

Drošības kods: kopiena

1. PAR SPĒLI

Kad piemeklē krīze, tieši vietējā kopiena ir pati pirmā, kas sniedz palīdzīgu roku. Sagatavoti kaimiņi un draugi spēj glābt dzīvības! Tas ietaupa laiku, līdzekļus un spēku, kas vēlāk būtu vajadzīgi, lai atgūtos.

Krīzes var būt dažādas – no dabas stihijām un klimata izaicinājumiem līdz cilvēku izraisītiem negadījumiem vai pat militāram iebrukumam, ko nevaram izslēgt Latvijas ģeopolitiskajā situācijā. Tomēr neatkarīgi no apdraudējuma kopienas rīcība vienmēr ir līdzīga: palīdzēt ar evakuāciju, sagādāt pārtiku un ūdeni, atbalstīt tos, kam klājas visgrūtāk, organizēt transportu, uzturēt saziņu ar glābšanas dienestiem un pieņemt kopīgus lēmumus.

Šajā spēlē mēs izspēlēsīm vienu konkrētu situāciju – plūdus un evakuācijas atbalsta punkta izveidi. Tomēr šeit gūtās iemaņas būs paraugs jebkurai citai krīzei. Spēle palīdzēs saprast, kāda ir mūsu katra loma krīzēs, kā veikt darbu koordināciju un plānot resursus.

Kopiena – ciems, apkaime, daudzdzīvokļu nams, iela vai jebkura vietējā teritorija, kur cilvēki dzīvo cieši kopā.

3. SPĒLĒTĀJI

Spēlei ir nepieciešami vismaz seši dalībnieki, kuri izmanto lomu kārtis. Ja pievienoties vēlas vairāk kopienas cilvēku, spēle var notikt paralēlās grupās, bet noslēgumā varat kopīgi apspriest, kā katrai komandai veicās ar uzdevumu.

2. SCENĀRIJS

Ir oktobra nogale. Spēcīgi jūras vētras uzplūdi ir appludinājuši daļu jūsu pašvaldības. Izsludināts sarkanā līmeņa brīdinājums, un tiek uzsākta steidzama iedzīvotāju evakuācija.

Tā kā pašvaldības oficiālo evakuācijas pulcēšanās vietu nav iespējams sagatavot pietiekami ātri, Civilās aizsardzības komisija ir vērsusies pie jūsu kopienas pēc palīdzības: jums nekavējoties jāuzņem aptuveni 300 evakuētu cilvēku.

Pirmie cilvēki jau ierodas. Daži ir paspējuši paņemt līdzi dokumentus, pārtiku un mājdzīvniekus, bet citi no ūdens izglābti bez nekā. Lielākā daļa ir pārsaluši, sabijušies un satraukti par pamestajām mājām. Valsts un pašvaldības krājumu piegāde kavējas. Ārā jau pulcējas vietējie brīvprātīgie ar siltu tēju, sviestmaizēm un siltu drēbju maisiem, gaidot jūsu norādījumus.

Jūsu uzdevums: Pagaidām evakuācijas atbalsta punkta izveidē esat pilnīgi vieni. Rīkojieties operatīvi, bet reālistiski – izvērtējiet, kā vislabāk izmantot tos resursus, kas jums ir pieejami šeit un tagad: cilvēkus, telpas, materiālus un vietējās iespējas. Laiks rit!

4. NORISE

Spēle sastāv no trim secīgām kārtām – katra no tām ir jauns posms evakuācijas atbalsta punkta izveidē. Jūs strādājat kā viena komanda, un katrā nākamajā kārtā izaicinājumi aug:

1. kārtā: Sagatavošanās - kā izveidot punktu, pirms ierodas pirmie evakuētie?
2. kārtā: Koordinēšana - kā ierobežotus krājumus izmantot taisnīgi un lietderīgi?
3. kārtā: Uzņemšana - kā sniegt atbalstu un koordinēt palīdzību krīzes apstākļos?

Spēles beigās, izmantojot Kopienas noturības mērītāju, jūs kopīgi izvērtēsiet un pārrunāsit savu sniegumu.

Šajā spēlē nav vienas pareizās atbildes. Tās mērķis ir parādīt reālo evakuācijas aizkulišu dinamiku – kā izdarīt sarežģītas izvēles un kā neziņas brīžos pieņemtie lēmumi ietekmē apkārtējos.

Sirsniņš paldies par atbalstu spēles izstrādē LAPAS Jaunākajam politikas asistentam un pētniekam Lorenzo Gioia, Miķelim Bendikam un uzņēmumam Brain Games.

Spēle tapusi ar Nīderlandes Karalistes vēstniecības Latvijā finansiālu atbalstu.

5. MATERIĀLI

Spēles laukums – galvenā pamatne, uz kuras visu trīs kārtu laikā tiek izvietotas uzdevumu kārtis un resursi. Tajā atrodas arī Kopienas noturības mērītājs.

Lomu kārtis (6) – katra dalībnieka unikālā loma, kas nosaka viņam pieejamo resursu skaitu un sniedz īpašas priekšrocības vai uzliek ierobežojumus spēles gaitā.

Uzdevumu kārtis (15) – mērķi, kas evakuācijas atbalsta punktam jāsasniedz. Katrā kārtā jāveic pieci uzdevumi. Uzdevumu veikšanai ir ierobežoti resursi (žetoni), tāpēc jāpieņem kopīgi lēmumi.

Notikumu kārtis (6) – negaidīti pavērsieni, kas scenārijā ievieš pēkšņus izaicinājumus. Katrā kārtā tiks izspēlēti divi notikumi.

Resursu žetoni (18) – spēlētāju rīcībā esošie līdzekļi. Katrā kārtā katram spēlētājam ir viens žetons. To izmantošanas noteikumus nosaka katra spēlētāja lomas kārts.

Kopienas noturības žetons – īpašs marķieris, kuru pēc katras kārtas pārvieto pa Kopienas noturības mērītāju, lai redzētu kopienas kopējo gatavību.



6. SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

1. Izdrukāriet visas spēles lapas A3 formātā. Sekojot norādēm izgrieziet kāršu laukumus, pārlociet tos, salīmējiet un izgrieziet atsevišķās kārtis (kārtīm ir 2 puses).
2. Izvietojiet 1. kārtas uzdevumu kārtis uz spēles laukuma.
3. Novietojiet Kopienas noturības žetonu uz mērītāja atzīmes 0.
4. Katrs spēlētājs izlozē vienu lomu kārti.
5. Katrs spēlētājs paņem vienu žetonu.
6. Ja nepieciešams, izlasiet vēlreiz situācijas scenāriju.

DISKUSIJA

Pēc spēles apskatiet spēles laukumu un kopā pārrunāriet: Kurus uzdevumus mēs veicām vislabāk? Kam mūsu kopiena jau tagad ir gatava? Kur parādījās vājās vietas, pie kurām mums vēl jāpiestrādā? Kas spēles laikā mūs visvairāk pārsteidza vai lika aizdomāties? Kādi ir mūsu nākamie, praktiskie soļi, lai stiprinātu kopienas noturību?

7. SPĒLES GAITA

Izpētiet uzdevumus: Izlasiet katru uzdevumu kārti. Tajās ir redzams uzdevuma apraksts un tas, cik žetonu maksā katrs izpildes līmenis.

Plānojiet kopā: Pārrunājiet, kā tērēt savus žetonus. Visam to nepietiks, tāpēc kopīgi izlemiet, kas ir jūsu prioritātes.

Negaidīti pavērsieni: Kad visi žetoni ir izvietoti, apgrieziet abas 1. kārtas notikumu kārtis. Tās radīs jaunu spiedienu un izaicinājumus!

Reagējiet uz situāciju: Ja nepieciešams, jūs drīkstat pārkārtot žetonus, lai pielāgotos jaunajiem notikumiem.

Uzziniet rezultātus: Kad pieņemts galīgais lēmums, apgrieziet uzdevumu kārtis un izlasiet savu izvēļu sekas.

Saskaitiet punktus: Saskaitiet, cik uzdevumu kārtis palika ar 0 žetoniem. Par tikpat iedaļām pavirziet Kopienas noturības žetonu uz priekšu. (Piemēram: ja 2 kārtis palika ar 0 žetoniem, pārvietojiet Kopienas noturības žetonu uz atzīmi 2).

Turpiniet spēli: Secīgi izspēlējiet 2. un 3. kārtu, sekojot šiem pašiem soļiem.

8. KOPIENAS NOTURĪBAS MĒRĪTĀJS

Jūsu gala rezultātu nosaka uzdevumu kāršu skaits, uz kurām spēles gaitā palika 0 žetonu.

0–2: Kopiena ir stabila un noturīga. Krīze nāca ar visu savu spēku, bet jūs noturējāties.

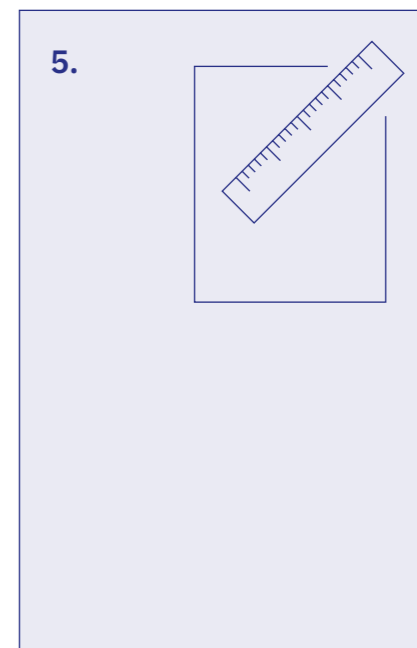
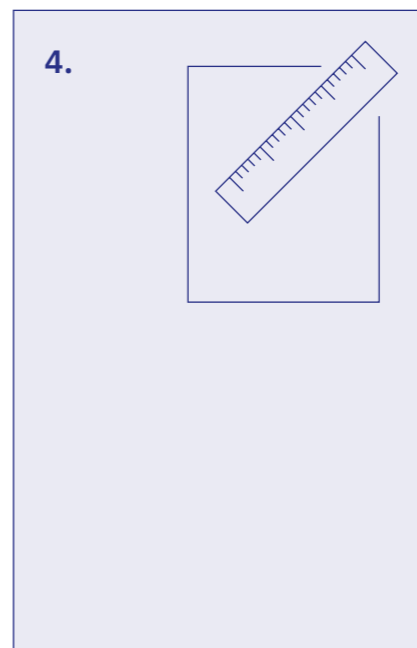
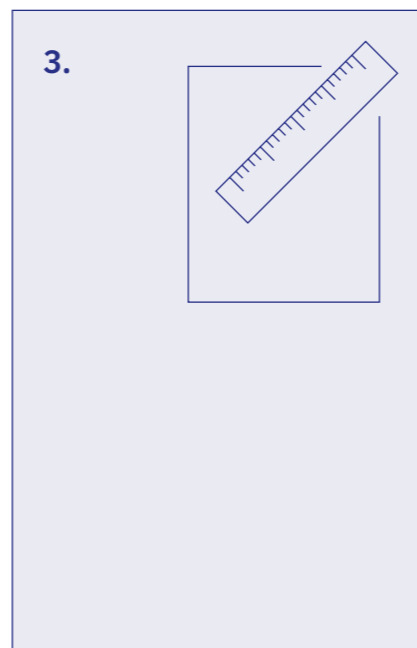
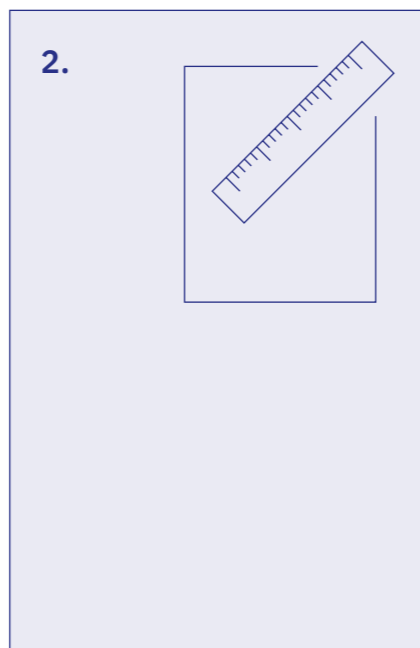
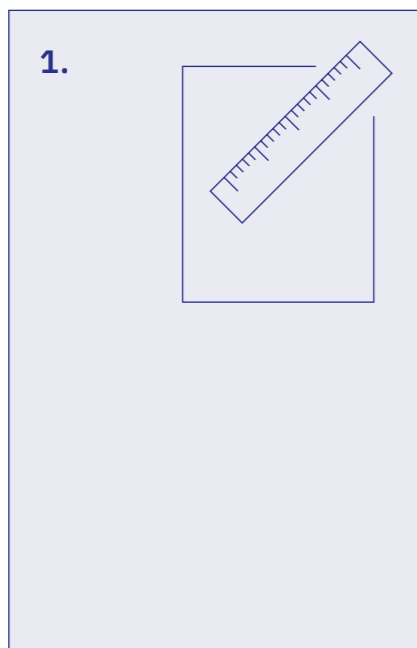
3–5: Kopiena ir ievainojama. Šoreiz izdevās noturēt triecienu, taču nākamais notikums varētu izrādīties liktenīgs. Ir laiks stiprināt vājās vietas.

