, ņemot vērā dabā iespējamus riskus (vētra, aukstums, zibens, spēcīgs lietus)

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz lidojošu putnu attēla.

Uzdevums. Gaisā nemierīgi pacēlušies putni, un šķiet, ka tuvojas negaiss. Vai tu zini, pēc kā vēl dabā var noteikt negaisa tuvošanos?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Debesis, kas sāk apmākties (pareizā atbilde)
2. Gaiss paliek siltāks
3. Vējš pieņemas spēkā (pareizā atbilde)
4. Pa gaisu sāk lidot lapas (pareizā atbilde)
5. Parādās varavīksne

3. uzdevums *Pastaiga pa ledu*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Drošība pie un uz aizsalušām ūdenstilpnēm

Situācija. Daļēji aizsalis dīķis, ledus.

Uzdevums. Dāvi vilina pastaiga pa ledu. Kā ieteiksi viņam rīkoties? Atzīmē pareizo atbildi!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Pārbaudīt, vai ledus ir pietiekami biezs
2. Paņemt līdzi koku pirms došanās uz ledus
3. Aiziet pie vecākiem un kāpt uz ledus tikai ar viņu atļauju un viņu klātbūtnē (pareizā atbilde)
4. Kāpt uz ledus tikai kopā ar brāļiem

4. uzdevums *Nepazīstamā ūdenskrātuve*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Drošība pie ūdenskrātuvēm

Situācija. Priekšmeti, kas ar vēju iepūsti ūdenī patālu no krasta.

Uzdevums. Dāvis bumbu nejauši iesitis ūdenī. Tā kā viņš ir pārāk mazs, lai viens ietu pie ūdens, jāatrod vecāki, kuri varētu palīdzēt atgūt bumbu. Atrodi Dāvja tēti!

Uzdevuma tips. Elementi vidē 2.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

5. uzdevums *Cepam desas!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība, kurinot ugunsgrāvu un izmantojot grilu

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz groziņa, kurš pilns ar desām.

Uzdevums. Dāvim ļoti gribas izcept desas. Kā viņam rīkoties?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Izcept desas ugunsgrāvī
2. Palūgt vecākiem, lai desas izcep viņi (pareizā atbilde)
3. Izcept desas, izmantojot grilu

6. uzdevums *Ugunsdzēsēji*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība, kurinot ugunsgrāvu un izmantojot grilu

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz ugunsgrāva.

Uzdevums. Dāvis ir pārāk jauns, lai patstāvīgi dzēstu uguni, taču viņš var palīdzēt tēvam atrast, ar ko to varētu izdarīt. Palīdzi Dāvim atrast 4 priekšmetus un vielas, ar kuru palīdzību var nodzēst uguni!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *SĀKT*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Ūdens (pareizā atbilde)
2. Zāle
3. Smiltis (pareizā atbilde)
4. Sniegs (pareizā atbilde)
5. Koka zari
6. Limonāde (pareizā atbilde)

6.1. Cietais rieksts *Ko ēd uguns?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Uguns īpašības

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 6.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Uguni var nodzēst dažādi.Vai tu zini, kas ir pats galvenais elements, kas nodrošina uguns degšanu?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Sausums
2. Vējš
3. Skābeklis (pareizā atbilde)
4. Bezvējš

7. uzdevums *Slīkstošais cilvēks*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Pareiza rīcība, redzot slīkstošu cilvēku

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz ezerā slīkstoša cilvēka attēla.

Uzdevums. Dāvis pamanījis ezerā slīkstošu cilvēku, kurš sauc pēc palīdzības. Kas Dāvim būtu jādara šādā situācijā?

Uzdevuma tips. Tests: teksts, attēls.

Izpilde. Atveras uzdevuma logs, kurā redzams teksts, kā arī slīkstoša cilvēka, kas sauc pēc palīdzības, attēls. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Jāmet cilvēkam dažādi priekšmeti, lai ir, pie kā turēties
2. Jāiet ūdenī un jācenšas glābt cilvēku
3. Jāsauc palīgā pieaugušos vai jāzvana glābējiem (pareizā atbilde)
4. Jāatrod garš zars un jācenšas ar to sasniegt cilvēku

8. uzdevums *Karstais mangalis*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība, kurinot ugunsgrūdu un izmantojot grilu

Situācija. Spēlētājs spiež uz mungaļa.

Uzdevums. Zem nesen lietotā mungaļa palidojusi papīra lidmašīna. Kā Dāvim rīkoties?

Uzdevuma tips. Tests: teksts + attēls.

Izpilde. Atveras uzdevuma logs, kurā bez teksta redzama arī situācijas attēls. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Palūgt vecāku palīdzību (pareizā atbilde)
2. Palūgt, lai brālis pasniegt lidmašīnu
3. Pabīdīt malā mangali
4. Censties pašam aizsniegt lidmašīnu

9. uzdevums *Zaļa zāle, sausa kūla*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Kūlas dedzināšana

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz kūlas attēla.

Uzdevums. Dāvis ir liels dabas draugs. Taču vai viņš zina, kā zaļa un ziedoša pļava atšķiras no kūlas? Atgādini viņam, kādas ir kūlas īpašības!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Grūti dzēšama (pareizā atbilde)
2. Viegli uzliesmojoša (pareizā atbilde)
3. Labāk garšo dzīvniekiem
4. Puķu koša

10. uzdevums *Ledus cepure*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Drošība pie un uz aizsalušām ūdenstilpnēm

Situācija. Dāvim vējš cepuri aizpūtis uz ledus.

Uzdevums. Dāvim vējš cepuri aizpūtis uz ledus. Lai nesaukstētos, Dāvis pēc iespējas ātrāk vēlas atgūt cepuri. Kā rīkoties ir pareizāk?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Skriet ātri uz ledus, paņemt cepuri, uzlikt galvā un skriet mājās
2. Lēnām un uzmanīgi kāpt uz ledus, paņemt cepuri, uzlikt galvā un skriet mājās
Nekāpt uz ledus un doties mājās (pareizā atbilde)

3.

2.līmenis *Signe*

Līmenim atbilstošā vecuma grupa: 10 – 12 gadi (4. – 6.klase)

Vide: *Māja*

1.uzdevums *Glābšanas dienesta nosaukums*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, tā funkcijas

Situācija. Ugunsdzēsējs, kas redzams pa istabas logu.

Uzdevums. Signe pa istabas logu pamanījusi vīrieti formas tērpā. Palīdzi Signei pareizā secībā salikt formas tērpam atbilstošā dienesta nosaukumu!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: vārdi.

Izpilde. Spēlētājam redzams jautājums un vārdi sajauktā secībā. Vārdi jāsakārto pareizā secībā, lai izveidotu nosaukumu *Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests*.

2.uzdevums *Drošākā izeja no mājas*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās.

Temats: leteicamie evakuācijas ceļi.

Situācija. Logs dzīvojamajā istabā.

Uzdevums. Pārliecināties, kura ir drošākā izeja no mājas ugunsgrēka gadījumā – logs vai durvis.

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Logs
2. Durvis (pareizā atbilde)

3.uzdevums *Bez pieaugušajiem nedrīkst!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Stāvlampa dzīvojamajā istabā.

Uzdevums. Signe prot ieslēgt dažādas ierīces, taču dažas no tām ir droši lietot tikai pieaugušo klātbūtnē. Norādi, kuras 5 ierīces tās ir!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*, un uzdevuma logs aizveras. Spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Gludeklis (pareizā atbilde)
2. Sildītājs (pareizā atbilde)
3. Plīts (pareizā atbilde)
4. Tosteris (pareizā atbilde)

5. Matu fēns (pareizā atbilde)
6. Telefons
7. Televizors
8. Lampa

4.uzdevums *Malkas glabāšana istabā*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu materiālu izmantošanā

Situācija. Malkas pagales, kas sakrautas pie mājas ārdurvīm.

Uzdevums. Signe nolēmusi palīdzēt vecākiem ienest malku, taču viņa nezina, kur ir droši to novietot. Parādi attēlā vietu, kur novietot pagales!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs klikšķina uz taustina *Sākt*, un uzdevuma logs aizveras. Spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm). Vidē redzama krāsniņa istabā un daži punkti, kuri ir tuvāk un tālāk no krāsniņas. Nospiežot uz katra no punktiem, atveras izvēlnes logs ar tekstu *Novietot pagales šeit!* Uzdevums ir izpildīts, ja spēlētājs izvēlas punktu, kas atrodas drošā attālumā no krāsniņas- speciāli malkai paredzētā vietā.

