

Zu Beginn:

- **Einleitung:** LIFEFORCE Lieder, Maskottchen, Poster (Nur für die erste Stunde)
- LIFEFORCE Grundlagen/Prinzipien [5'-10']
- **Übungen zum Aufwärmen***. Wählen Sie eine aus [5'-10']
 - Einführungsspiele zum Atmen [Übung 1]
 - Aufwärmen (physisch, persönlich, im Team & Yoga) [Übung 2]
 - Entblockung und kognitive Spiele [Übung 3]
 - Vertrauensspiele [Übung 4]

Hauptteil (Wählen Sie etwas aus):

- Körperanatomie*
- Begrifflichkeiten
- Sozial-emotionale Fähigkeiten**
- Atemspiele*
- LIFEFORCE BLS Algorithmus
- Fremdkörper- Atemwegsobstruktion
- LIFEFORCE BLS Szenarien
- LIFEFORCE Musik (Lieder, musikalische Aktivitäten - Spiele) **
- LIFEFORCE BLS Yoga & Spiele*
- Sprachliche Kommunikationsfähigkeiten
- Kognitive Wahrnehmungsfähigkeit

Zum Ende:

- **Abschlussaktivitäten***. Wählen Sie eine aus:
- Gedächtnis- und Konzentrationsspiele [5'-10']
- Entspannung [3'-5']
- Reflexion & Teamziele [5'-10']

* Die Körperwahrnehmung ist ein wichtiger Teil des Programms, denn der LIFEFORCE Algorithmus ist vollständig mit dem Körper und dem Körpergefühl verbunden, weshalb er fast jeden Aspekt des Programms abdeckt.

Körperbewusstsein besteht aus den folgenden thematischen Abschnitten: Aufwärmübungen, Anatomie des Körpers, Atemübungen, LIFEFORCE Yoga Posen und Abschlussaktivitäten.

** diese beiden thematischen Abschnitte können in einem oder sogar allen drei Abschnitten verwendet werden (Anfang, Hauptteil, Ende).

Mögliche Fragen

Level 1: Erinnern

1. Beschreibe, was geschah, als...
2. Kannst du drei aufzählen...?
3. Erinnerst du dich an...?
4. Wie würdest du
beschreiben?
5. Wieviele...?
6. Was passierte davor/danach...?
7. Warum/Wann/Wer/Wobei...?

Level 2: Verstehen

1. Was ist/war die Grundidee von...? (8-10 Jahre)
2. Kannst du zwischen ... unterscheiden?
3. Was waren die Unterschiede zwischen...?
4. Kannst du erklären was passiert ist / was gemeint ist...?
5. Kannst du einen Grund nennen für...?
6. Wie fühlt sich...an?
7. Was denkst du, was als nächstes passiert?

Level 3: Anwendung

1. Könnte dies geschehen sein bei...?
2. Wie kannst du das nutzen?
3. Wie würdest du das, was du gelernt hast, anwenden?
4. Wie würdest du dein Verständnis von.... zeigen?
5. Was hättest du in der gleichen Situation getan?
6. Was würde passieren, wenn...?

Mögliche Fragen

Level 4: Analysiere

1. Kannst du die grundlegende Idee /Charakter/ Anlass identifizieren?
2. Kannst du die drei Bereiche aufzählen?
3. Wie ist _____ in Bezug zu..?
4. Welches Motiv ist... ?
5. Was sind die Vor-/Nachteile von X?
6. Was waren die Gründe für X?
7. Welche Schlussfolgerungen kannst du ziehen?

Level 5: Evaluieren

1. Bestimme die wichtigsten Punkte des Szenarios und bringe sie in eine Reihenfolge.
2. Kannst du eine Alternative vorschlagen?
3. Angenommen du könntest...was würdest du tun?
4. Denkst du X ist gut?
5. Stimmt du zu/Stimmst du nicht zu, dass....?
6. Was machte es (un)erfolgreich?
Warum?
7. Was würdest du verbessern?