6 vai vairāk: Kopiena ir uz sabrukuma robežas. Krīzes spiedienu bija pārāk liels. Neuztveriet to kā zaudējumu, bet gan kā nopietnu brīdinājumu: kas mums jādara jau šodien, lai nākamreiz mēs noturētos?

1. KĀRTA

Sagatavošanās

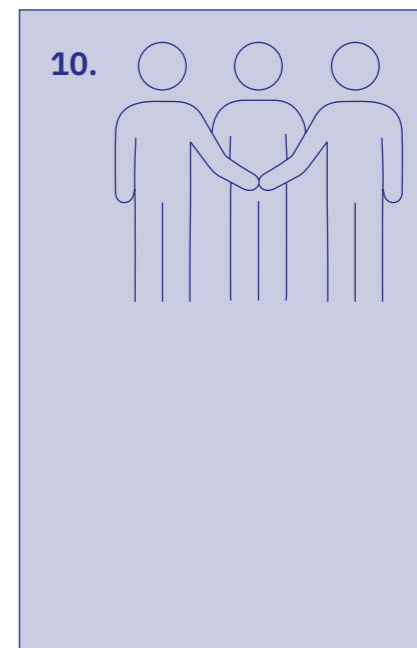
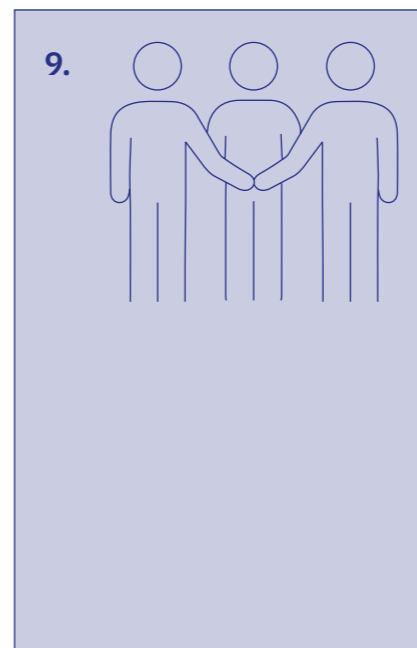
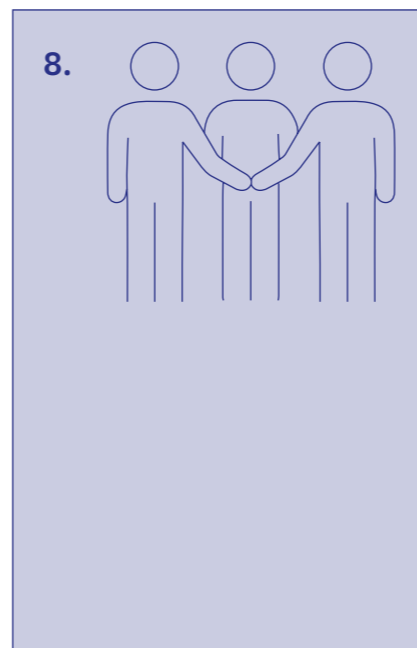
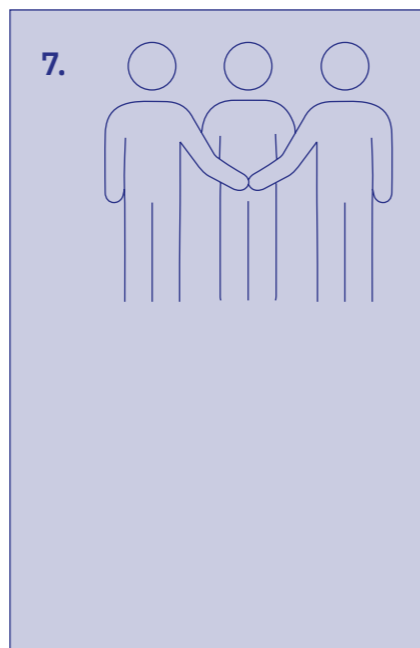
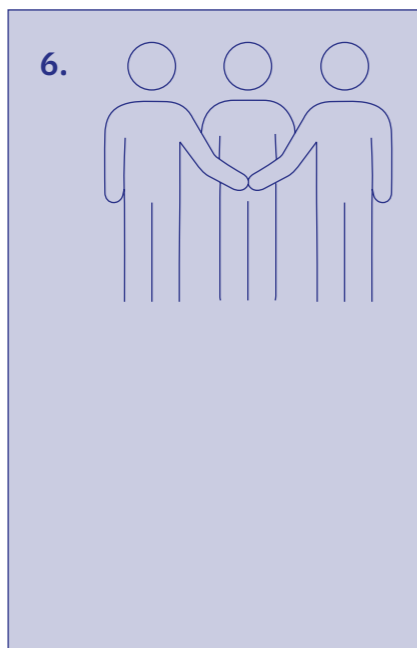
Kā izveidot punktu, pirms ierodas pirmie evakuētie?



