



Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den Schulsanitätsdienst

Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den Schulsanitätsdienst Spielanleitung

Spielanleitung

Das „Erste-Hilfe-Trainings-Spiel“ ist ein Angebot zur Auffrischung der Kenntnisse der Ersten Hilfe für Schulsanitäter. Das Erste-Hilfe-Training findet im Rahmen eines Interaktionsspiels statt. Insgesamt werden 14 Notfallsituationen behandelt. Während jeweils ein Schüler die Erste-Hilfe-Maßnahmen für ein Fallbeispiel zeigt und die dazugehörigen Fragen beantwortet, geben die anderen Mitspieler, jeweils jeder für sich, ihr eigenes Votum zu dem Fall ab. Anschließend wird mit Hilfe der Lehrkraft die richtige Lösung vorgestellt. Die Lehrkraft kann die korrekte Auflösung den Lösungskarten entnehmen.

Die Spieldauer beträgt je Notfallsituation circa 10 bis 20 Minuten. Das Spiel ist beendet, wenn alle Notfallkarten gezogen sind. Das Spiel kann auf mehrere Unterrichtstage aufgeteilt werden.

1. Ein Schüler wird „Ersthelfer“. Er zieht eine Notfallkarte und liest leise das Fallbeispiel.
2. Er entscheidet sich, ob er allein oder mit Hilfe (Jokerwahl) eines Mitspielers den Notfall lösen möchte. Dabei kann er wählen, ob er einen Joker für die Lösung der Gesamtaufgabe einsetzen möchte. Bei älteren Schülern ist auch eine Differenzierung mit mehreren Jokern möglich:
 - a. für die Wahl der Erste-Hilfe-Maßnahmen
 - b. für ihre korrekte Durchführung
 - c. zur Beantwortung der Frage nach der Notfallsituation oder
 - d. zur Beantwortung der Frage nach den drohenden Gefahren.

Den Joker kann sich der Ersthelfer frei aus der Gruppe wählen, ebenso wie er den Verletztendarsteller im Fallbeispiel frei wählen kann.