4.1 Cietais rieksts *Kur uzglabāt?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu materiālu izmantošanā

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 4.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Turpināt* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Tu zināji, kur ir droši uzglabāt malku – lieliski! Bet vai tu zini, ko nedrīkst uzglabāt pagrabos, cokolstāvos, bēniņos, uz balkoniem un lodžijām? Norādi 4 šādas lietas!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 4 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Gāzes baloni (pareizā atbilde)
2. Īpaši sausa malka un ogles
3. Īpaši viegli uzliesmojoši šķidrums (pareizā atbilde)
4. Viegli uzliesmojoši šķidrums (pareizā atbilde)
5. Uzliesmojoši šķidrums (pareizā atbilde)

5.uzdevums *Eglītes rotāšana*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu materiālu izmantošanā

Situācija. Ziemassvētku eglīte.

Uzdevums. Ziemassvētkos īpaša loma ir Ziemassvētku eglītei, tāpēc tai ir jāpievērš īpaša uzmanība! Palīdz Signei izvēlēties 3 drošākos no rotājumiem!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Bumbiņas un virtene (pareizā atbilde)
2. Konfektes (pareizā atbilde)
3. Dāvanas (pareizā atbilde)
4. Sveces

Objekts. Ziemassvētku eglīte, bumbiņas un virtene, konfektes, svečītes.

6.uzdevums *Nelieto bojātas elektroierīces!*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Elektrodrošība sadzīves elektroierīču izmantošanā

Situācija. Tosteris virtuvē.

Uzdevums. Norādi, kuru tosteri Signei izvēlēties, lai uzceptu maizīti!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Tosteris, kura elektrības vads notīts ar leikoplastu
2. Tosteris ar nokritušu pogu
3. Tosteris darba kārtībā (pareizā atbilde)
4. Nokvēpis tosteris

7.uzdevums *Evakuācija pēc ugunsdrošības sirēnas*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza rīcība ugunsdrošības trauksmes signāla gadījumā

Situācija. Vizuāli attēlota skaņa/sirēna.

Uzdevums. Signe mājā izdzirdējusi ugunsdrošības trauksmes sirēnu. Kas viņai jādara?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Ja signāls ir skaļš, tad jāieslēdz skaļāk mūzika, lai to nedzirdētu
2. Jānododas ārā no ēkas pa drošāko un ātrāko izeju (pareizā atbilde)
3. Jāpaliek dzīvoklī un jāgaida ugunsdzēsēju ierašanās

8.uzdevums *Uzmanies! Gāze!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza rīcība gāzes noplūdes gadījumā

Situācija. Gāzes noplūde istabā.

Uzdevums. Signe sajutusi gāzes smaku. Norādi, ko Signei darīt! Pareizas var būt vairākas atbildes.

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Atvērt logu (pareizā atbilde)
2. Zvanīt uz ārkārtas palīdzības numuru 112 (pareizā atbilde)
3. Izslēgt elektroierīces
4. Ieslēgt elektroierīces

9. uzdevums *lesprostota ugunsgrēkā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza rīcība ugunsgrēka gadījumā, ja nevar izklūt no telpas

Situācija. Uguns elementi mājās.

Uzdevums. Sācies ugunsgrēks, taču mājas durvis ir aizslēgtas un atslēga nav atrodama. Dod Signei norādes, kas jāvēro! (Pareizi var būt vairāki atbilžu varianti.)

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Pārvietoties tuvu grīdai, jo dūmi koncentrējas virzienā uz griestiem (pareizā atbilde)
2. Nekliegt, jo var ieelpot kaitīgas vielas (pareizā atbilde)
3. Kāpt vannā, kas pilna ar ūdeni
4. Izkārt pa nedaudz pavērtu logu košu drānu, lai pievērstu uzmanību (pareizā atbilde)
5. Slēpties zem dīvāna

10. uzdevums *Ūdens un karsta eļļa*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu vielu izmantošanā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ūdens krāna.

Uzdevums. Kurš no apgalvojumiem par aizdegušās eļļas dzēšanu ar ūdeni ir pareizs?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Eļļu drīkst dzēst tikai ar karstu ūdeni
2. Eļļu drīkst dzēst tikai ar aukstu ūdeni
3. Eļļu drīkst dzēst tikai ar remdenu ūdeni
4. Karstu vai jau aizdegušos eļļu apliet ar ūdeni ir bīstami (pareizā atbilde)

Vide: *Pagalms*

1. uzdevums *Pie elektrības skapja zemē gulošs cilvēks*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Pareiza rīcība, pamanot negadījumu pie elektrības skapja

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz guloša cilvēka attēla, kas atrodas pie elektrības skapja attēla.

Uzdevums. Signe pamanījusi pie elektrības skapja gulošu cilvēku. Ko viņai darīt?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Zvanīt uz 112 (pareizā atbilde)
2. Pieiet klāt un ar tausti pārbaudīt cietušā veselības stāvokli
3. Censties atslēgt elektrību elektrības sadales skapī

2.uzdevums *Bēgšana no elektrības skartas zemes*”

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Droša pārvietošanās elektrizētas zemes gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz pārrauta elektrības vada, kas guļ zemē.

Uzdevums. Netālu no vietas, kur stāv Signe, zemē mētājas elektrības vads. Kā Signei pārvietoties uz drošāku vietu? Iespējami vairāki pareizi atbilžu varianti.

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Tupus
2. Rāpus
3. Lecot uz vienas kājas (pareizā atbilde)
4. Šļūkājot vienu pēdu gar otru un neatraujot pēdas no zemes (pareizā atbilde)

2.1 Cietais rieksts *Drošs attālums no elektrības*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Drošs attālums no elektrizētas zemes zonas

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 2.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Turpināt* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Vai tu zini, cik lielā attālumā no vietas, kur zeme ir elektrizēta, Signe atkal varēs justies droši?

Uzdevuma tips. Tests: teksts

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. 2-4 metru attālumā
2. 4-6 metru attālumā
3. 8-10 metru attālumā (pareizā atbilde)

3.uzdevums *Grila izdedži*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdroša grila kurināmo materiālu izdedžu likvidēšana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz grila, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Ģimenes piknikā tika ceptas desiņas, un grilā palikušas karstas ogles. Norādi vietu pagalmā, kur tās būtu droši izmest!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*, un uzdevuma logs aizveras. Spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Atstāt pie mājas durvīm
2. Izbērt sausajā zālē
3. Novietot krūmos
4. Atdzesēt, iemetot upē
5. Ierakt zemē (pareizā atbilde)

4.uzdevums *Cik tālu līdz hidrantam?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošības apzīmējumi

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz hidranta sarkanās apzīmējuma zīmes attēla, kas piestiprināta, piem., pie elektrības staba.

Uzdevums. Izpēti hidranta atrašanās vietas zīmi un palīdzi Signei noteikt, kādā attālumā no ūdens krātuves tas atrodas!

Uzdevuma tips. Tests: teksts+attēls.

Izpilde. Uzdevuma logā tiek parādīta hidranta zīme, kurā ir norādīts attālums līdz hidrantam. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde no piedāvātajām atbildēm .

Atbilžu varianti

1. 10,5 metri
2. 21 metrs (pareizā atbilde)
3. 300 metri

5.uzdevums *Ūdens ņemšanas vieta*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības hidranti, to funkcijas un tipi

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz zīmes, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Palīdzi Signei atsaukt atmiņā, kā izskatās zīme *Ūdens ņemšanas vieta!* Saliec attēla fragmentus pareizā kombinācijā!

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzspiež uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta.

6.uzdevums *Ko darīt ar kūlu?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza un ugunsdroša pērnā gada zāles jeb kūlas uzturēšana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz brūnganas, sausas zāles, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe zina, ka kūlu dedzināt ir aizliegts. Izvēlies pareizo atbilžu variantu un paskaidro Signei, kā pareizi rīkoties pļavas saimniekam, lai tur neizceltos nejaušs ugunsgrēks!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Apliet lauku ar ūdeni, lai sausā zāle neaizdegas
2. Nopļaut veco zāli un novākt no lauka (pareizā atbilde)
3. Neļaut putniem ligzdot un zvēriem uzturēties šajā teritorijā

7.uzdevums *Kur glabāt malku?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu vielu uzglabāšanā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz malkas kaudzes.

Uzdevums. Signe ar tēvu apspriež iespējamo vietu malkas glabāšanai. Kura būtu vispiemērotākā vieta?