2. KĀRTA

Koordinēšana

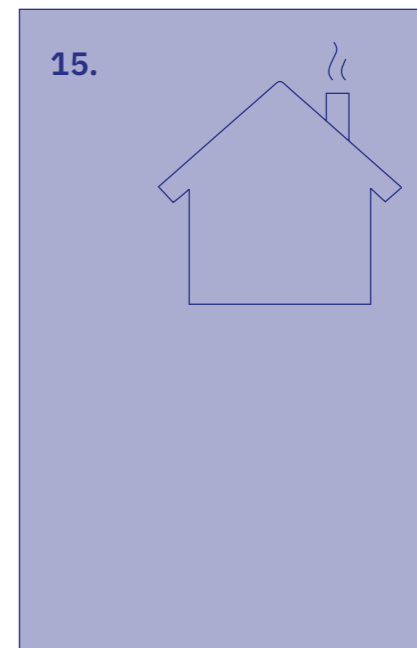
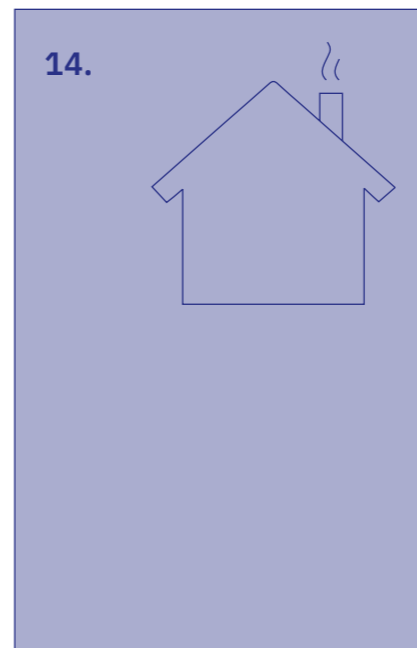
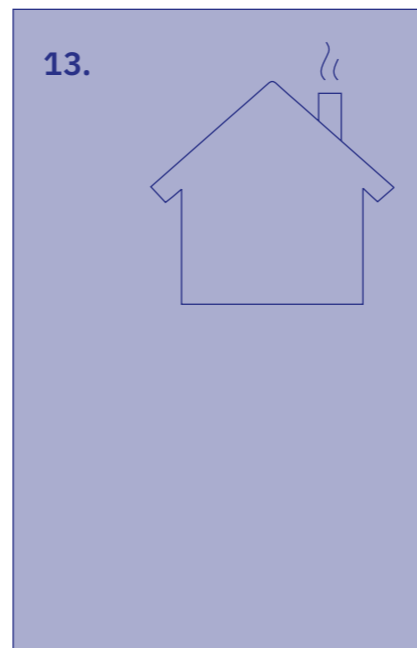
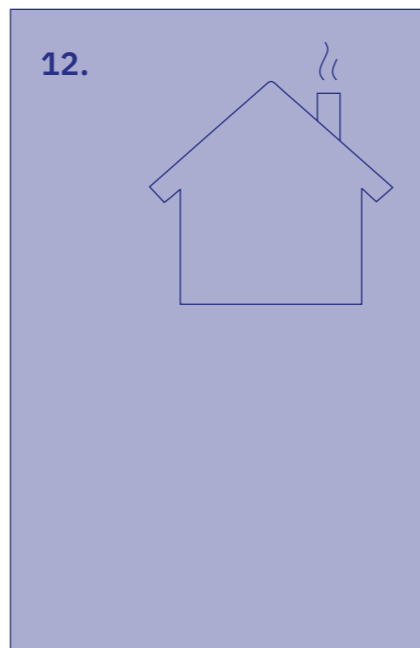
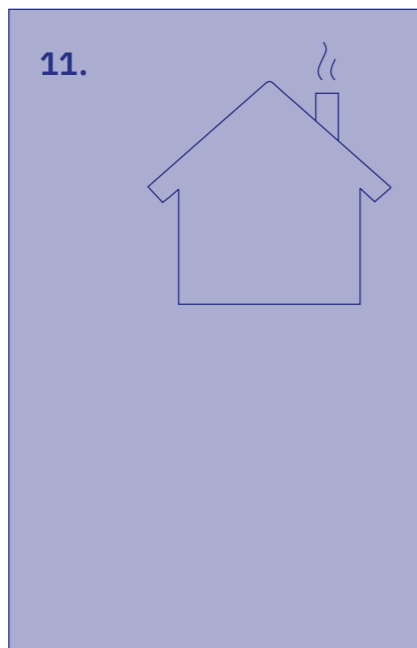
Kā ierobežotus krājumus izmantot taisnīgi un lietderīgi?



3. KĀRTA

Uzņemšana

Kā sniegt atbalstu un koordinēt palīdzību krīzes apstākļos?