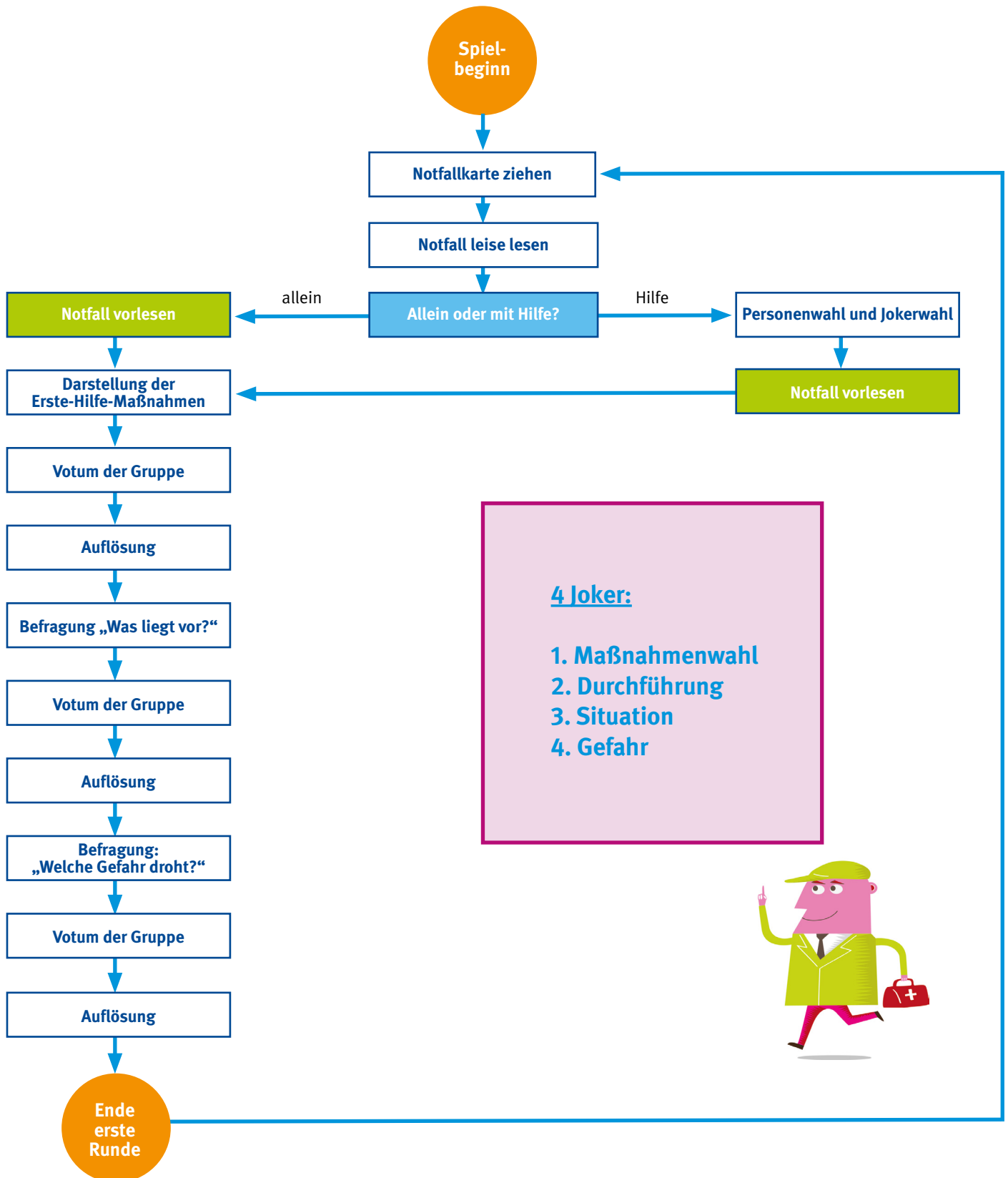
3. Der „Ersthelfer“ liest nun den Notfall für alle vor.
4. Der „Ersthelfer“ führt, ggf. mit Hilfe des Jokers, die Erste-Hilfe-Maßnahmen durch und erläutert sie. Während der Demonstration beurteilen die Mitspieler auf ihren Spielkarten, ob diese für den Notfall die richtigen sind und ob sie korrekt durchgeführt werden.
5. Punkt 4 wiederholt sich bei der Beantwortung der Fragen „Was liegt vor?“ und „Welche Gefahren drohen?“.
6. Mit Hilfe der Lehrkraft werden die richtigen Lösungen (siehe Lösungskarten) vorgestellt.
7. Alle Spieler, also der „Ersthelfer“ und die Mitspieler, tragen nun ihre erreichte Punktzahl in ihre Spielerkarte ein. Der „Ersthelfer“ erhält pro richtiger und allein gelöster Aufgabe 2 Punkte, wird die Aufgabe mit Hilfe eines Jokers richtig gelöst, gibt es 1 Punkt. Die Mitspieler erhalten für jedes richtig gesetzte Kreuz 1 Punkt. Sind die Aufgaben nur teilweise, jedoch mindestens zur Hälfte, richtig gelöst, wird die jeweilige Punktzahl halbiert.
8. Nun wird ein anderer Schüler „Ersthelfer“ und es beginnt eine neue Runde, wie in den Punkten 1 bis 7 beschrieben.
9. Wenn alle Notfallkarten gezogen sind, ergeben sich die Platzierungen der Sieger aus der Reihenfolge der erreichten Punktzahl.

Hinweis: Es empfiehlt sich, das nachfolgende Spielmaterial auf dickerem Papier auszudrucken oder nach dem Ausschneiden auf Pappkarton aufzuziehen.

Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den Schulsanitätsdienst

Ablaufplan

Ablaufplan



Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den SSD

Spielmaterial: Notfallkarten

Bitte ausschneiden!