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*, un uzdevuma logs aizveras. Spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Rūpīgi sakraut malku pie mājas sienas
2. Aiznest malku uz malkas šķūnīti (pareizā atbilde)
3. Sakraut malku pie kokiem

8.uzdevums *Uzmanību- spēcīga smaka!*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Pareiza rīcība gaisa ķīmiskā piesārņojuma gadījumā

Situācija. Gaisā virmo smaka (smakas elementi). Uzklikšķinot uz atbilstošajiem attēliem, atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Jūtama spēcīga, nepazīstama smaka. Parādi Signei, kā, ievērojot vēja virzienu, pārvietoties uz drošāku vietu!

Uzdevuma tips. Minispēle: rotēšana.

Izpilde. Spēlētājam atveras uzdevuma logs ar uzdevuma skaidrojumu. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas, spēlētājam, spiežot uz uzdevuma logā redzamās pogas, jāpagriež Signe pareizajā pozīcijā attiecībā pret vēju – ar sāniem.

9.uzdevums *Degvielas kanna*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Degviela, tās izmantojamība un uzglabāšana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz zāles plāvēja attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Pļaujot zāli, Signes tēva zāles plāvējam pēkšņi izbeidzās degviela, tāpēc viņš Signei palūdza atnest degvielas kannu. Parādi Signei, kā izskatās kannu, kas jāaiznes tēvam!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Slēgta kannu ar skrūvējamu vāku (pareizā atbilde)
2. Spainis
3. Māla pods ar vāciņu
4. Stikla burka ar vāku

10.uzdevums *Piesardzība vētras laikā*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Vētras radīti riski dabā un apdzīvotā teritorijā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz nolauzta koka zara attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Sākusies spēcīga vētra. Ko Signei iesākt?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Latvijā virpuļviesuļi ir reta parādība, tāpēc vētras laikā var justies droši un laist gaisā pūkus
2. Jānoņem žūstošā veļa no veļas žāvējamās auklas, jo to var aizpūst un tā sasmērēsies
3. Jādodas mājās un jāuzturas tālāk no logiem (pareizā atbilde)
4. Jānoķer visi pa pagalmu vējā lidojošie priekšmeti, lai tie nepazūd

Vide: Skola

1.uzdevums *Pagriez ugunsdzēsamo aparātu pareizi!*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza ugunsdzēsamā aparāta izmantošana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ugunsdzēsamā aparāta attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Dzēšot liesmas, ugunsdzēsamais aparāts jātur pareizā stāvoklī. Parādi Signei, kā tas darāms!

Uzdevuma tips. Minispēle: rotēšana.

Izpilde. Spēlētājam atveras uzdevuma logs ar uzdevuma skaidrojumu. Redzama uguns liesma, un tai pretī- ugunsdzēsamais aparāts. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas, spiežot uz uzdevuma logā redzamās pogas, ugunsdzēsamais aparāts jāpagriež pareizajā stāvoklī- vertikāli.

2.uzdevums *Kā evakuēties?*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza pārvietošanās evakuācijas laikā izglītības iestādē

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz skolas ārdurvju attēla .

Uzdevums. Evakuācijas situācijā svarīga ir katra minūte, tāpēc ātri izvēlies pareizo atbilžu variantu, kā būtu jāīstojas evakuācijas laikā!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Skaļi kliezot, jāpievērš sev citu uzmanība
2. Jāskrien uz izeju, visus apdzenot, lai ātrāk izglābtos
3. Jāstāsta joki, lai uzlabotu apkārtējo garstāvokli
4. Pārdomāti, bez steigas, taču veikli jādodas uz izeju skolotāja pavadībā (pareizā atbilde)

3.uzdevums *Mājturības kabinets*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība degtspējīgu materiālu izmantošanā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz mājturības un darbmācības kabineta durvju attēla, un parādās uzdevuma logs.

Uzdevums. Pirms došanās uz nākamo stundu Signei un viņas klasesbiedriem jāuzkopj darbmācības un mājturības kabinets. Palīdzī viņiem uzņemt klasi, lai mācību vide citiem skolēniem būtu droša!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Spēlētājam parādās uzdevuma logs ar uzdevuma skaidrojumu. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas uzdevuma logā parādīsies klases attēls, kurā parādīsies un pazūdīs dažādi elementi (auduma gabali ar eļļas traipiem, dažādi kokmateriāli u. tml.). Spēlētājam jāpagūst noklikšķināt uz pēc iespējas vairāk elementu attēliem, lai nopelnītu pēc iespējas vairāk punktu.

4.uzdevums Evakuācijas izejas zīme

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Evakuācijas procesiem paredzētās ugunsdrošības zīmes

Situācija. Uzklīķinot uz zaļās evakuācijas izejas zīmes, ko grūti saskatīt, atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Palīdzi Signei atcerēties, kā izskatās evakuācijas izejas zīme! Saliec attēla gabaliņus tā, lai veidotos pareizs attēls!

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzspiež uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta.

5.uzdevums *Evakuācija ziemā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Evakuācija ārpus telpām aukstā laikā

Situācija. Caur kādu no spēles elementiem (piemēram, izejas durvis, taču tiks precizēts izstrādes gaitā) atveras spēles uzdevuma logs.

Uzdevums. Sākusies evakuācija, un Signei ar skolasbiedriem jāpamet skola. Ārā ir ziema, un laiks ir ļoti auksts. Palīdzi Signei evakuēties pietiekami raiti, lai viņa nesaaukstētos!

Uzdevuma tips. Minispēle: bēgšana.

Izpilde. Spēlētājam pēc iespējas ātrāk un vairāk jāuzspiež uz uzdevuma logā redzamās pogas, virzot Signi uz priekšu pa attēlā redzamo trajektoriju. Jo ātrāk spēlētājs Signi aizvirzīs līdz galamērķim, jo vairāk punktu nopelnīs.

6.uzdevums *Ko dzēst no ugunsdzēsības krāna?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdroša elektrības izraisīta ugunsgrēka likvidēšana, elektroiekārtu dzēšana

Situācija. Spēlētājs uzklīķina uz ugunsdzēsības krāna, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Kādā gadījumā ugunsgrēku drīkst dzēst no ugunsdzēsības krāna? Izvēlies atbilstošo situāciju!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti.

1. Degoša elektrības rozete
2. Apgāzusies svece un aizdedzies galdauts (pareizā atbilde)
3. Panna ar degošu eļļu
4. Aizdedzies elektriskais sildītājs

7.uzdevums *Izlijis ķīmiskais šķidrums*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Civilā drošība izlietu ķīmisko vielu maisījumu seku likvidēšanā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ķīmijas kabineta durvīm, parādās uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe ķīmijas stundā izlējusi ķīmisku vielu maisījumu. Palīdzi viņai izlemt, kā rīkoties!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Saslaucīt izlijušo šķidrumu, uzvelkot rokās gumijas cimds un izmantojot slotu un liekšķeri
2. Saslaucīt ar papīra salveti
3. Saslaucīt ar lupatu skolotājas klātbūtnē (pareizā atbilde)
4. Izmantot putekļu sūcēju

8.uzdevums *Evakuācija vienatnē*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza rīcība, vienatnē izdzirdot ugunsdzēsības trauksmes signālu skolā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz sirēnas attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Atskanējis ugunsdzēsības trauksmes signāls, bet Signe palikusi viena. Ko viņai iesākt? Izvēlies divus pareizos atbilžu variantus!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Izmantojot evakuācijas plānu, doties uz tuvāko izeju (pareizā atbilde)
2. Vadoties pēc evakuācijas zīmēm, doties uz izeju (pareizā atbilde)
3. Meklēt izeju, izmantojot kompasu
4. Meklēt ugunsgrēka avotu

9.uzdevums *Drošākā vieta ķīmiskās avārijas gadījumā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Droša atrašanās vieta ķīmiskās avārijas gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz skaļruņa attēla, un atveras spēles logs.

Uzdevums. Signe uzzinājusi, ka skolas rajonā izsludināta ķīmiskās avārijas trauksme. Kurp viņai doties, lai nokļūtu drošībā?

Uzdevuma tips. Minispēle: plāns.

Izpilde. Redzams skolas teritorijas plānojums un dažādas atzīmes: skolas pagalmā, skolas priekšā, skolas iekšienē. Spēlētājam jāuzklikšķina uz atzīmes *Skolas iekšienē*.