Drošības kods: kopiena

Kopienas noturības mērītājs



LAPAS.LV



Kingdom of the Netherlands

1. KĀRTA: Sagatavošanās

Drošības
kods:
kopiena

Uzdevumu kārtis

Mērķi, kas evakuācijas atbalsta punktam jāsasniedz

Novietojiet uz spēles laukuma ar A pusi uz augšu. Kad visi uzdevumi izpildīti un žetoni salikti, atver B pusi

<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>1. Uzņemšana un reģistrācija</p> <p>Uzdevums: Sagaidīt un reģistrēt cilvēkus, fiksēt specifiskās vajadzības un sniegt palīdzību.</p> <p>** Reģistrācijas galds: Cilvēkus organizēti sagaida un reģistrē, apzinot specifiskās vajadzības. Dati tiek glabāti droši.</p> <p>* Vienkāršs saraksts: Pieņem tikai pamatinformāciju. Netiek pārbaudīts, kam nepieciešama īpaša palīdzība.</p> <p>0 Pašplūsma: Cilvēki ienāk un telpās iekārtojas paši.</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>2. Informācijas punkts</p> <p>Uzdevums: Izveidot vienu skaidru vietu, kur cilvēki var uzzināt aktuālo situāciju un to, kas darāms tālāk.</p> <p>** Informācijas punkts: Norīkots personāls ar atpazīšanas zīmēm. Aktuālā informācija pieejama dažādos formātos.</p> <p>* Atbildīgais: Noteikts viens cilvēks, kurš sniedz atbildes, kad vien ir fiziski pieejams.</p> <p>0 Pašplūsma: Informācijas punkta nav. Pie sienas vienkārši pielīmēta lapiņa.</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>3. Izmitināšanas zona</p> <p>Uzdevums: Sagatavot vietu, kur cilvēkiem (īpaši senioriem un ģimenēm) pulcēties un gaidīt.</p> <p>** Izplānota telpa: Plaša zona, brīvas ejas. Klusāks stūrītis tiem, kam vajadzīga aprūpe. Ejas un evakuācijas ceļi ir brīvi.</p> <p>* Kopīga telpa: Šaurība. Visi ir saspiesti kopā, nav piemērotu vietu jutīgām grupām.</p> <p>0 Pašplūsma: Atsevišķas telpas nav. Cilvēki izklīst un meklē vietu, kur pagadās.</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>4. Pirmā palīdzība un siltums</p> <p>Uzdevums: Sagatavot vietu un pamatlietas tiem, kas ierodas nosaluši, slapji vai slimi.</p> <p>** Medicīnas stūrītis: Siltums, pirmās palīdzības krājumi un norīkots atbildīgais darbinieks.</p> <p>* Tikai krājumi: Kastes ar mantām noliktas stūrī, bet nav cilvēka, kas situāciju uzrauga.</p> <p>0 Pašplūsma: Medicīniskā un siltuma nodrošinājuma nav.</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>5. Koordinācijas centrs</p> <p>Uzdevums: izveido vietu, kur komanda plāno darbu, seko līdzi situācijai, sazinās ar iestādēm un daļa uzdevumus.</p> <p>** Skaidra vadība: Noteikta vadības vieta un personāla atpazīšanas zīmes. Katrs zina savu lomu, rīcība ir saskaņota ar iestādēm.</p> <p>* Daļēja koordinācija: Centrs ir, bet pienākumi nav skaidri. Katrs palīdz tur, kur pats saredz vajadzību.</p> <p>0 Pašplūsma: Vadības punkta nav. Saziņa ir haotiska.</p>
<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Precīzi zināt, kurš ir ieradies. Tiek sekots līdzi vajadzībām un krājumiem, sniegta atbilst. * Veidojas garas rindas. Daļa ieradu neregistrēti, pazūd tūvinieki, ir grūti izsekot neaizsargātājam grupām. 0 Pazūd mantas, strauji aug spriedze, un kritiskās medicīniskās vajadzības paliek neapmierinātas. pūlis haotiski spiežas virsū kvienam, kurš izskatās pēc vadītāja.</p> <p>Praktisks padoms: Pie durvīm noskaidrojiet: Kas jāsas? Kas ir kopā ar jums? Kāda palīdzība jums vajadzīga?</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Informācija tiek sniegta vienviet un ir saskaņota ar glābšanas dienestiem. Cilvēki jūtas drošāk un zina, ko darīt. * Izplatās baumas. Cilvēki saņem prērunīgas ziņas, dodas neparazītā virzienā vai veļti gaida palīdzību. 0 Bailes ņem virsroku. Satrauktais pūlis haotiski spiežas virsū kvienam, kurš izskatās pēc vadītāja.</p> <p>Praktisks padoms: Vienojieties par 2-3 standartra atbildēm, ko zina visi brīvpriēģie, lai informācija nebūtu prērunīga.</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Vide ir pārskatāma un viegli pieļāgojama, ja cilvēku skaits pieaug vai uzturēšanās laiks ielgst. * Telpas ir pārpildītas. Seniori un bērni mokās, trūkst iespējas pieļāgot telpas. 0 Cilvēki bloķē gaitēņus un durvis. Zūd kontrole pār kārtību punktā.</p> <p>Praktisks padoms: Turēt ejas brīvas, lai var izbraukt ratiņkrēslu dzerteni ir vajadzīgi nekavējoties!</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Palīdzība sniegta laikus. Jūs pamānāt nopietnas veselības problēmas, pirms tās kļūst kritiskas. * Sīkas kaites tiek novērstas, taču nopietna trauma vai sirdskalte jūs pārsteidz nesagatavotus. 0 Veselības risks netiek kontrolēti. Nelieļa trauma vai šoks kļūst pārveršas par dzīvības apdraudējumu.</p> <p>Praktisks padoms: Pūdos lielī riski ir aukstums un šoks. Segas un silti dzerteni ir vajadzīgi nekavējoties!</p>	<p>1. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Lēmumi ir ātri, darbi ir sadalīti, izsekota izpilde, un problēmas tiek laikus atrisinātas. * Darbi tiek darīti dubutā vai aizmirstas. Lēmumi parklājas, un daudz vērtīgu resursu tiek izšķēstī veļti. 0 Patīgi tiek rauti uz visām pusēm, instruktājas ir prērunīgas, un neaizsargātās problēmas strauji krājas.</p> <p>Praktisks padoms: Uzrakstiet katrā cilvēka pienākumu uz lapas pie sienas – tas novērstis situāciju, ka divi cilvēki dara vienu un to pašu darbu.</p>