<p>NOTFALLKARTE</p> <p>1</p> <p>An der Schulbushaltestelle beobachtest du einen Mann, der sich plötzlich an die Brust greift, stöhnt und nach Atem ringt. Auf seinem Gesicht stehen Schweißperlen. Als du auf ihn zugehst, um ihm zu helfen, fällt er zu Boden und bleibt reglos liegen.</p> <p>Was tust du? Was liegt vor? Welche Gefahr droht?</p>	<p>NOTFALLKARTE</p> <p>2</p> <p>Im Sportunterricht soll die Technik des Werfens von Schleuderbällen geübt werden. Einer der Bälle wird so unglücklich losgelassen, dass er eine Schülerin am Kopf trifft. Sie fällt hin und bleibt bewusstlos liegen.</p> <p>Was tust du? Was liegt vor? Welche Gefahr droht?</p>
<p>NOTFALLKARTE</p> <p>3</p> <p>Nach dem Ertönen der Pausenglocke rennt eine Gruppe von Schülern eilig über den Flur, um auf den Hof zu gelangen. Einer von ihnen will die Glastür öffnen, wird aber von den anderen so heftig angerempelt, dass er mit der Hand durch das Glas stößt. Er hat sich eine tiefe Wunde am Arm zugefügt, die sehr heftig blutet. Innerhalb kurzer Zeit wird der Schüler blass und zittert.</p> <p>Was tust du? Was liegt vor? Welche Gefahr droht?</p>	<p>NOTFALLKARTE</p> <p>4</p> <p>Auf dem Pausenhof beobachtest du einen jüngeren Schüler, der ein Bonbon lutscht. Er stolpert und fällt hin. Er bekommt einen starken Hustenanfall. Sein Gesicht verfärbt sich blau.</p> <p>Was tust du? Was liegt vor? Welche Gefahr droht?</p>



Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den SSD

Spielmaterial: Notfallkarten

Bitte ausschneiden!



NOTFALLKARTE

5

Bei einem Klassenausflug ins Freibad hat eine Schülerin ihre Saftflasche offen stehen lassen. Als sie wieder daraus trinkt, bemerkt sie nicht, dass eine Wespe innen am Flaschenhals sitzt. Die Wespe gelangt in ihren Mund und sticht sie.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?



NOTFALLKARTE

6

In der Schulküche rutscht ein Schüler mit dem scharfen Küchenmesser ab. Er schneidet sich tief in die Kuppe des linken Zeigefingers.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

NOTFALLKARTE

7

Eine Schülerin der Jahrgangsstufe 7 schreibt die letzte Mathearbeit vor den Zeugnissen. Wenn sie jetzt keine 2 schreibt, bleibt sie sitzen. Sie bekommt die Arbeitsblätter und merkt plötzlich, dass sie nichts mehr weiß. Sie atmet immer schneller und panischer, ihr wird schwindlig. Ihre Mitschüler versuchen Sie zu beruhigen.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

NOTFALLKARTE

8

Beim Nachlaufen in der Pause stolpert ein Schüler über eine Bodenunebenheit und stürzt. Er klagt über starke Schmerzen im rechten Fuß. Dieser schwillt deutlich an. Er wird blass und klagt über Schwindel und Übelkeit.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den SSD

Spielmaterial: Notfallkarten

Bitte ausschneiden!



NOTFALLKARTE

9

Im Schulsport wird heute Basketball trainiert. Im Übereifer versuchen zwei Schüler gleichzeitig den Ball zu erkämpfen. Der Ball landet im Gesicht des kleineren. Seine Nase beginnt heftig zu bluten.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?



NOTFALLKARTE

10

Während des Unterrichts fällt ein Mitschüler ganz plötzlich von seinem Stuhl. Er liegt am Boden und schlägt mit den Armen und Beinen heftig um sich. Er ist nicht ansprechbar.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

NOTFALLKARTE

11

Die Klasse 6A spielt Völkerball. Ein Schüler weicht dem Ball aus, um nicht getroffen zu werden. Dabei stürzt er so unglücklich mit dem Mund auf seine Faust, dass zwei Frontzähne vollständig herausgeschlagen werden. Er blutet stark aus dem Mund, die Zähne liegen auf dem Hallenboden.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

NOTFALLKARTE

12

Im Chemieunterricht werden Versuche mit einer Säure durchgeführt. Dabei müssen alle Schüler Schutzbrillen tragen. Eine Schülerin setzt trotz Verbots ihre Brille ab. In dem Moment verspritzt ihre Nachbarin versehentlich etwas von der Säure. Die Säurespritzer gelangen in ihr linkes Auge.

Was tust du?

Was liegt vor?

Welche Gefahr droht?

Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den SSD

Spielmaterial: Notfallkarten

Bitte ausschneiden!