9.1 Cietais rieksts *Spraugas ciet!*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Telpu hermetizācija indīgas gāzes noplūdes gadījumā

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 9.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Turpināt* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Ķīmisko vielu noplūdes gadījumā skolā var tikt dota norāde izolēt telpu no ķīmisko vielu iekļūšanas tajā. Kā sauc šo procesu, kuru parasti veic, nosprostojot durvju un/vai logu spraugas ar pieejamajām lupatām un apģērbiem?

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: vārdi.

Izpilde. Spēlētājam doti vārda *Hermetizācija* burti jauktā secībā. Spiežot uz tiem, burti jāsakārto pareizā secībā.

10.uzdevums *Durvju ciešas aizvēršanas iekārtas*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz gaitiņa durvju attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe ievērojusi, ka skolā ir durvis, kas aprīkotas ar īpašu iekārtu un kuru atvēršana prasa vairāk spēka nekā citas. Kam šīs durvis ir paredzētas?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Cilvēku pacietības pārbaudei
2. Rokas muskuļu trenēšanai
3. Dūmu iekļuves evakuācijas ceļā bloķēšanai ugunsgrēka laikā (pareizā atbilde)
4. Tās ir brāķētas durvis, kas sabojātas ražošanas procesā

Vide: *Daba*

1.uzdevums *Ugunskurs un ugunsdrošība*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība, kurinot ugunskuru un izmantojot grilu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ugunskura attēla.

Uzdevums. Palīdzi Signei izvēlēties 3 lietas, kas padarītu ugunsdrošu ģimenes pikniku pie ugunskura! Pareizas var būt vairākas atbildes.

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes. no atbildēm attēlu veidā.

Atbilžu varianti

1. Spainis ar ūdeni (pareizā atbilde)
2. Ugunsdzēsības aparāts (pareizā atbilde)
3. Lāpsta (pareizā atbilde)
4. Slotas

2.uzdevums *Kā izglābt slīcēju?*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Droša un vecumam atbilstoša rīcība, redzot slīkstošu cilvēku

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz pelddvieļa, kas noklāts ezera krastā, attēla.

Uzdevums. Ir skaidrs, ka gadījumā, kad būtu jāglābj slīkstošs cilvēks, Signei nepietiktu spēka viņu izvilkst krastā. Iesaki, kā Signei būtu jārikojas šajā situācijā, neapdraudot savu drošību! Pareizas var būt vairākas atbildes.

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Jāsauc palīgā tuvumā esošie pieaugušie (pareizā atbilde)
2. Jādodas ūdenī un jācenšas noturēt slīkstošo virs ūdens
3. Jāzvana uz 112 un jāziņo par notikumu (pareizā atbilde)
4. Jādodas prom no notikuma vietas

3.uzdevums *Bīstamais ledus*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Drošība pie un uz aizsalušām ūdenstilpnēm

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz niedrēm, un parādās ekrāns ar uzdevumu.

Uzdevums. Signe nolēmusi ar draugiem iet paslidot, un vecāki tam ir piekrituši. Parādi Signei divas vietas, kur ledus ir plānāks un bīstamāks nekā citviet!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*, un uzdevuma logs aizveras. Spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Vieta, kur ezerā ietek strautiņš (pareizā atbilde)
2. Vieta, kur ledū iesalušas niedres (pareizā atbilde)
3. Vieta, kur izurbts āliņģis
4. Vieta, kur izveidots hokeja laukums

4.uzdevums *Ugunsnedrošais periods*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Ugunsroku kurināšana atļautās vietās ugunsnedroša laika periodā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz nomestas sērkokociņu kastītes, un parādās logs ar uzdevumu.

Uzdevums. Signe nav droša, vai šeit drīkst kurināt ugunsroku. Kad drīkst kurināt ugunsroku tikai un vienīgi tam īpaši paredzētajās vietās?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Putnu ligzdošanas laikā
2. Kūlas dedzināšanas laikā
3. *Latvijas valsts mežu* izsludinātos ugunsnedrošajos periodos visos Latvijas mežos (pareizā atbilde)
4. Tikai Jāņos svētku laikā

4.1. Cietais rieksts *Saskaņošana*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Ugunsroku kurināšana atļautās vietās ugunsnedroša laika periodā

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 4.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Turpināt* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Norādi, kuri no vārdiem jāievieto tukšajā vietā šajā teikumā: *Meža ugunsnedrošajā laika posmā aizliegts bez saskaņošanas ar Valsts meža dienestu veikt _____, kas, radot dūmus, var maldināt uguns novērošanas darba veicējus!*

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. zāles dedzināšanu
2. zaru dedzināšanu
3. atkritumu dedzināšanu
4. ugunscura dedzināšanu
5. jebkuru dedzināšanu (pareizā atbilde)

5.uzdevums *Kā gērbties, dodoties sēņot?*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Drošs apģērbs aktivitātēm

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz tukšu sēņu grozu attēla, un parādās logs ar uzdevumu.

Uzdevums. Signe ar ģimēni plāno doties sēņot. Kuru no apģērbiem izvēlēties, ņemot vērā, ka mežā var apmaldīties?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Melns lietusmētēlis
2. Aizsargkrāsas jaka
3. Spilgtas krāsas jaka (pareizā atbilde)
4. Brūns džemperis

6.uzdevums *Pareiza ugunscura kurināšana*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza un droša ugunscura kurināšana, neizmantojot degšķidrumu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ugunscura, degšķidruma pudeles vai kāda cita ar ugunscura saistīta objekta attēla, un parādās uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe nav droša par degšķidruma izmantošanu ugunscura iekuršanai. Ugunscura var iekurt arī bez tā. Saliec darbības pareizā secībā un iekur/ nodzēs ugunscura droši!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: teikumi.

Izpilde. Redzams jautājums un atbildes, kas jāsakārto pareizā secībā.

1. Attīrīt ugunscuram paredzēto vietu no gružiem
2. Apbērt smiltis ap ugunscura vietu
3. Salasīt nolūzušos koku zarus
4. Aizdegt ugunscura bez degšķidruma
5. Nodzēst ugunscura
6. Apbērt ogles ar zemi

7.uzdevums *Ko dedzināt, ko ne?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Materiāli un izstrādājumi, kurus dedzināt nav droši

Situācija. Spēlētājs noklikšķina uz zemē redzamās bundžas attēla, un parādās uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe paveikusi lielisku darbu un savākusi atkritumus, kas viņiem ar ģimeni radušies piknika laikā. Daļu no tiem varētu sadedzināt ugunskurā. Palīdzi Signei sašķirot atkritumus, norādot, kurus bīstami dedzināt ugunskurā!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Avīzes, salvetes un reklāmas bukleti
2. Plastmasas pudeles (pareizā atbilde)
3. Koku zari
4. Matu lakas flakons (pareizā atbilde)

8.uzdevums *Aizdedzies apģērbs*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza rīcība apģērba aizdegšanās gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz drēbju, kas tiek žāvētas, attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Signe cenšas atcerēties, kā tēvs mācīja rīkoties, ja aizdedzies apģērbs. Palīdzi atsaukt to atmiņā! Izvēlies 2 pareizās darbības!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Ātri skriet, lai ar vēju nodzēstu uguni
2. Novilkt apģērbu, ja tas iespējams (pareizā atbilde)
3. Noslāpēt uguni, noguļoties uz zemes (pareizā atbilde)
4. Censties to nopūst ar elpu

9.uzdevums *Droša braukšana ar laivu*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Drošības ievērošana, braucot ar laivu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz laivas, piem., aira attēla un parādās uzdevuma logs.

Uzdevums. Signes vecāki ieplānojuši izbraukt ar laivu un aicina līdzī arī Signi. Kas Signei obligāti jāuzvelk, kāpjot laivā?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Glābšanas veste (pareizā atbilde)
2. Peldkostīms
3. Lietusmētelis
4. Gumijas zābaki

10. uzdevums *Peldi uz krastu!*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Pareiza un droša rīcība, ja peldoties tiek novērota negaisa tuvošanās

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz cilvēku, kas peld ūdenī, attēla.

Uzdevums. Signe ar vecākiem devās peldēties ezerā, taču pēkšņi sākās negaidīts pērkona negaiss. Palīdzi Signei pēc iespējas ātrāk izpeldēt krastā, lai nokļūtu drošā attālumā no ūdenstilpnes!

Uzdevuma tips. Minispēle: bēgšana.

Izpilde. Spēlētājam pēc iespējas ātrāk jāklikšķina taustiņš, lai izkļūtu no ezera, pirms to pārņem negaiss.