Notikumu kārtis

Negaidīti pavērsieni, kas scenārijā ievieš pēkšņus izaicinājumus

Izmanto pēc uzdevumu izpildes

<p>1. kārtā Notikumu kārtis</p> <p>Notikums A: Ierodas 20 cilvēki ratiņkrēsls</p> <p>Pašvaldība no vietējā sociālās aprūpes nama ir evakuējusi 20 cilvēkus ratiņkrēsls. Viņi netiek galā ar pakāpieniem un pūli. Pie ieejas ir iestrēdzis ratiņkrēsls, un rinda aiz tā strauji aug.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "1. Uzņemšana un reģistrācija" jāuzliek divi žetoni, jo tur nepieciešama pilna jauda.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>	<p>1. kārtā Notikumu kārtis</p> <p>Notikums B: 50 cilvēkiem jāpaliek pa nakti</p> <p>Pašvaldība informē, ka vismaz 50 cilvēkiem punktā būs jānodrošina naktsmītnes. Patvēruma zona šobrīd ir pārpildīta ar krēsliem, un tajā trūkst vietas gulvietām.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "3. Izmitināšanas zona" jāuzliek divi žetoni, jo tur nepieciešama pilna jauda.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>
<p>1. kārtā Notikumu kārtis</p>	<p>1. kārtā Notikumu kārtis</p>

Resursu žetoni

Spēlētāju rīcībā esošie līdzekļi

Katram spēlētājam 1 žetons

Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Izgriez kopējo kāršu laukumu / pārloci / salīmē / izgriez atsevišķās kārtis

2. KĀRTA: Koordinēšana

Drošības
kods:
kopiena

Uzdevumu kārtis

Mērķi, kas evakuācijas atbalsta punktam jāsasniedz

Novieto uz spēles laukuma ar A pusi uz augšu. Kad visi uzdevumi izpildīti un žetoni salikti, atver B pusi

<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>6. Noliktava</p> <p>Uzdevums: Izveidot drošu, sausu un pārskatāmu vietu pārtikas, ūdens, ziedojumam un higiēnas preču glabāšanai.</p> <p>*** Sakārtota noliktava: Krājumi ir marķēti un sašķiroti pa veidiem. Ejas un durvis ir pilnībā brīvas.</p> <p>* Terādīta telpa: Krājumi ir vienviet, taču sāk sajaukties un krāties kaudzēs, nav atbildīgā.</p> <p>0 Pašplūsma: Noliktavas nav. Mantas tiek liktas, kur pagadās.</p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>7. Ziedojuumu šķirotava</p> <p>Uzdevums: Koordinēt iedzīvotāju atnestās mantas un pārtiku, lai noderīgais nonāktu pie cilvēkiem, bet nederīgais neaizņemtu vietu.</p> <p>** Šķirošanas sistēma: Norīkoti cilvēki šķiro mantas pēc reālajām vajadzībām un nodod skaidru ziņu sabiedrībai, kas tieši ir nepieciešams.</p> <p>* Neregulāra šķirošana: Mantas pārbauda, kad kādam ir laiks. Nav skaidras uzskaites.</p> <p>0 Pašplūsma: Ziedojuumi paliek neaizņemti, jo nevienam nav laika ar tiem nodarboties.</p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>8. Izdale</p> <p>Uzdevums: Taisnīgi sadalīt pārtiku un pamatlīetas, izmantojot standarta komplektus, ko var pielāgot senioru, ģimeņu vai citu grupu vajadzībām.</p> <p>*** Organizēta izdale: Ātra un izsekota izdales sistēma un sakārtota rinda.</p> <p>* Daļēja uzskaitē: Precēs daļa, taču nav stingras uzskaites, tās pielāgotas individuālām vajadzībām.</p> <p>0 Pašplūsma: Nav organizētas izdales un noteiktu noteikumu.</p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>9. Ēdināšanas zona</p> <p>Uzdevums: Nodrošināt siltu tēju, karstu maltīti un tīru dzeramo ūdeni, ņemot vērā arī īpašās diētas (zīdaiņiem, diabētiķiem, alerģiskiem cilvēkiem).</p> <p>** Siltā virtuve: Karsts ēdiens un dzērieni pieejami visiem, ir sagādāts īpašais uzturs.</p> <p>* Tikai tēja: Karsts dzēriens ir, bet krājumu nepietiek visiem, uzskodas haotiski daļa brīvprātīgie.</p> <p>0 Pašplūsma: Nav nekā silta, nav droša ūdens.</p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>10. Sanitārā zona</p> <p>Uzdevums: Nodrošināt tualetes, roku mazgāšanu un atkritumu apsaimniekošanu.</p> <p>*** Sakārtoti sanitārie mezgli: Pietiekami daudz tīru tualetu, izlietņu un droša, apgaismota piekļuve. Atkritumu šķirošana.</p> <p>* Pagaidu risinājumi: Labierīcību ir par maz, tīrību neuzrauga, nav dalīta piekļuve sievietēm un vīriešiem.</p> <p>0 Pašplūsma: Atkritumi un netīrība krājas turpat telpās, radot tūlītēju haosu.</p>
<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>*** Visu var atrast acurmiņki, nekā ir skaidri marķēta (norādīti arī nebojājas un nepazūd. Pārtika nepieciešama (norādīti arī alerģēni).</p> <p>* Krājumi sajūti. Jūs tieki tērajāt laiku mēklēšanai, un šķiet, ka precu trūkst, lai gan tās ir. Tas rada neuzticību ziedotājiem.</p> <p>0 Mantas bloķē ejas, zūd un bojājas. Apsaimniekošanu un rada negatīvas ziņas medijos.</p> <p>Praktisks padoms: <i>Lūdziet sabiedrība tikai konkrētas lietas, balstoties uz reģistratūru gūtajiem datiem.</i></p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Patīdzība cilvēkus sasniedz ātri. Ziedotāji precīzi zina, ko atnest, un operatīvi to piegādā.</p> <p>* Vajadzīgais sajaucas ar nederīgo. Brīvprātīgie tērē laiku, rakņājošas mašīnas, un trūkst pārskata par to, kas ir izlietots.</p> <p>0 Nesķirotu mašīnu kalns. Labas lietas bojājas zem krājiem. Tas pārslogo atkritumu zīņas medijos.</p> <p>Praktisks padoms: <i>Lūdziet sabiedrība tikai konkrētas lietas, balstoties uz reģistratūru gūtajiem datiem.</i></p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>*** Sistēma ir droša un taisnīga. Krājumu pietiek visiem, un cilvēki uztiņas procesam.</p> <p>* Daži paņem vairāk, citi paliek tukšā vai saņem nederīgas lietas. Sākas sīkas zādības, aug aizvainojums.</p> <p>0 Pilnīgs jūceklis. Neaizsargātie nespēj izstāvēt rindu, un resursus sāk kontrolēt neformāli "grupējumi".</p> <p>Praktisks padoms: <i>Izveidojiet atsevišķu prioritāro rindu senioriem ar invalīdītāti, lai pasargātu viņus no izstumšanas.</i></p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>** Cilvēki ir sasildīti un padināti, visneizsargātākie un slimie ir aprūpēti.</p> <p>* Daļa ilgi gaida aukstumā, un rinda strauji pieaug savstarpēja spriedze.</p> <p>0 Aug izmisums, aukstums vismagāk skar gados vecākos un bērnus.</p> <p>Praktisks padoms: <i>Tīrs ūdens ir prioritāte – tas novērš infekcijas un slimības, kas pūli izplatās visdrāk.</i></p>	<p>2. kārta Uzdevumu kārtis</p> <p>Rezultāti</p> <p>*** Tīra un droša vide. Cilvēki jūtas ērti, tiek saglabāts privātums, un slimības neizplatās.</p> <p>* Garas rindas un sūdzības. Higiena kritas; sevītes izvaras no neapgaismotām tualetēm.</p> <p>0 Strauji izplatās netīrība un smaka. Telpas kļūst nelietojamas, un aug infekciju risks.</p> <p>Praktisks padoms: <i>Roku mazgāšana tualetu tuvu un pie ēdināšanas zonas ir pats svarīgākais solis, lai pūli apturētu slimību izplatšanos.</i></p>