<p>NOTFALLKARTE</p> <p>13</p> <p>Die Klasse 8 verbringt ihren Wandertag im Freischwimmbad. Erst spielen sie in der Sonne Beachvolleyball, anschließend legen sie sich in die Sonne. Eine Schülerin hört Musik und schläft dabei ein. Nach einer Stunde wacht sie auf, sie hat einen hochroten Kopf, ihr ist schwindlig.</p> <p>Was tust du?</p> <p>Was liegt vor?</p> <p>Welche Gefahr droht?</p>		<p>NOTFALLKARTE</p> <p>14</p> <p>Während eines Aufenthaltes im Landschulheim helfen mehrere Schüler beim Austeilen des Abendessens. Einer von ihnen stolpert beim Tragen einer Kanne mit brühend heißem Tee. Die Flüssigkeit ergießt sich über seine Arme. Er schreit. Seine Arme sind gerötet.</p> <p>Was tust du?</p> <p>Was liegt vor?</p> <p>Welche Gefahr droht?</p>
--	---	--

Bitte ausschneiden!



LÖSUNGSKARTE

1

Was liegt vor?

- Bewusstlosigkeit aufgrund einer Herzerkrankung

Welche Gefahr droht?

- Atem- und Kreislauf-Stillstand

Was tust du?

- Anschauen, Ansprechen, Anfassen (Weckreiz)
- Notruf (veranlassen)
- Feststellen der Atemfunktion: hören, sehen, fühlen
- stabile Seitenlage
- Wärmeerhalt
- regelmäßige Kontrolle der Vitalfunktionen



LÖSUNGSKARTE

2

Was liegt vor?

- Bewusstlosigkeit aufgrund von Gewalteinwirkung auf den Kopf

Welche Gefahr droht?

- Atem- und Kreislauf-Stillstand

Was tust du?

- Anschauen, Ansprechen, Anfassen (Weckreiz)
- Notruf (veranlassen)
- Feststellen der Atemfunktion: hören, sehen, fühlen
- stabile Seitenlage
- Wärmeerhalt
- regelmäßige Kontrolle der Vitalfunktionen

LÖSUNGSKARTE

3

Was liegt vor?

- stark blutende Wunde am Arm

Welche Gefahr droht?

- schwerer Schockzustand bis hin zum Kreislauf-Stillstand

Was tust du?

- Einmalhandschuhe anziehen
- zweiten Helfer dazu bitten, zu zweit Druckverband anlegen und Arm hochhalten
- Schocklage
- Wärmeerhalt
- Betreuung
- regelmäßige Kontrolle der Vitalfunktionen
- Notruf (veranlassen)

LÖSUNGSKARTE

4

Was liegt vor?

- Fremdkörper in der Luftröhre durch Verschlucken

Welche Gefahr droht?

- Atemstörungen bis zum Atemstillstand

Was tust du?

- den Fremdkörper abhusten helfen durch Schläge mit der flachen Hand zwischen die Schulterblätter, ggf. mit vorgebeugtem Oberkörper
- Betreuung
- Notruf (veranlassen), wenn der Fremdkörper nicht nach wenigen Sekunden abgehustet wird

Bitte ausschneiden!



LÖSUNGSKARTE

5

Was liegt vor?

- Insektenstich im Hals
- Schwellung der Atemwege

Welche Gefahr droht?

- Atemstillstand

Was tust du?

- Kühlen durch Lutschen von Eiswürfeln oder Gurgeln mit kaltem Wasser
- kalte Umschläge anlegen
- Vitalfunktionen überprüfen
- Betreuung
- Notruf (veranlassen)



LÖSUNGSKARTE

6

Was liegt vor?

- blutende Schnittverletzung am Finger

Welche Gefahr droht?

- Infektion

Was tust du?

- Einmalhandschuhe anziehen
- den sitzenden Verletzten versorgen
- Fingerkuppenverband anbringen
- Arm hochhalten
- den Verletzten beobachten
- Betreuung
- auf Schutzimpfung gegen Tetanus hinweisen

LÖSUNGSKARTE

7

Was liegt vor?

- Hyperventilation

Welche Gefahr droht?

- Atemnot, Bewusstlosigkeit, Krampfanfall

Was tust du?

- Beruhigen
- Anweisung zu ruhiger und gleichmäßiger Atmung geben
- in eine Tüte oder in die Hand ein- und ausatmen
- Notruf, wenn sich die Atmung nicht normalisiert

LÖSUNGSKARTE

8

Was liegt vor?

- unsichere Zeichen eines Knochenbruchs
- Schockgefahr

Welche Gefahr droht?

- Schock

Was tust du?