3. līmenis *Roberts*

Līmenim atbilstošā vecuma grupa: 13 – 16 gadi (4. – 6.klase)

Vide: *Māja*

1. uzdevums *Ugunsgrēka ziņojuma secība*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Pareiza informācijas sniegšanas secība par novērotu ugunsgrēku

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ugunsdzēsēju mašīnas attēla, kuru var redzēt pa logu, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Vai tu zini, kādā secībā jāinformē Ugunsdzēsības un glābšanas dienests par nelaimes gadījumu? Parādi, kas un kādā secībā ir jānosauc!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: teikumi.

Izpilde. Redzams jautājums un atbildes ar dažādām darbībām, kas jāsakārto pareizā secībā:

1. Negadījuma vietas adrese
2. Ugunsgrēka izcelšanās vieta
3. Ziņotāja vārds, uzvārds un tālruņa numurs
4. Pieprasītā papildu informācija par ugunsgrēku

2. uzdevums *Degošā panna*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza aizdegušās eļļas dzēšana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz pannas attēla, kurā uzliesmojusi eļļa.

Uzdevums. Roberts bija atstājis pannu bez uzraudzības, un nu tajā ir sakarsusi un uzliesmojusi eļļa. Kā Robertam būtu jārikojas? Atrodi mājās 2 objektus, ar kuriem varētu nodzēst liesmas!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

1. Uzlikt pannai vāku (pareizā atbilde)
2. Izslēgt plīti (pareizā atbilde)
3. Uzliet liesmām puķu ūdeni
4. Uzliet degošajai eļļai nedegošu eļļu

3. uzdevums *Hermētiska telpas izolēšana*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Telpu hermetizācija indīgas gāzes noplūdes gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ventilācijas lūkas, kuru iedarbina, slēdzi ieslēdzot ar aukliņu, attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Noklausoties paziņojumu televīzijā, Roberts uzzinājis, ka ārpus mājas gaisā izplūdušas indīgas vielas, tāpēc nepieciešams hermētiski izolēt dzīvokli. Palīdzi Robertam

novērst saindētā gaisa iekļūšanu istabā, uzklikšķinot attēlā uz vietām, pa kurām tas varētu notikt visātrāk!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Hermetizēt logu (pareizā atbilde)
2. Hermetizēt durvis (pareizā atbilde)
3. Hermetizēt ūdens krānu
4. Hermetizēt kamīnu

4. uzdevums *Kā novietot gludekli?*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz gludekļa attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts gludināja kreklu, kad pēkšņi zvanīja viņa draudzene. Kā Robertam būtu jānovieto gludeklis, pārtraucot gludināšanu sarunas laikā?

Uzdevuma tips. Minispēle: rotēšana.

Izpilde. Spēlētājam atveras uzdevuma logs ar uzdevuma skaidrojumu. Redzams gludeklis, kuru iespējams pagriezt dažādos leņķos. Pēc taustiņa *Sākt* nospiešanas, spiežot uz uzdevuma logā redzamās pogas, jāpagriež gludeklis pareizajā pozīcijā – vertikāli ar sildvirsmas spici uz augšu.

5. uzdevums *Vai aiz durvīm ir uguns?*

Tēma: Ugunsdrošība

Tēma: Pareiza situācijas analīze, pārbaudot ugunsdrošību otrpus durvīm

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz durvju, pa kurām istabā iekļūst dūmi, attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Istabā pa durvīm ieplūst dūmi, un Robertam ir aizdomas, ka aiz durvīm varētu būt izcēlies ugunsgrēks. Izvēlies pareizo atbildi, kā pārbaudīt, vai otrpus durvīm nav liesmas!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde

Atbilžu varianti

1. Atvērt durvis un paskatīties
2. Pārbaudīt durvju siltumu ar delnas iekšpusi
3. Pārbaudīt durvju siltumu ar delnas ārpusi (pareizā atbilde)
4. Izbāzt caur durvju apakšu papīra lapu un pārbaudīt, vai tā aizdegas

6. uzdevums *Krāsniņa drošībā*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdroša malkas krāsns izmantošana un vides labiekārtošana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz krāsniņas attēla, un atveras spēles logs.

Uzdevums. Roberts bieži redzējis vecākus kurinām krāsniņu, tāpēc ir iemācījies to, kādai ir jābūt kārtībai, kad tā tiek kurināta. Norādi, kas ir jāizdara, lai krāsns kurtos droši!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Pareizās atbildes

1. Aizvērt krāsniņas durvis (pareizā atbilde)
2. Nolikt pagales atbilstošā vietā (pareizā atbilde)
3. Aiznest rotaļlietas tālāk no krāsns (pareizā atbilde)
4. Ielikt krāsnī izkriušo karsto pagali (pareizā atbilde)

6.1. Cietais rieksts *Grīdas pārklājs*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdroša malkas krāsns izmantošana un vides labiekārtošana

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 6.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Istabas grīdu sedz paklājs, kas ir ugunsnedrošs materiāls. Lai ievērotu ugunsdrošību, šādu grīdas virsmu krāsniņas priekšā nepieciešams nosegt ar nedegošu materiālu. Vai zini, kāds ir minimālais šāda grīdas pārklāja izmērs?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. 0,5 metri perpendikulāri kurtuvei un 0,5 metri paralēli tai
2. 0,5 metri perpendikulāri kurtuvei un 0,7 metri paralēli tai (pareizā atbilde)
3. 0,7 metri perpendikulāri kurtuvei un 0,5 metri paralēli tai
4. 0,7 metri perpendikulāri kurtuvei un 0,7 metri paralēli tai

7. uzdevums *Bīstamās vielas*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošības apzīmējumi

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ķīmijas grāmatas, kas atrodas istabā uz galda, attēla.

Uzdevums. Robertam ķīmijas skolotāja uzdevusi mājas darbu - iemācīties dažādus bīstamo vielu apzīmējumus. Palīdzi Robertam mācībās un norādi uz attēliem ar pareizajiem skaidrojumiem!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes no atbildēm attēlu veidā. Uzdevuma logā redzamas 4 attēli ar paskaidrojumiem, no kuriem viena daļa ir pareizs skaidrojums attēlam, bet otra daļa - nepareizs.

Atbilžu varianti

1. "ūdensnenoturīga viela"
2. "toksiska viela" (pareizā atbilde)
3. "viegli uzliesmojoša viela" (pareizā atbilde)
4. "sprādzienbīstama viela"

8. uzdevums *Uguns dzēšanas paņēmieni*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Efektīvi un droši uguns dzēšanas paņēmieni

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ugunsdzēsēju mašīnas attēla.

Uzdevums. Cilvēki uguns dzēšanai izmanto dažādus paņēmienus. Norādi trīs no četriem veidiem, kā nodzēst uguns liesmu!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Aplejot ar ūdeni (pareizā atbilde)
2. Vēdinot ar gaisa plūsmu
3. Atdzesējot degošo vielu zem tās aizdegšanās temperatūras (pareizā atbilde)
4. Izolējot no skābekļa piekļuves (pareizā atbilde)

9. uzdevums *Ugunsdzēsības dienesta atbildība*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienesta pienākumi

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ārdurju attēla.

Uzdevums. Roberts caur durvju actiņu redz, ka pagalmā ieradušies ugunsdzēsēji. Norādi 3 ugunsdzēsēju amata pienākumus, kuru dēļ tie varētu būt ieradušies!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Piedalīties glābšanas darbos (pareizā atbilde)
2. Ierīkot ugunsdzēsības trauksmes pogas dzīvojamajās mājās
3. Dzēst ugunsgrēkus (pareizā atbilde)
4. Apmācīt iedzīvotājus sprāgstvielu izmantošanā
5. Piedalīties civilās aizsardzības apdraudējumu novēršanā (pareizā atbilde)

10. uzdevums *Spuldzītes nomaiņa*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Droša rīcība ar sakarstošiem sadzīves priekšmetiem un elektroierīcēm

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz stāvlampas, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts nolēmis izpildīt mājas darbus, bet izdegusi spuldzīte. Sakārto darbības pareizā secībā, lai veiksmīgi nomainītu spuldzīti un izsargātos no elektrotraumas!

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: teikumi.

Izpilde. Redzams jautājums un atbildes ar dažādām darbībām, kas jāsakārto pareizā secībā.