Notikumu kārtis

Negaidīti pavērsieni, kas scenārijā ievieš pēkšņus izaicinājumus

Izmanto pēc uzdevumu izpildes

<p>2. kārta Notikumu kārtis</p> <p>Notikums C: Sākas nešķirotu ziedojuumu plūdi</p> <p>Iedzīvotāji ir ārkārtīgi aktīvi – nepārtraukti ierodas automašīnas ar milzīgu daudzumu sajauktu mantu. Maisi krājas gar durvīm un ejām daudz ātrāk, nekā brīvprātīgie spēj tos atvērt.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "7. Ziedojuumu šķirotava" jāuzliek divi žetoni, jo tur nepieciešama pilna jauda.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>	<p>2. kārta Notikumu kārtis</p> <p>Notikums D: Ēdināšanas zonā sākas konflikts</p> <p>Ierobežotie resursi un garās rindas ir radījušas milzīgu spriedzi. Cilvēku starpā sākas asi ķīviņi un pat grūstīšanās, kas strauji sabojā kopējo gaisotni evakuācijas punktā.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "9. Ēdināšanas zona" jāuzliek divi žetoni, jo tur nepieciešama pilna jauda.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>
--	---

Resursu žetoni

Spēlētāju rīcībā esošie līdzekļi

Katram spēlētājam 1 žetons

Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Izgriez kopējo kāršu laukumu / pārloci / salīmē / izgriez atsevišķās kārtis

3. KĀRTA: Uzņemšana

Drošības
kods:
kopiena

Uzdevumu kārtis

Mērķi, kas evakuācijas atbalsta punktam jāsasniedz

Novietojiet uz spēles laukuma ar A pusi uz augšu. Kad visi uzdevumi izpildīti un žetoni salikti, atver B pusi

