

# Erste Hilfe



## Den Notruf absetzen

- Wer ruft an?
- Was ist geschehen?
- Wo ist es geschehen?
- Wie viele Personen sind betroffen?
- Warten auf Rückfragen!

So geht's:

Der Rettungsdienst und die Feuerwehr wird durch die Notrufnummern alarmiert. Die wohl bekannteste Nummer ist 110, hierbei erreicht man die Polizei.

Unter der Notrufnummer 112 erreicht man die Feuerwehr und die Rettungsdienste. Der Leitstellenangestellte gibt die nötigen Informationen an die Einsatzfahrzeuge über Funk weiter.

Jeder Finger an einer Hand kann für eine der fünf W-Fragen (siehe oben) stehen. Dadurch können sich die Kinder die Fragen schneller merken.

---

## Pantomimenspiel

So geht's:

Ein Kind wird von der Gruppe ausgewählt. Es muss sich von der Gruppe entfernen, möglichst vor die Tür gehen oder an einen Ort, an dem es nicht lauschen kann. Die anderen Kinder ziehen eine Spielkarte, auf der eine Erste-Hilfe-Situation beschrieben ist. Die Gruppe überlegt sich, wie sie die ausgewählte Situation pantomimisch darstellen kann und holt das Kind wieder zurück. Die Gruppe spielt ohne Worte die Situation vor und das einzelne Kind muss erraten, um welche Situation es sich handelt.

Variante:

Es können auch mehrere Kinder zum Raten bestimmt werden. Erste-Hilfe-Gegenstände raten.

---

## Frage-Antwort-Spiel

So geht's:

Ein Kind denkt sich einen bestimmten Gegenstand aus dem Erste-Hilfe-Bereich aus. Die anderen Kinder müssen jetzt durch Fragen herausfinden, um welchen Gegenstand es sich handelt. Die gestellten Fragen dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Wird der Gegenstand erraten, darf sich das nächste Kind, welches den Gegenstand erraten hat, einen neuen ausdenken und das Spiel geht wieder von vorne los.

# Erste Hilfe



## „Ich packe meinen Erste-Hilfe-Koffer“

So geht's:

Das Spiel „Ich packe in meinen Koffer“ kennt eigentlich jedes Kind. Hier wird es zu „Ich packe in meinen Erste-Hilfe-Koffer ein Pflaster.“ Der nächste Spieler wiederholt den Gegenstand, der bereits in den Koffer gepackt wurde und packt noch einen neuen Gegenstand hinzu: „Ich packe in meinen Koffer ein Pflaster und ein Dreiecktuch.“ Der nächste Spieler sagt beispielsweise: „Ich packe in meinen Koffer ein Pflaster, ein Dreiecktuch und einen Verband.“ So geht es immer weiter. Das Spiel wird umso spannender, je länger es dauert. Volle Konzentration ist hier gefragt! Es können auch Krankheiten, Verletzungen oder Notrufnummern in den Koffer gepackt werden.

Tipp: Es macht Spaß, eigene Regeln aufzustellen! Was darf eingepackt werden und was nicht.

## Wörterpuzzle

Material:

- Stifte
- Papier
- Vorgefertigte Zettel mit Begriffen wie Pflaster, Verband, Notrufnummern etc.

So geht's:

Jedes Kind schreibt auf einen Zettel einen Begriff wie z.B. Straßenkreuzung. Alle Zettel, auch die schon vorgefertigten, werden eingesammelt und gemischt. Ein Kind zieht einen Zettel und beginnt mit dem darauf stehenden Wort einen Satz zu bilden. Dieser Satz bildet den Anfang einer Geschichte, die eine Erste-Hilfe-Situation beschreibt. So werden nacheinander alle Zettel gezogen und die Geschichte wird immer weiter erzählt.

## Erste-Hilfe-Begriffe malen

Material:

- Papier
- Stifte

So geht's:

Ein Kind erhält ein Blatt Papier und beginnt einen Erste-Hilfe-Begriff oder eine Erste-Hilfe-Situation zu malen. Die anderen müssen erraten, was es ist. Wird das Bild, bevor es fertig ist, erraten, bekommt der (malende) Spieler zwei Punkte. Ist das Bild schon fertig, bekommt der ratende Spieler noch einen Punkt. Ist der Begriff erraten, malt der Spieler weiter, der das Bild erraten hat.

# Erste Hilfe



## Pulsmesser

### Material:

- Streichhölzer
- Heftzwecken

### So geht's:

Jedes Kind bekommt ein Streichholz und eine Heftzwecke. Das Streichholzende wird vorsichtig auf die Heftzwecke gedrückt. Jetzt muss die richtige Stelle am Handgelenk gefunden werden – genau da, wo der Pulsschlag zu fühlen ist. Ist die richtige Stelle gefunden, wird der Pulsmesser daraufgestellt. Er beginnt im Rhythmus des Pulses zu hüpfen.