

Bezpieczna pamięć

– informacje w tekście łatwym

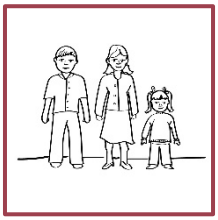
Bezpieczna pamięć



Bezpieczna pamięć to **innowacja.**

Innowacja to nowe rozwiązanie.

To coś, co pomaga innym.



„Bezpieczna pamięć” pomoże Ci rozmawiać

o bezpieczeństwie podczas pożaru.

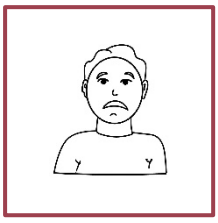
Pomoże Ci uczyć się o **bezpieczeństwie pożarowym**.



Bezpieczeństwo pożarowe to wiedza, o tym:

1. Co robić, żeby nie było pożaru.
2. Jak dbać o siebie i innych.
3. Co robić, kiedy jest ogień.
4. Co robić, kiedy jest dym.

Gra w szukanie par



Czasami jest nam trudno myśleć o pożarze.

Ludzie boją się pożaru.

I boją się o nim mówić.

Czasami ludzie myślą, że są bezpieczni.

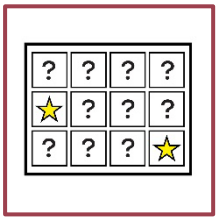
Myślą, że nie będzie pożaru w ich domu.



„Bezpieczna pamięć” pomoże Ci

rozmawiać o bezpieczeństwie.

Pomoże Ci uczyć się o bezpieczeństwie.



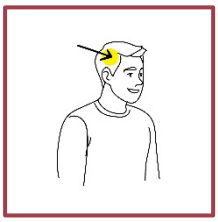
„Bezpieczna pamięć” to gra **memory**.

Memory to gra,

w której szukasz pary kart,

dwóch podobnych kart.

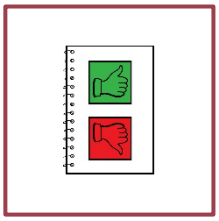
Kiedy grasz w naszą grę:



1. Ćwiczysz pamięć.



2. Ćwiczysz uwagę, koncentrację.



3. Uczysz się zasad bezpieczeństwa.

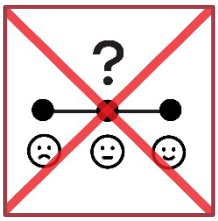


4. Uczysz się, co możesz robić w domu,
   żeby było bezpiecznie.



5. Rozmawiasz o trudnych tematach
   i uczysz się być spokojnym.

Grasz, jak chcesz!



Gra nie jest sprawdzianem.

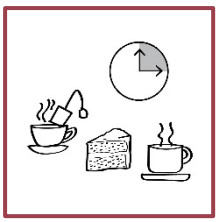
Nikt nie sprawdza, co wiesz.

Nie dostaniesz oceny.



Możesz grać sam.

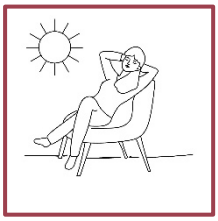
Możesz grać z kimś bliskim albo z asystentem.



Graj, jak chcesz.

Na przykład powoli.

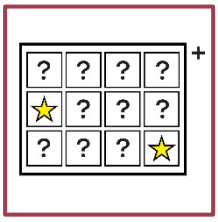
Możesz robić przerwy.



Możesz przestać grać, kiedy chcesz.

Możesz wrócić do gry.

Na przykład po kilku dniach.



Możesz grać wiele razy.

Karty do gry



Gra ma 72 karty. To 36 par kart.

Każda karta ma obrazek,

który pokazuje ważne zasady

o **bezpieczeństwie pożarowym w domu**.



Pod obrazkiem jest krótki napis.

Tam możesz przeczytać

trudne lub długie słowa.



Na początku gry nie musisz wiedzieć wszystkiego.

To jest OK.

Podczas gry dowiesz się więcej.

Będziesz wiedzieć, co robić,

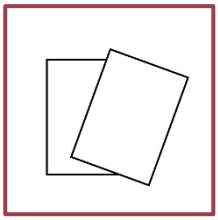
żeby być bezpiecznym.

Ważna informacja

Nie musisz używać wszystkich kart podczas gry.

Możesz wybrać karty, na przykład 8 par.

Para kart



2 karty w parze mają **podobne rysunki.**

Rysunki są takie same.

Ale kolory są inne.



Po lewej jest para kart.