<p>3. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>11. Piekļuves organizēšana</p> <p>Uzdevums: Nodrošināt brīvu piebraukšanu autobusiem un piegādēm, organizējot izsēšanās zonu neaizsargātajiem un kontrolējot privāto transportu.</p> <p>*** Kontrolēta plūsma: Noteiktas stāvvietu zonas un brīva prioritārā josla. Ir plāns lieko auto plūsmas novirzīšanai.</p> <p>* Daļēji risinājumi: Satiksme uzraudzīta daļēji; uz piebraucamiem ceļiem veidojas sastrēgumi.</p> <p>0 Pašplūsma: Nekāda regulēšana nenotiek. Transportlīdzekļi tiek pamesti, kur pagadās.</p>	<p>3. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>12. Pūļa vadība</p> <p>Uzdevums: Uzturēt mierīgu un organizētu cilvēku kustību iekštelpās, novēršot drūzmēšanos un fiziskus sastrēgumus.</p> <p>*** Vadīta kārtība: Norīkoti plūsmas koordinatori, izvietotas skaidras norādes un organizētas barjeras/rindas noslogotajās zonās.</p> <p>* Pagaidu risinājumi: Kontrole daļēja; stratēģiskajos punktos pūlis sāk drūzmēties.</p> <p>0 Pašplūsma: Pūļa vadības nav. Cilvēki pārvietojas pilnīgi haotiski.</p>	<p>3. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>13. Drošība un aizsardzība</p> <p>Uzdevums: Sargāt iedzīvotāju mantas un nodrošināt īpašu aizsardzību neaizsargātajām grupām (sievietēm, bērniem).</p> <p>** Kontrolēta vide: Slēgta mantu novietne un privāts, drošs kanāls ziņošanai par apdraudējumiem.</p> <p>* Periodiska rīcība: Uzraudzība ir tikai periodiska; nav skaidras sistēmas, kur vērsties pēc palīdzības.</p> <p>0 Pašplūsma: Drošības nav. Telpās var ieiet jebkurš, riski netiek kontrolēti.</p>	<p>3. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>14. Psihoemocionālais atbalsts</p> <p>Uzdevums: Sniegt pirmo psiholoģisko palīdzību cilvēkiem šoka vai panikas stāvoklī un novērst stresā izplatīšanos pūlī.</p> <p>** Pienācīgs atbalsts: Klusa atbalsta telpa un apmācīti speciālisti vai brīvprātīgie, kas ātri nomierina satrauktos.</p> <p>* Nepietiekami risinājumi: Palīdzība ir saraustīta un publiska; akūtie stresa gadījumi netiek laicīgi pamanīti.</p> <p>0 Pašplūsma: Cilvēki pamesti izmisumā, telpā aug spriedze.</p>	<p>3. kārtā Uzdevumu kārtis</p> <p>15. Ārējā saziņa</p> <p>Uzdevums: Vadīt informācijas plūsmu un sadarbību ar medijiem, nodrošinot oficiālu ziņu izplatīšanu un novēršot baumas.</p> <p>** Plānota komunikācija: viena noteikta runaspersona un ierīkota atsevišķa zona mediju darbam, nepieļaujot pūļa traucēšanu.</p> <p>* Saraustīta komunikācija: Jaunumi tiek sniegti, taču nekonceptīvi; informācija kavējas.</p> <p>0 neviens nepārvalda vēstījumu.</p>
<p>Rezultāti</p> <p>*** Loģistika strādā nevainojami. Autobusi un piegādes piekļūst bez kavēšanās.</p> <p>* Veidojas sastrēgumi. Piegādes kavējas, un operatīvajam transportam ir grūti izbraukt garām nepareizi novietotiem auto.</p> <p>0 Pilnīgs sastrēgums. Ceļi ir bloķēti, un glābēji vai ātrā palīdzība vispār nevar piekļūt punktam.</p> <p>Praktisks padoms: Vienlaicīgi piebraucamo ceļu vienmēr turēt pilnībā brīvu – pat dažu minūšu bloķēšana krīzē var izvērsties traģēdijā.</p>	<p>Rezultāti</p> <p>*** Plūsma ir mierīga. Cilvēku kritiskie mezgļi (ejas, durvis) nepārveršas necaurējamā burzmā.</p> <p>* Izceļas lokāli konflikti. Neapmācīti cilvēki pārsniedz pilnvaras, radot vēl lielāku spriedzi.</p> <p>0 Drūzma un grūstīšanās. Cilvēki gūst savainojumus, vide kļūst bīstama.</p> <p>Praktisks padoms: Izdala rinda ir bīstama vieta – organizējiet to vēl pirms tā kļūst bīstama.</p>	<p>Rezultāti</p> <p>** Cilvēki nebeidz par savu iedzīvotāju. Apdraudējumi vajātajiem tiek laicīgi pamanīti un novērsti.</p> <p>* Stikas zādzības un kaislības izsprūk caur uzraudzībai, radot pūlī bailes un neuzticību.</p> <p>0 Masveida zādzības un marodierisms. Vajākie tiek apdraudēti, un neviens neiejaucas.</p> <p>Praktisks padoms: Ieviešiet kodu (piem., palūgt "pārakstu pie dakteres Anns"), kas personālam signalizē, ka cilvēks ir apdraudēts un diskretī jānogādā drošā telpā.</p>	<p>Rezultāti</p> <p>** Atbalsta punkta šokētie saņem mierinājumu, un panika nepārvirzās uz citiem.</p> <p>* Histērijas lēkmes publiski satricina pūli. Personāls tiek emocionāli izsmelts.</p> <p>0 Nekontrolēta panika un agresija pārņem pūli, paralīzējot darbu.</p> <p>Praktisks padoms: Uzreiz noskīrīt satraukto cilvēku no pūļa. Palīdzība sākas ar klusu vietu, segu un ūdens malcu.</p>	<p>Rezultāti</p> <p>** Mediji saņem precīzus faktus. Skaidras ziņas saņemdz sabiedrību, un baumas tiek laicīgi apslāpētas.</p> <p>* Ziņojumi dublējas vai ir pretrunīgi. Daļa baumu izplatās, radot lieku satraukumu.</p> <p>0 Izplatās dezinformācija bez ierobežojumiem un notiek nekontrolēta filmēšana, sagraujot uzticību krīzes vadībai.</p> <p>Praktisks padoms: Sagatavojiet bezsistēmas informāciju – ja pazaudz elektrību, tas būs vienīgais veids, kā nodot svarīgas ziņas medijiem.</p>

Notikumu kārtis

Negaidīti pavērsieni, kas scenārijā ievieš pēkšņus izaicinājumus

Izmanto pēc uzdevumu izpildes

<p>3. kārtā Notikumu kārtis</p> <p>Notikums E: Pazudis bērns</p> <p>Pēc tumsas iestāšanās kāds pūlī ziņo par pazudušu bērnu. Sākas pēkšņa panika, cilvēku plūsma apstājas, un visi spēki tiek novirzīti teritorijas pārmeklēšanai, pilnībā bloķējot ierasto kustību un personāla darbu.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "13. Drošība un aizsardzība" jāuzliek divi žetoni, jo tur nepieciešama pilna jauda.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>	<p>3. kārtā Notikumu kārtis</p> <p>Notikums F: Ūdens pie sliekšņa</p> <p>Vētra nerimstas, ūdens līmenis pēkšņi sāk strauji celties, appludinot ēkas pagrabu, kur novietotas mantas. Nepieciešams nekavējoties pārvietot simtiem cilvēku un viņu iedzīvi uz ēkas augšējiem stāviem, kamēr pūlī sāk briesmīga agresija un bailes par savu dzīvību.</p> <p>Ietekme uz spēli: Uz uzdevumu kārtis "12. Pūļa vadība" jāuzliek 3 žetoni, jo notikums prasa maksimālu resursu koncentrāciju.</p> <p>Ja vajadzīgs, tos noņem no citām uzdevumu kārtīm.</p>
<p>3. kārtā Notikumu kārtis</p>	<p>3. kārtā Notikumu kārtis</p>

Resursu žetoni

Spēlētāju rīcībā esošie līdzekļi

Katram spēlētājam 1 žetons

Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons	Resursu žetons
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Izgriez kopējo kāršu laukumu / pārloci / salīmē / izgriez atsevišķās kārtis