

## Üldandmed

### Tegevuse nimetus

**Pärnumaa külade siseturvalisuse mäng**

### Tegevuse eestvedaja ja korraldamise kaasatud pooled

MTÜ Pärnumaa Kodukant

### Toimumisaeg

22.08.2020

### Kontakt, viide kodulehele või mujale, kust saab leida tegevuse kohta infot

<https://www.youtube.com/watch?v=8w3AqgKNRho>  
<https://parnu.postimees.ee/7082271/siseturvalisuse-mang-palvis-aasta-opiteo-tunnustuse>

### Tausta kirjeldus

Projekti tulemusena muutub kogukond turvalisemaks ja elukeskkond ohutumaks, kuna inimesed on vanusest olenemata teadlikumad ja oskuslikumad riskiolukordades käituma. Pärast mängu jäävad kestma suhted. Osalenud saavad jagada oma teadmisi ja oskusi neile, kellel puudus võimalus osaleda.

### Tegevuse eesmärk

Eesmärk oli suurendada külaelanike ja kogukonnaliikmete teadlikkust ja oskusi lahendada turvalisusega seotud olukordi, pannes rõhku just ennetustegevusele ja meeskonnatööle.

### Tegevuse sihtrühm

Sihtrühm oli Pärnumaa külade kogukonnad, olenemata vanusest.

### Tegevuse kirjeldus

Võistkond pidi ettenähtud ajaga läbima kontrollpunktid: vastama küsimustele ja lahendama praktilisi ülesandeid. Nii oli võimalik teha praktiliselt läbi palju erinevaid turvalisusega seotud ülesandeid.

Turvalisus on alati elukorralduse väga tähtis osa ja mängu eesmärk oli tuletada taas meelde, kuidas käituda kriisiolukorras, anda esmaabi ja olla toeks inimestele, kes on sellisesse olukorda sattunud.

Projekti elluviimiseks olid kaasatud 14 ametkonda, kes seisavad meie turvalisuse eest, lisaks korraldajad ja kogukondade esindajad ning 12 küla võistkonnad. Mängu võitis Libatse küla esindus, kes korraldab järgmise aasta mängu.

### Tulemuse kirjeldus

Projekti tulemusena muutub kogukond turvalisemaks ja elukeskkond ohutumaks, kuna inimesed on vanusest olenemata teadlikumad ja oskuslikumad riskiolukordades käituma. Pärast mängu jäävad kestma suhted. Osalenud saavad jagada oma teadmisi ja oskusi neile, kellel puudus võimalus osaleda. Projekt on kestlik: 2020. aasta mäng oli juba viies ja kindlasti jätkame sellega ka järgnevatel aastatel, sest inimestel on vaja teadmisi, mille nad mängul osaledes saavad.