Level 6: Erstellen

1. Kannst du einen Song über... verfassen?
2. Kannst du dir einen anderen möglichen Titel für X vorstellen?
3. Kannst du dir eine andere Lösung für.. vorstellen?
4. Wie viele Wege kannst du finden...?
5. Welche Informationen haben zu dem Fazit geführt?
6. Was denkst du, wie fühlt sich X?
7. Was machst du das nächste Mal anders?

Blooms Taxonomie – Empfohlene Aktivitäten-LOTS

Level 1

- Verschlüsselte Szenen der Geschichte in Sequenzen anordnen
- Bestimme die wichtigsten Eigenschaften der Hauptsachen
- Gestalte eine Karte/Bild/Diagramm der Informationen

Level 2

- Schreibe eine Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse (8-10 Jahre)
- Gib die Geschichte in eigenen Worten wieder
- Überlege dir, was als nächstes passieren könnte

Level 3

- Stelle dar, wie dies funktionieren könnte
- Beschreibe die Szene so, wie du reagieren würdest
- Bringe die Haupt-Situation in einen anderen Kontext
- Überlege dir Beispiele aus dem echten Leben, die zu dem Problem in der Geschichte passen

Level 4

- Suche dir verschiedene Teile aus der Geschichte aus, die am spannendsten, fröhlichsten, traurigsten, fantastischsten, etc. sind.
- Unterscheide zwischen Ereignissen in der Geschichte, die kritisch sind und weniger Bedeutung haben
- Vergleiche zwei wichtige Charaktere/ Situationen

Level 5

- Bewerte die Bedeutung der Geschichte
- Vergleiche die Geschichte mit einem dir anderen bekannten Ereignis
- Beurteile die Hauptfigur und ihre Handlungen
- Beurteile die Hauptfigur und ihre Handlungen auf moralischer-/ethischer Ebene

Level 6

- Verfasse einen Monolog der Hauptfigur in einem entscheidenden Moment
- Stelle dir vor, du bist einer der Charaktere schreibe einen Tagebuch-Eintrag
- Erstelle einen neuen Charakter und erkläre, wie er in die Geschichte passen könnte
- Verändere die Einstellungen und die Charaktere und erzähle neu

Engagement

Silhouetten

Die Schüler erstellen insgesamt einen Umriss des Bildes, das ein Thema oder einen Gegenstand darstellt und füllen die Mitte des Bildes mit entsprechenden Zeichnungen, Bildern und Wörtern. Es wird verwendet, um die wichtigsten Fakten über Charaktere, historische Figuren, Länder und andere Lernbereiche darzustellen.

Hör-Dyaden

Eine Kommunikationsstrategie bei der eine Frage dargestellt wird und jeder Schüler im zweier Team abwechselnd antwortet. Vom Zuhörer wird erwartet, aufmerksam zuzuhören, aber den Sprecher nicht zu unterbrechen. Nachdem der Sprecher fertig ist, werden die Rollen der Schüler getauscht.

Zu Beginn-/ Am Ende - Tafel

Eine visuelle Darstellung von zwei aufeinanderfolgenden Aufgaben unter Verwendung von Bildsymbolen. Die Aktivität, die unter/neben dem ersten Abschnitt angezeigt wird, ist diejenige, die folgen wird, nach dem der Schüler die erste Aufgabe beendet hat.

Kooperatives Lernen

Die Schüler können Lernangebote in Gruppen von Gleichaltrigen wahrnehmen, in der Regel in vierer Teams, in denen jedes Mitglied eine bestimmte Rolle hat (Zeitwächter, Protokollant, Diskussionsleiter und Berichterstatte(r)).

Achtsamkeitspause

Die Schüler werden angeleitet, ihren Geist & Körper bewusst zu beruhigen, um ihre Aufmerksamkeit auf den gegenwärtigen Moment zu richten. Sie bleiben 60 Minuten lang ruhig sitzen und nutzen ihre Sinne, um Beobachtungen zu machen.

Darstellungen

Alltägliche Zeichensprache

Kann von allen Schülern gelehrt werden, um ihre Gefühle während des Schultages auszudrücken. Kombiniert gleichzeitig Handformen, Orientierung, Bewegung und Gesichtsausdruck.