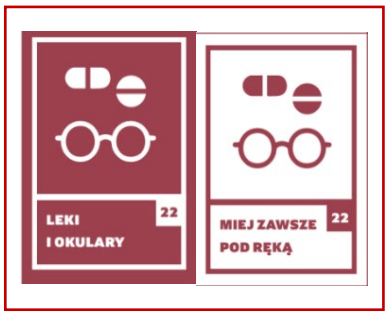
2 karty mają rysunek windy.

Rysunki mają inne kolory.

2 karty w parze mają **krótkie teksty.**

Te teksty razem to 1 zdanie.

To porada o bezpieczeństwie pożarowym.



Po lewej jest para kart.

Na pierwszej karcie jest napis:

„Leki i okulary”.

Na drugiej karcie jest napis:

„Miej zawsze pod ręką”.

Te napisy razem to porada:

„Leki i okulary miej zawsze **pod ręka**”.

Jeśli coś jest **pod ręką,** to:

* masz to blisko

* wiesz, gdzie jest.

Jak przygotujesz grę

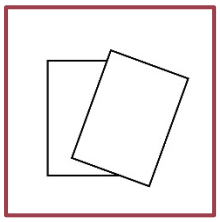


Na początku wybierz karty do gry.

Możesz wybrać 8 par, 12 par

albo więcej.

Kolejne kroki:



1. Potasuj karty.



2. Połóż karty na stole.

   Połóż karty obrazkiem do dołu.

   Widzisz wtedy napis „Bezpieczna pamięć”.



3. Połóż karty w równych rzędach.



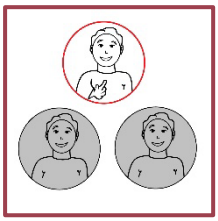
Ważna informacja

Jeśli chcesz – nie musisz odwracać kart.

Możesz ułożyć je obrazkami do góry.

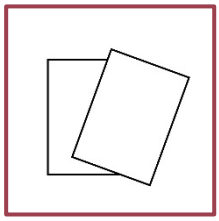
To pomoże szukać par kart.

Zasady gry



Jeśli grasz z innymi osobami,

ustal, kto gra pierwszy i kto jest następny.



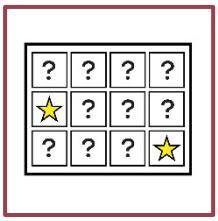
Każda osoba gra po kolei.

Kiedy jest Twoja kolej – odkrywasz 2 karty.

Zrób to spokojnie, krok po kroku:

1. Odkryj pierwszą kartę.
2. Odkryj drugą kartę.
3. Pokaż 2 karty innym.
4. Sprawdź czy 2 karty są podobne.

2 karty są podobne

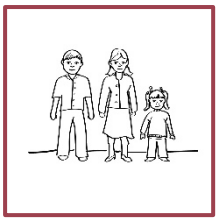


Jeśli karty są podobne, masz parę.

Gratulacje!



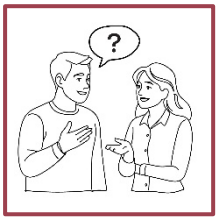
Zabierz parę, połóż 2 karty obok siebie.



Teraz możesz zatrzymać grę na chwilę.

Możesz porozmawiać o obrazku na karcie.

Na przykład możesz powiedzieć:



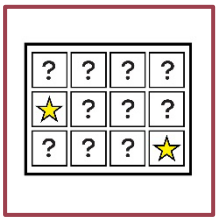
1. Co pokazuje ta karta?
2. Co czujesz, kiedy o tym myślisz?
3. Co zrobić, żeby było bezpiecznie?

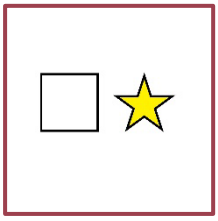
Po rozmowie szukasz nowej pary kart.

Jeśli chcesz, możesz szukać wszystkich par

i potem rozmawiać.

2 karty są inne

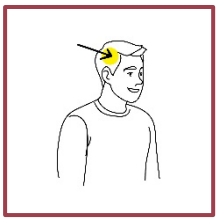


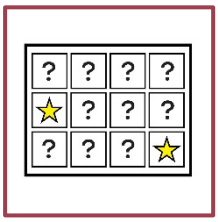


Jeśli karty są inne, nie masz pary.

Odwróć karty obrazkiem do dołu.

Połóż je w tam, gdzie leżały na stole.



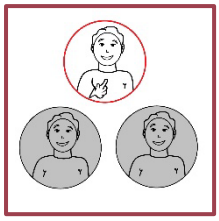


Jeśli się nie udało znaleźć pary, **nie poddawaj się.**

Spróbuj zapamiętać, jakie karty bierzesz

i gdzie leżą.

To pomoże Ci znaleźć parę później.



Teraz gra następna osoba.



Ważna informacja

Pamiętaj, że parę poznasz

po rysunkach.