- Beruhigen
- verletzten Körperteil ruhigstellen
- Schocklagerung
- Wärmeerhalt
- Notruf (veranlassen)

Bitte ausschneiden!



LÖSUNGSKARTE

9

Was liegt vor?

- durch den Stoß ist ein Blutgefäß in der Nase geplatzt

Welche Gefahr droht?

- Schock bei heftiger Blutung über mehrere Minuten

Was tust du?

- Einmalhandschuhe anziehen
- den Verletzten mit vornübergeugtem Oberkörper hinsetzen
- Blut mit einem Gefäß oder Tüchern auffangen
- nasses, kaltes Tuch in den Nacken legen
- die Nase vorsichtig kühlen
- ist die Blutung nach 20 Minuten nicht gestillt, Notruf veranlassen bzw. Arzt aufsuchen



LÖSUNGSKARTE

10

Was liegt vor?

- Krampfanfall

Welche Gefahr droht?

- Bewusstlosigkeit
- Atemstillstand

Was tust du?

- Betroffenen nicht festhalten
- Eigenschutz beachten
- den Betroffenen vor Verletzungen schützen
- Notruf (veranlassen)
- nach Ende des Anfalls in die stabile Seitenlage bringen
- Vitalfunktionen überwachen

LÖSUNGSKARTE

11

Was liegt vor?

- Zahnunfall

Welche Gefahr droht?

- Infektion, bleibender Zahnverlust

Was tust du?

- Einmalhandschuhe anziehen
- Zahn(-teile) suchen, auf keinen Fall die Wurzel berühren!
- Zahn(-teile) in Zahnrettungsbox oder in ein anderes geeignetes Transportmittel geben
- bei Schmerzen im Kieferbereich: vorsichtig kühlen
- Sofort einen Zahnarzt aufsuchen, da die Chance, einen Zahn erfolgreich replantieren zu können, stetig sinkt!
- Betreuung

LÖSUNGSKARTE

12

Was liegt vor?

- Augenverletzung, das Auge kann nicht geöffnet werden, starker Tränenfluss
- Sehstörung

Welche Gefahr droht?

- Sehstörungen bis zur Erblindung

Was tust du?

- Spülen des Auges von der Nasenwurzel nach außen mit der Augendusche oder einer Augenspülflasche
- betroffenes Auge mit feuchter Kompresse bedecken und beide Augen mit Verband oder Dreiecktuch abdecken
- Betreuung
- Augenarzt aufsuchen

Bitte ausschneiden!

<p>LÖSUNGSKARTE</p> <p>13</p> <p>Was liegt vor?</p> <ul style="list-style-type: none">• Hitzschlag <p>Welche Gefahr droht?</p> <ul style="list-style-type: none">• Bewusstlosigkeit, Kreislaufprobleme <p>Was tust du?</p> <ul style="list-style-type: none">• Aufsuchen einer kühlen Umgebung• Kühlungsmaßnahmen mittels kühlem Wasser oder Auflegen von feuchten Tüchern• Betreuung• Lagerung mit erhöhtem Kopf• Notruf (veranlassen)	<p>LÖSUNGSKARTE</p> <p>14</p> <p>Was liegt vor?</p> <ul style="list-style-type: none">• Verbrühung beider Arme <p>Welche Gefahr droht?</p> <ul style="list-style-type: none">• Schock, Infektionen <p>Was tust du?</p> <ul style="list-style-type: none">• sofortige und ausgiebige Kühlung der Wunden mit kalten und feuchten Tüchern oder mit kaltem Wasser• Wunden steril abdecken• Schocklagerung• Vitalfunktionen überprüfen• Wärmeerhalt• Notruf (veranlassen)
--	--



Das Erste-Hilfe-Trainings-Spiel für den SSD

Spielmaterial: Spielerkarte

Bitte ausschneiden!



SPIELERKARTE

Erste-Hilfe-Training – Ersthelfer-Name: _____

Notfall	Was tun sie?		Was liegt vor?		Welche Gefahr droht?		Erreichte Punktzahl
	Richtige Maßnahme?	Richtige Durchführung?	Situation erkannt?	Gefahr erkannt?			
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	
	ja	nein	ja	nein	ja	nein	

Votum durch Kreuz markieren = X

Auflösung durch einen Kreis markieren = ○

Liegen Kreuz u. Kreis übereinander, gibt es einen Punkt = ⊗