Atbilžu varianti

1. Atvienot elektrības vadu no rozetes
2. Izskrūvēt spuldzīti no stāvlampas
3. Ieskrūvēt jauno spuldzīti stāvlampā
4. Iespraust elektrības vadu rozetē
5. Nospiegt gaismas slēdzi un pārliecināties, vai spuldzīte deg
6. Ja jaunā spuldzīte nedeg, atkārtot iepriekšējās darbības

Vide: *Pagalms*

1. uzdevums *Piesardzība lietojot pirotehniku*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pirotehniskie izstrādājumi, ko drīkst izmantot tikai no 14 gadu vecuma

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz pirotehnikas kastes attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Pirotehnisko izstrādājumu izmantošana ir bīstama, tāpēc likumā ir noteikti ierobežojumi, kurus jāņem vērā arī Robertam. Norādi, kurus divus no pirotehnikas izstrādājumiem drīkst izmantot no 14 gadu vecuma?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes no atbildēm attēlu veidā.

Atbilžu varianti

1. Raķete
2. Brīnumsvecīte (pareizā atbilde)
3. Plaukšķene (pareizā atbilde)
4. Raķešu komplekts

2. uzdevums *Klusais televizors*

Tēma: Valsts ugunsdzēsības un glābšanas dienests, civilā aizsardzība

Temats: Vēlamā rīcība, dzirdot civilās trauksmes un apziņošanas sirēnu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz antenas attēla, un atveras uzdevuma ekrāns.

Uzdevums. Pēc civilās aizsardzības sirēnas izdzirdēšanas Roberts, ieslēdzis televizoru, gaida vairāk informācijas par trauksmes izziņošanas iemeslu. Kas viņam būtu jā dara, kamēr televīzijā vēl nekas netiek ziņots?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Jāturpina gaidīt informācija televīzijā (pareizā atbilde)
2. Jāpaslēpjas drošā vietā un jāgaida glābēju ierašanās
3. Jāzvana uz 112
4. Jāsteidz iegādāties pārtikas krājumi

3. uzdevums *Zāle viļņojas un spīd*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Pareiza un droša rīcība, pamanot elektrības skartu zonu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz atspīduma zālē, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts pamanījis dīvainu parādību - piemājas zāle viļņojas un spīd. Kas viņam būtu jā dara?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Jāatkāpjas drošā attālumā, jo zālē var būt pārrauts elektrības vads (pareizā atbilde)
2. Jāpieiet tuvāk un jānoskaidro, kas tur īsti notiek

3. Jāatrod kāds garens priekšmets, ar kuru varētu pa gabalu pabakstīt spīdīgo zāli
4. Jāsagatavo fotoaparāts, jo var palaimēties ieraudzīt zalkti ar dzeltenām, spīdīgām austiņām

4. uzdevums *Hidranta lūka*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības hidranti, to funkcijas un tipi

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz hidranta lūkas attēla skolas priekšā.

Uzdevums. Ūdens hidranta lūkas nekad nedrīkst aizsegt, jo tām vienmēr jābūt ugunsdzēsējiem pieejamām. Palīdzi Robertam atcerēties, kā izskatās zīme, pēc kuras var pārliecināties, ka redzamā lūka ir hidrants!

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa *Sākt* ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzspiež uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta.

5. uzdevums *Uzmanies no indīgām vielām!*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Piesardzība saskarsmē ar nezināmām vielām un materiāliem

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz pudelītes ar krāsainu šķidrumu, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts zina, ka nepazīstamas vielas var būt bīstamas. Vai zini, kādos veidos tās var apdraudēt veselību? Atzīmē tās darbības, no kurām izvairīties saskarsmē ar indīgām vai nepazīstamām vielām!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Ieelpojot vielu caur muti un/vai degunu (pareizā atbilde)
2. Ēdot pārtiku šādas vielas tuvumā (pareizā atbilde)
3. Ilgstoši skatoties uz vielu
4. Ļaujot vielai nonākt uz ādas (pareizā atbilde)

6. uzdevums *Drošība degvielas uzpildes laikā*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdrošība benzīntankā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz tālumā redzama benzīntanka attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. *Robert, kas no drošības viedokļa obligāti jāievēro automašīnas šoferim degvielas uzpildīšanas laikā?* Palīdzi Robertam atbildēt uz tēva jautājumu!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde .

Atbilžu varianti

1. Automašīnas dzinējam jābūt izslēgtam (pareizā atbilde)
2. Automašīnas gaismām jābūt izslēgtām
3. Obligāti jāaizver automašīnas durvis

4. Logiem jābūt pilnībā aizvērtiem

7. uzdevums *Elektroierīču lietošana ārpus telpām*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Elektrodrošība sadzīves elektroierīču izmantošanā

Situācija. Pagalmā pie soliņa ir kāds Roberta draugs, kas iznesis ārā datoru.

Uzdevums. Roberta draugs no mājām izvilcis pagarinātāju, lai zem klajas debess varētu spēlēt datorspēles. Paskaidro Roberta draugam, kāpēc zem klajas debess izmantot pagarinātāju ir bīstami! Norādi bīstamāko iemeslu!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Var uznākt lietus, kas samitrinās elektrokontakta vietu, radot elektrobīstamību (pareizā atbilde)
2. Datora ekrāns saulē ir grūti saskatāms – tas bojā redzi
3. Vējš var sabojāt datoru, iepūšot tajā smilšu graudus

8. uzdevums *Drošs attālums no vilciena sliedēm*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Piesardzība dzelzceļa sliežu tuvumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz lokomotīves [attēla](#), un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts ļoti labi zina, ka, stāvot pārāk tuvu vilciena sliedēm, garām braucoša vilciena radītā gaisa plūsma var paraut līdz cilvēku. Palīdzi Robertam nosargāt bērnus, kas to vēl nezina!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*, atveras minispēle, kurā spēlētājam jāspēj laikus noķert citus bērnus, kas parādas vilciena sliežu tuvumā.

8.1. Cietais rieksts *Vilciena bremzēšanas ceļš*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Piesardzība dzelzceļa sliežu tuvumā

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 8.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Vilcienu uzreiz apturēt nav iespējams, tāpēc, pirms šķērsot sliedes, ir jāpārliecinās, vai netuvojas vilciens. Kāds ir garākais Latvijā vadīto vilcienu bremzēšanas ceļš?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

1. Līdz 1 kilometram (pareizā atbilde)
2. Līdz 500 metriem
3. Līdz 250 metriem
4. Līdz 100 metriem

9. uzdevums *Velosipēda vadīšana*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Droša gājēju pārejas šķēršošana, izmantojot velosipēdu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz velosipēda, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts ar draugu nolēmis izbraukt ar velosipēdiem. Palīdzi Robertam atcerēties, kāda veida gājēju pārejas velosipēdistiem ir jāšķērso, nokāpjot no velosipēda un stumjot to sev līdz!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Jebkura gājēju pāreja bez luksofora (pareizā atbilde)
2. Jebkura gājēju pāreja ar luksoforu

10. uzdevums *Ķīmiskā avārija upē*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Droša rīcība, ūdenstilpnē pamanot ķīmisko piesārņojumu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz krāsaina plankuma upē, kas liecina par ķīmisko piesārņojumu ūdenī, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts upē pamanījis ķīmisko piesārņojumu, kas var būt bīstams dzīvībai! Palīdzi viņam apturēt vecmāmiņas kaķus, kas dodas uz upi padzerties! Glāb kaķus, klikšķinot uz tiem spēles logā!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Spēlētājs uzdevuma logā redz upi ar saindēto ūdeni un tās krastu, pa kuru tuvojas kaķi. Tie parādās neatkarīgi no spēlētāja darbībām un slīd virzienā uz upi, lai padzertos. Spēlētājs ar klikšķi uz kaķa attēla aptur to (kaķis pazūd no ekrāna). Par katru kaķi, kas nonācis līdz ūdenim un ieguvis nedabisku krāsu, spēlētājs zaudē punktus. Par katru izglābto kaķi spēlētājs iegūst punktus.