Wortwand

Eine Pinnwand oder Tabelle, auf der häufig vorkommende oder inhaltspezifische Wörter in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet sind. Wortwände sind keine statische Anzeige von Wörtern, sondern wachsen im Laufe einer Einheit oder eines Jahres, wenn die Lehrkraft neue Wörter hinzufügt um die Schüler wiederholt mit Schlüsselbegriffen zu konfrontieren.

Lieder, Raps und Gesang

Durch wiederholtes Üben eines ausgewählten oder selbst komponierten Liedes, Raps oder Gesangs erhalten die Schüler die Möglichkeit, anhand von Mustern und Rhythmen Umgangssprache, Vokabeln und sogar mathematische Fakten zu lernen.

Jemand wollte es dann aber so

Eine zusammenfassende Strategie, die eine Reihe von Aufforderungen verwendet, um Schlüsselemente einer Geschichte zu benennen. Jedes Wort im Namen der Strategie wird verwendet, um den Schülern zu helfen, sich auf verschiedene Aspekte eines Textes zu konzentrieren (z.B. "Wer ist die Hauptfigur?" / "Was versucht sie zu erreichen?" / "Mit welchen Problemen sind sie konfrontiert?" / "Wie versuchen sie es zu lösen?" / "Was ist am Ende passiert?")

UDL – Ausdrücke

Bevorzugte Ausdrucksformen

Die Schüler haben die Wahl zwischen verschiedenen Methoden, sich auszudrücken (z.B. verbale Antworten, Zeichnungen, Schauspielerei/Bewegungsdemonstration), wenn sie Informationen oder ihr Verständnis des Gelernten präsentieren.

Herumschreiben

Die Schüler beantworten abwechselnd eine offene Frage in einer Kleingruppe, wobei jedes Mitglied auf die Antworten der anderen eingeht. Der erste Schüler in jeder Gruppe hat 30'' Zeit, um eine Antwort zu schreiben. Dann wird das Papier an das nächste Gruppenmitglied weitergegeben, das weitere 30'' Zeit hat, um die Antwort zu lesen, nachdem es Informationen hinzugefügt, geklärt oder erweitert hat. Wenn alle Schüler ihren Beitrag geleistet haben, diskutiert die Gruppen einige Minuten lang, bevor sie sich an einem Austausch mit der ganzen Klasse beteiligen.

Erzählen von Bildergeschichten

Anstelle eines schriftlichen Absatzes oder Aufsatzes, in dem das gelesene Material beschrieben wird, erstellen die Schüler eine visuelle Geschichte, die dieselben Elemente enthält, die auch in einem schriftlichen Text vorkommen müssen (z.B. Details, Abfolge der Ereignisse, Beweise usw.).

Satzanfänge

Bieten Sie einen Rahmen für die Schüler, um ihre Gedanken schriftlich oder mündlich auszudrücken. Sie werden häufig verwendet, um den Schülern bei der Beschreibung von Fakten, der Erstellung von Vorhersagen, dem Vergleich und der Gegenüberstellung, der Formulierung einer Meinung und der Klärung oder Umschreibung von Informationen zu helfen

Vollständige körperliche Reaktion

Die Schüler hören auf Aufforderungen und reagieren mit körperlichen Aktionen und Bewegungen (z.B. wie das Bewegen eines Fingers auf eine bestimmte Art und Weise bis hin zu komplexeren Aktionen, die den ganzen Körper einbeziehen), um eine körperliche Assoziation mit einem unterrichteten Konzept zu verbinden (z.B. neues Vokabular, komplexe Prozesse usw.)

Eins geben, Eins nehmen

Die Schüler suchen bewusst nach Informationen und tauschen diese untereinander aus. Zunächst schreiben sie, nach Aufforderungen der Lehrkraft, mehrere Ideen auf, dann gehen sie im Klassenzimmer umher und suchen sich einen Partner. Jedes Mal "geben" (teilen) sie eine Idee und "bekommen" eine. Am Ende diskutiert die Klasse über die wichtigsten Ideen, die sie voneinander gelernt haben.