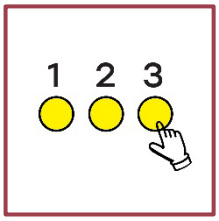
Koniec gry



Koniec gry jest wtedy,

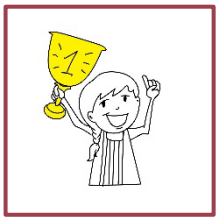
kiedy gracze znaleźli wszystkie pary.

Kiedy nie ma już kart w rzędach.



Teraz policz swoje pary.

Za 1 parę masz 1 punkt.



Wygrywa osoba, która ma najwięcej punktów.

Ważne informacje

1. To czy wygrasz, nie jest ważne.

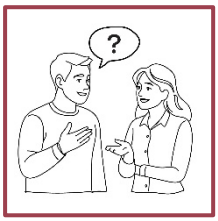
   Ważna jest rozmowa i nauka.

2. Nie musisz grać na punkty.

   Możesz grać razem z innymi.

   Wtedy razem szukacie par kart.

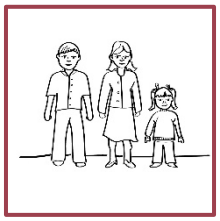
Rozmowa po grze



Rozmawiaj o grze i o kartach.

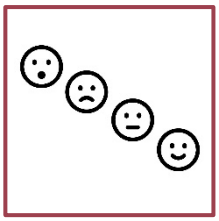
O tym, co jest na obrazkach.

To bardzo ważne.



Rozmawiaj o kartach z:

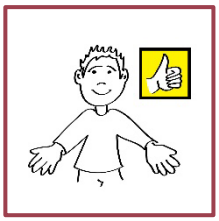
1. innymi graczami,
2. asystentem,
3. bliska osobą.



Rozmawiaj, o tym:

1. Jak się czujesz?

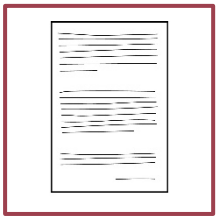
   Jak inni się czują?
2. Co pamiętasz z gry?
3. Co Cię zaskoczyło?





Rozmawiaj też o tym, co chcesz sprawdzić w Twoim domu.

Krótkie opisy kart



Każda para kart ma opis.

Opis jest na innej kartce papieru.

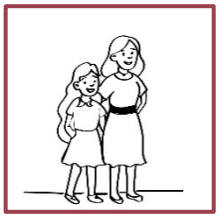
Opis jest o zasadach bezpieczeństwa.

W opisie przeczytasz:

- co może być zagrożeniem,
- co jest bezpieczne,
- co warto poprawić w domu,
- kiedy i jak wezwać pomoc.

Nie musisz czytać wszystkich opisów.

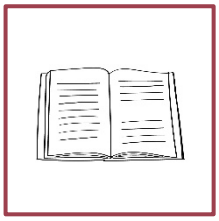
Możesz przeczytać tylko opisy Twoich kart.



Możesz poprosić innych, żeby przeczytali Ci opisy.

Na przykład asystenta.

Przewodnik



Przewodnik jest dla osób,

które chcą wiedzieć więcej o grze.

W „Przewodniku” przeczytasz:

- dlaczego zrobiliśmy grę,
- dla kogo jest gra.

Przeczytasz też:

- jak grać samemu i z innymi,
- jak uczyć innych gry,
- jak rozmawiać o bezpieczeństwie.

Materiały powstałe w ramach innowacji Bezpieczna pamięć, testowanej w projekcie „Generator Innowacji. Sieci Wsparcia 3.” dofinansowanym przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

Lider i partner wiodący: PCG Polska Sp. z o. o., ul. Fabryczna 17, 90-344 Łódź, www.pcgpolska.pl

Partner projektu: Towarzystwo Inicjatyw Twórczych "ę", ul. Hoża 35, 00-681 Warszawa, www.e.org.pl

Tekst, grafika i skład: Blanka Przedpełska, Paulina Tota-Stawarczyk – Fundacja Polska Bez Barier

Piktogramy: Blanka Przedpełska – Fundacja Polska Bez Barier

Piktogramy zostały opracowane z uwzględnieniem dobrych praktyk komunikacji wspomagającej i alternatywnej (AAC), w tym materiałów publikowanych przez ARASAAC.

Tekst łatwy o innowacji konsultowały osoby z niepełnosprawnościami intelektualnymi.

Teksty i grafiki w tej publikacji (**Bezpieczna pamięć– informacje w tekście łatwym**) są objęte licencją Creative Commons. Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa (CC BY SA 4.0).

Treść licencji można znaleźć na portalu creativecommons.org **pod tym adresem**.