Vide: Skola

1. uzdevums *ABC pulvera aparāts*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ABC pulvera aparāta attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberta skolā vairākās vietās tiek glabāts ABC pulvera uguns dzēšamais aparāts. Kādus degošus materiālus drīkst dzēst ar šādu aparātu? Atbildi, noklikšķinot uz atbilstošajām ugunsgrēku kategorijām!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. A klases ugunsgrēki, kuros deg organiskas izcelsmes cieti materiāli, piem., koks (pareizā atbilde)
2. B klases ugunsgrēki, kuros deg šķidrums vai kūstoši cieti materiāli (pareizā atbilde)
3. C klases ugunsgrēki, kuros deg gāzes (pareizā atbilde)
4. D klases ugunsgrēki, kuros deg metāli

2. uzdevums *Ogļskābās gāzes aparāts*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ogļskābās gāzes aparāta, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts zina, ka ogļskābās gāzes aparāti paredzēti īpaši grūti dzēšamu materiālu nodzēšanai. Palīdzi viņam atcerēties 4 šādus materiālus!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Benzīns (pareizā atbilde)
2. Eļļa (pareizā atbilde)
3. Tauriņi (pareizā atbilde)
4. Koks
5. Elektroierīces zem sprieguma līdz 1000V (pareizā atbilde)

3. uzdevums *Ugunsdzēsamā aparāta lietošanas secība*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza ugunsdzēsamā aparāta izmantošana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz sodrējiem noklātas sienas, kas liecina par telpā notikušu ugunsgrēku, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Parādi Robertam pareizu secību, kādā jādzēš uguns, izmantojot ugunsdzēsības aparātu!

Uzdevuma tips. Tests: teksts + attēls.

Izpilde. Spēlētājs redz uzdevumu un atbilžu variantus, kurus nepieciešams sakārtot pareizā secībā. Redzams arī ugunsdzēsamā aparāta attēls ar norādēm uz drošības gredzenu, uzgali un rokturi.

Atbilžu varianti

1. Izvilkt drošības gredzenu, virzīt uzgali uz uguns pusi, nospiegt rokturi (pareizā atbilde)
2. Virzīt uzgali uz uguns pusi, izvilkt drošības gredzenu, nospiegt rokturi
3. Izvilkt drošības gredzenu, nospiegt rokturi, virzīt uzgali uz uguns pusi

4. uzdevums *Evakuēšanās. Ko tālāk?*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Došanās uz pulcēšanās vietu evakuācijas gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz durvju, kas ved ārā no skolas, attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Iedomājies, ka skolā ir izsludināta evakuācija un Roberts ir veiksmīgi izkļuvis no skolas. Kas viņam būtu jādara tālāk? Izvēlies pareizo rīcību šādā situācijā!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Jādodas mājās
2. Jādodas uz pulcēšanās vietu (pareizā atbilde)

3. Jādodas atpakaļ ēkā pēc pārējiem, kas vēl nav izglābušies
4. Pašrocīgi jāuzsāk glābšana

5. uzdevums *Ugunsdzēsības krāns*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Ugunsdzēsības iekārtas un sistēmas, to tipi un funkcijas

Situācija. Spēlētājs klases plauktā uzklikšķina uz puzzles attēla.

Uzdevums. Tu esi atradis Roberta klases puzzle par ugunsdzēsības krānu. Esi gatavs to salikt ātrāk par citiem?

Uzdevuma tips. Minispēle: puzzle.

Izpilde. Uzdevuma sākuma logā spēlētājam tiek parādīts attēls. Pēc taustiņa *Sākt* ekrāns pārlādējas, attēls sadalās 4 vienādās daļās. Spēlētājam tās jāsakārto pareizā secībā – jāuzklikšķina uz katras no daļām un jānorāda to atrašanās vieta

5.1. Cietais rieksts *Kāpēc nedzēst elektroiekārtas?*

Tēma: Elektrodrošība

Temats: Ugunsdroša elektrības izraisīta ugunsgrēka likvidēšana, elektroiekārtu dzēšana

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 5.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Vai tu zini, kādēļ ir bīstami dzēst elektroiekārtas, izmantojot ugunsdzēsības krānu? Norādi un paturi prātā pareizo iemeslu!

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Dzēšot ar ūdeni, degošā elektroiekārta var uzliesmot vēl vairāk
2. Ūdens vada elektrību, kas var traumēt pašu dzēsēju (pareizā atbilde)
3. Lielāko bīstamību radītu spēcīgā ūdens strūkļa, kas tiktu virzīta pret elektroiekārtu

6. uzdevums *Evakuācijas zīmju krāsa*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Evakuācijai paredzētās ugunsdrošības zīmes

Situācija. Spēlētājs noklikšķina uz dūmu, kas nāk pa klases durvju apakšas, attēla.

Uzdevums. Pēc durvju atvēršanas no klases telpas izplūstošie dūmi ir piedūmojuši visu skolu un ļoti pasliktinājuši redzamību. Pēc kādas krāsas gaismām Robertam vadīties, lai atrastu zīmes, kas norāda izeju no skolas?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Sarkana
2. Zaļa (pareizā atbilde)
3. Dzeltena
4. Zila

7. uzdevums *Ugunsdzēsības elementi*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Uguns aizsardzības ierīces, to tipi un funkcijas

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz trauksmes pogas.

Uzdevums. Trauksmes poga ir viena no ugunsdrošības ierīcēm, ar ko ir aprīkota Roberta skola. Atrodi un norādi uz vēl 4 citām ugunsdrošības ierīcēm Roberta skolā!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs spiež pogu *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Ugunsdzēsības aparāts (pareizā atbilde)
2. Dūmu detektors (pareizā atbilde)
3. Ūdens smidzināšanas iekārta (pareizā atbilde)
4. Ugunsdzēsības krāns (pareizā atbilde)
5. Kondicionētājs
6. Radiators

8. uzdevums *Ķīmiskie atkritumi*

Tēma: Civilā drošība ikdienā.

Temats: Piesardzība, izmantojot ķīmiskos šķidrumus ķīmijas mācību stundā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz kolbu, kas redzamas pa ķīmijas kabineta atvērtajām durvīm, attēla. Atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Robertam ķīmijas stundā bija jāizmanto dažādi šķidrumi, kurus skolotāja stundas beigās lūdza novietot uz viņas galda. Neieklausījies skolotājas norādījumos, Roberts grasās izliet šos šķidrumus izlietnē. Palīdzi skolotājai apturēt Robertu, pirms viņš to izdara!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Spēlētājs spiež *Sākt*, un atveras minispēle, kurā redzama izlietne, pie kuras ik pēc brīža parādās Roberts, kas grasās izliet mēģenes saturu izlietnē. Spēlētājam pēc iespējas vairāk jāuzklikšķina uz Roberta attēla, neļaujot viņam izliet mēģeni izlietnē!

9. uzdevums *Skola tumsā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Pareiza un droša rīcība elektrības padeves pārtraukuma gadījumā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz mirgojošas griestu lampas.

Uzdevums. Griestu lampa nomirgo, un skolā pazūd elektrība – ir tumšs un kluss, dzird tikai skolēnus. Palīdzi Robertam turēties kopā ar pārējiem 12 klasesbiedriem! Atrodi klasesbiedrus!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Redzama tumša klase, kur ik pa laika iemirdzas acis vai telefons. Spēlētājam jāpagūst uzklikšķināt uz 12 šādiem cilvēkiem paredzētajā spēles laikā.

10. uzdevums *Skolas blēņdari*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Pareiza ugunsdzēsības aparāta izmantošana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz attēla ar diviem skolēniem.

Uzdevums. Roberts pamanīja, ka divi jaunāko klašu skolēni, intereses vadīti, gatavojas izmantot ugunsdzēsamo aparātu. Tu jau zini, ka to drīkst darīt tikai ugunsgrēka gadījumā, tāpēc neļauj blēņdariem paņemt ugunsdzēsamo aparātu – ņem tos ciet!

Uzdevuma tips. Minispēle: ņemšana.

Izpilde. Ugunsdzēsamajam aparātam no dažādām pusēm ik pa laikam tuvojas skolēni, uz kuru attēla ir jāuzspiež, lai tos aizdzītu prom. Katrs *noķertais* skolēns dod punktu. Uzdevums jāpilda konkrētu laiku. Uzdevums ir izpildīts, kad tiek noķerts konkrēts skolēnu skaits. Neizpildīts – ja šis skaits netiek sasniegts.

Vide: Daba

1. uzdevums *Trausls ledus*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Pareiza pārvietošanās plaisājoša ledus gadījumā uz aizsalušas ūdenstilpnes

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz slidu attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts ar draugiem devās slidot un pēkšņi izdzirdēja, ka zem kājām sprakšķ un plaisā ledus. Kurš no pārvietošanās veidiem būtu vispareizākais, lai nokļūtu drošībā uz sauszemes?