Ich-Botschaften

Eine Aussage über die eigenen Gefühle oder Überzeugungen, ausgedrückt in einem 3-teiligen Satz: 1. Ich fühle.. (Gefühl) 2. Wenn.. (was das Gefühl ausgelöst hat) 3. Ich möchte... (was stattdessen geschehen soll). Ein Schüler könnte zum Beispiel sagen: "Ich fühle mich ängstlich, weil ich nicht rechtzeitig fertig werde. Ich hätte gerne, dass du mir meinen Bleistift zurückgibst" statt "Du nimmst meinen Bleistift in Beschlag".

BEGINN

- Wählen Sie unter den Anfangsaktivitäten diejenige(n) aus, die die Schüler Ihrer Meinung nach zum jetzigen Zeitpunkt am meisten brauchen.
- Musikspiele und – Aktivitäten können in jeder der 3 Unterrichtseinheiten (Anfang, Hauptteil, Ende) durchgeführt werden, ebenso wie Aktivitäten zum sozial-emotionalen Bewusstsein.
- Denken Sie bei jeder Diskussion oder Unterrichtseinführung daran das Vorwissen der Kinder zu aktivieren (auf spielerische Art & Weise) und ihnen Zeit und Raum zu geben, sich auszudrücken.
- Verwenden Sie die UDL-Tipps und Videos (im Lehrhandbuch), um so viele Kinder wie möglich einzubeziehen und eine erfolgreiche Unterrichtsstunde zu haben.
- Vergessen Sie nicht, die Kinder an die nächsten Aktivitäten zu erinnern, d.h. ihnen eine Vorstellung von der Struktur der Stunde zu geben, damit sie sich mehr als Teil der Stunde fühlen.

- Denken Sie daran, den Kindern das Gelernte auf mehr als eine Weise zu vermitteln. Dies ist auch ein Weg, um ihr Lernen durch Wiederholungen zu fördern.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie die UDL-Vorschläge zur Verbesserung der Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder genutzt haben (im Lehrhandbuch). Sie können sich auch die vorgeschlagenen Videos ansehen.
- Der Zweizeiler am Anfang/Ende der Lektionen wird die Kinder auf unterhaltsame und verbindende Weise an ihr Ziel erinnern.
- Nutzen Sie die Aktivitäten in Ihrem und im Interesse der Kinder und haben Sie etwas Spaß! Sie sind genau dafür gemacht!

Beginn –Einführungsatmung (1)

Helden Anzug

Stellt euch einen Reißverschluss vor, der unterhalb des Bauchnabels beginnt und bis zur Nase reicht.

Atmet ein, öffnet den Reißverschluss bis zur Nase und haltet den Atem an.

Legt eure andere Hand auf den Bauch, um zu spüren, wie er sich beim Atmen ausdehnt.

Atmet aus, zieht den Reißverschluss bis zum Bauchnabel wobei ihr spürt, wie der Bauch jetzt nach innen geht. Wiederholt diese Übung 3-5 Mal.

Anmerkungen: Die Kinder stellen sich vor, sie hätten den Superheldenanzug angezogen und wären bereit für den Einsatz. Jetzt müssen sie den Reißverschluss zuziehen. Beim Einatmen füllen sich die Kinder mit Sauerstoff, also mit Kraft, die sie brauchen. Beim Ausatmen verteilen sie ihre Kraft so weit wie möglich und erheben sich auf die Zehenspitzen wie Superhelden, die abheben.

*Anstatt "einatmen" verwenden sie "riechen" für die 6-8-Jährigen. *

Einführungsatmung (2)

Superhelden bereit zum Einsatz

- Stehende Position
- Verschränkt eure Finger (wie bei Herzdruckmassage) und streckt die Arme vor euch
- Hebt beim Einatmen die Arme über den Kopf
- Lasst die Arme kraftvoll fallen und atmet aus, während ihr laut "Ha" ruft. Wiederholt dies 3-5 Mal.

Anmerkungen: das "Ha" beim Ausatmen kommt aus dem Bauch.