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Lecot uz vienas kājas
2. Lienot četrpāpus (pareizā atbilde)
3. Skriešus lieliem soļiem
4. Slidojot un neapstājoties

2. uzdevums *Kā rodas krampji?*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Izvairīšanās no muskuļu krampju rašanās peldoties

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz peldcību attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberta draugam, peldoties ezerā, sarāva krampī pēdu. Labi, ka draugs bija tuvu krastam un spēja izķepuroties pats saviem spēkiem! Kas būtu jāievēro, lai izvairītos no šādu bīstamo krampju rašanās?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Nepeldēties aukstā ūdenī, īpaši tad, ja ķermenis ir sakarsis (pareizā atbilde)
2. Noskaidrot, vai ezerā nav pazemes straumju ar atšķirīgu ūdens temperatūru (pareizā atbilde)
3. Novērtēt organisma spējas un veselības stāvokli (pareizā atbilde)
4. Iebirst ūdenī līdz ceļiem un pastāvēt pāris minūtes

2.1. Cietais rieksts *Krampju likvidēšana*

Tēma: Civilā drošība ikdienišķās vidēs un situācijās

Temats: Pareiza rīcība muskuļu krampju gadījumā

Situācija. *Cietā rieksta* uzdevums atveras, ja pēc veiksmīgas 2.uzdevuma izpildes spēlētājs ar uzklikšķināšanu uz taustiņa *Tālāk* ir apstiprinājis, ka vēlas izpildīt *Cietā rieksta* uzdevumu.

Uzdevums. Lieliski – tu zināji, kā nepieļaut krampju rašanos. Taču vai tu zini, ko darīt, ja tomēr kāja tiek sarauta krampī un rodas lielas sāpes?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Izstiept un pilnībā atbrīvot kāju (pareizā atbilde)
2. Atslābināt kājas muskuli ar vieglu masāžu (pareizā atbilde)
3. Krampī savilkto vietu atdzesēt ar aukstumu
4. Krampī sarautajā muskulī iedurt ar adatu
5. Kniebt krampī sarautajā muskulī (pareizā atbilde)

3. uzdevums *Ugunsnedrošais periods*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Ugunsgrāmatu kurināšanai atļautās vietas ugunsnedrošā periodā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz paštaisīta, no zara gatavota iesma ar cepamdesiņu attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Vai Roberts ar ģimeni drīkst cept desiņas, ja Valsts meža dienests visā Latvijā ir izsludinājis ugunsnedrošo periodu? Vairākas atbildes var būt pareizas.

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Drīkst jebkur, taču, ja mežā, tad tikai speciāli tam paredzētās vietās ar nosacījumu, ka degšana nerada dūmus (pareizā atbilde)
2. Drīkst, tikai iepriekš to saskaņojot ar Valsts Meža dienestu
3. Drīkst jebkur, ja vien pa rokai ir trauks ar ūdeni
4. Cept desiņas šajā periodā ir aizliegts ikvienam ikvienā situācijā

4. uzdevums *Droša atpūta dabā*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Materiāli, ko izmantot dzēšot cilvēku, kuram deg apģērbs

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz grāmatas, kas stāv somā pie baļķa tuvu ugunskuram.

Uzdevums. Roberta ģimenei piknikā ir līdzīgi grāmata par drošu atpūtu dabā. Vienā no grāmatas sadaļām ir uzdevums, kurā prasīts nosaukt trīs lietas, ar kurām var dzēst cilvēku, kuram deg drēbes. Palīdzī to atrisināt, norādot trīs pareizās atbildes!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 3 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Smiltis (pareizā atbilde)

2. Vilnas sega (pareizā atbilde)
3. Avīze
4. Ūdens (pareizā atbilde)

5. uzdevums *Degšķidruma lietošana*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza un droša ugunscura kurināšana, neizmantojot degšķidrumu

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz degšķidruma pudeles attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Roberts ir iekūris ugunscuru, taču tā liesma ir pārāk maza. Vai ir droši izmantot degšķidrumu, lai pastiprinātu degšanu?

Uzdevuma tips. Tests: teksts.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas viena pareizā atbilde.

Atbilžu varianti

1. Nē, jo pēc ugunscura iekuršanas degšķidrumu lietot ir bīstami (pareizā atbilde)
2. Jā, ja vien tiek izmantoti cimdi
3. Jā, taču tikai lejot degšķidrumu īsiem, straujiem vēzieniem
4. Jā, taču tikai pieaugušo klātbūtnē

6. uzdevums *Norādes glābējiem mežā*

Tēma: Evakuācija no dažādām vietām un dažādās situācijās

Temats: Orientieru izmantošana nepazīstamā teritorijā

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz meža attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Pirms došanās mežā sēņot, tēvs Robertam stāstīja, ka ir svarīgi izpētīt apkārtējo vidi un paturēt prātā tuvējos objektus, kas varētu palīdzēt atrast ceļu uz mājām, ja gadītos apmaldīties. Palīdzi Robertam izprast tēva teikto – norādi vidē vismaz 3 orientierus, kas palīdzētu glābējiem atrast šo vietu!

Uzdevuma tips. Elementi vidē.

Izpilde. Spēlētājs uzklikšķina uz taustiņa *Sākt*. Uzdevuma logs aizveras, un spēlētājam vidē jāatrod un jāizvēlas elements(-i), kas atbilst pareizajai atbildei(-ēm).

Atbilžu varianti

1. Ezers (pareizā atbilde)
2. Skatu tornis (pareizā atbilde)
3. Stāvvietā (pareizā atbilde)
4. Pļava (pareizā atbilde)
5. Sniegavīrs
6. Mašīna
7. Koks

7. uzdevums *Ugunscura nodzēšana*

Tēma: Ugunsdrošība

Temats: Pareiza ugunscura nodzēšana

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz telts attēla, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Tuvojas vakars, un Roberta ģimene plāno doties gulēt, taču pirms gulētiešanas ir svarīgi pilnībā nodzēst ugunscuru! Palīdzi Robertam nodzēst liesmas, apberot tās ar smiltīm!

Uzdevuma tips. Minispēle: ķeršana.

Izpilde. Spēlētājs spiež *Sākt*, un atveras minispēle, kurā redzams ugunskurs un liesmas. Spēlētājam jāklikšķina uz liesmām, tiklīdz tās parādās. Spēle tiek uzskatīta par izpildītu, ja spēlētājs spēj noteiktā laikā nodzēst noteiktu daudzumu liesmu .

8. uzdevums *Kā izvēlēties peldvietu?*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Drošas peldvietas izvēle

Situācija. Spēlētājs uzklikšķina uz ziņojuma dēļa, un atveras uzdevuma logs.

Uzdevums. Pie ziņojuma dēļa ir svarīga informācija par to, kā uzvesties pie ūdenstilpnes un ko darīt ārkārtas gadījumos. Ja šāds dēlis pie ūdenstilpnes neatrodas, tad ir būtiski pašam izsvērt, vai ūdenstilpne ir atbilstoša tam, lai peldētos. Norādi 2 šķietami drošākās no ūdenstilpnēm!

Uzdevuma tips. Tests: attēls.

Izpilde. Spēlētājam jāizvēlas 2 pareizās atbildes.

Atbilžu varianti

1. Lēzens krasts (pareizā atbilde)
2. Upe ar lēnu straumi (pareizā atbilde)
3. Stāvs krasts
4. Zālēm noaudzis krasts

9. uzdevums *Gada karstākās stundas*

Tēma: Civilā drošība atkarībā no laikapstākļiem

Temats: Vasaras sezonas karstākais laiks diennaktī Latvijā

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz saules attēla.

Uzdevums. Kuras diennakts stundas vasarā Latvijā ir karstākās? Parādi to!

Uzdevuma tips. Minispēle: rotēšana.

Izpilde. Spēlētājam atveras uzdevuma logs, kurā redzams pulkstenis ar ciparnīcu, kurā stundu rādītājs ir 4h amplitūdā. Pēc uzklikšķināšanas uz taustiņa *Sākt* tam, klikšķinot uz uzdevuma logā redzamajām pogām, jāpagriež pulkstenis pareizi – no 11:00 līdz 15:00.

10. uzdevums *Siltuma devējs*

Tēma: Civilā drošība ikdienā

Temats: Termofors un tā funkcijas

Situācija. Spēlētājs uzspiež uz dreboša bērna attēla.

Uzdevums. Ķermeņa atdzišanas gadījumā viens no veidiem, kā sasildīties, ir izmantot attēlā redzamo priekšmetu – tajā ir jāielej silts ūdens, un tas ir jānovieto pie kakla, cirkšņiem vai augšstilbiem. Kā sauc šo priekšmetu?

Uzdevuma tips. Secīgi elementi: vārdi.

Izpilde. Spēlētājam doti vārda *Termofors* burti jauktā secībā. Spiežot uz tiem, burti jāsakārto pareizā secībā.