Einführungsatmung (3)

Angst verschwindet

- In die Hocke gehen
- Lächelt mit geschlossenen Zähnen und aufgerissenen Augen
- Atmet durch den Mund ein
- Schließt den Mund und haltet die Luft eine Weile an
- Durch die Nase Ausatmen

Anmerkungen: Während die Kinder die Luft anhalten, denken Sie daran, ihre Angst zu bekämpfen, und während sie ausatmen, schicken sie die Angst weg. Diese Atemübung kann sowohl mit dem Sicherheitscheck als auch mit der emotionalen Komplizenschaft (FFF) verbunden werden. Die Kinder sind nun bereit zu handeln.

Einführungsgatmung (4)

Färbe deine normale Atmung

- Bitten Sie die Kinder, sich eine Farbe vorzustellen, die sie mögen.
- Nun sollen sie sich vorstellen, dass diese Farbe ihren ganzen Körper ausfüllt, während sie einatmen (7 tiefe Atemzüge).
- Geben Sie dann jedem Kind ein schwarzes Papier und bitten Sie es, mit der Farbe zu bemalen, die sie sich vorgestellt hat.
- Anschließend versammeln sich die Kinder und bilden einen Kreis. Sie vereinen ihre Kreationen auf dem Boden. Alle halten inne und beobachten gemeinsam die Bilder
- Es werden die Gefühle aller besprochen, wie sich etwas vorgestellt wurde, was zur Realität geworden ist (Macht des Handelns).

Beginn- körperliches Aufwärmen

Eine Abfolge von unerwarteten Ereignissen

Bei laufender Musik gehen die Kinder in eine beliebige Richtung und folgen den Anweisungen der Lehrkraft. Z.B. - Passt auf! Reißnägel! Auf die Zehen, nicht drauftreten! -Oh, nein! Du bist auf welche getreten, jetzt kannst du nur noch auf den Fersen laufen! -Der Boden hat sich in zwei Hälften geteilt! Geh mit weit geöffneten Füßen, sonst fällst du ins Loch! -Okay, du bist an den Löchern vorbeigekommen... Jetzt ist der Boden voller Schlamm, so klebrig, dass du deinen Fuß kaum davon wegbekommst... Pass auf! Über deinen Schultern befinden sich Flügel... deine Flügel! Du kannst fliegen! Fliege über die Berge, durch die Hügel, spüre die Luft an deinen Wangen, wirble durch die Luft... oh nein, so viel zu deinen Flügeln... sie sind weg... du fällst zu Boden.

Du stehst mit gefesselten Füßen auf... Spring! Endlich hast du das Seil losgebunden...frei! Oh nein! Deine Mutter hatte bei dir Milch für einen riesigen Kuchen bestellt und der Laden schließt gleich...du hast es eilig! Endlich findest du die Milch... nein, du bist daran vorbeigegangen! Du musst rückwärtsgehen... da ist sie! Du musst viele Liter mitnehmen ... In deiner Eile hast du keinen Korb bekommen, also musst du sie halten, aber sie sind so schwer, dass du dich kaum bewegen kannst... oh nein, nasser Boden! Die Milch fällt dir aus den Händen und du rutschst aus... Kurz bevor dein Traum endet, verwandelst du dich glücklicherweise in ein weißes Pferd und fliegst glücklich in dein Heimatland, während die Sonne untergeht.

Persönliches Aufwärmen

Tanzender Atem/Herzschlag

Die Kinder gehen frei. Sie werden gebeten, genau auf ihren Atem/ihre Atemarten (oder ihren Herzschlag) zu achten. "Kannst du beim Gehen tanzen?" "Bewege nur deinen Kopf." "Jetzt nimm einen Arm dazu." "Und den anderen." "Dein Bauch!" "Deine Nase!" "Einen Fuß." "Und den anderen." "Jetzt alles zusammen!" "Wie spürst du deinen Atem?" "Machen wir ein paar Schritte in der gleichen Position." "Jetzt?" "Rennt!" "Wie ist dein Atem jetzt?" "Lass uns ein paar Sprünge machen!" "Jetzt leg dich auf den Boden und schlaf." "Kannst du tanzen, während du auf dem Boden liegst?" "Zuerst langsam und dann schneller." "Jetzt steh auf und spüre deinen Herzschlag." Anmerkungen: Die Lehrkraft betont, dass jede Bewegung die "richtige" Bewegung ist. Wenn die Kinder zögern, können sie sich ein paar aussuchen.

Aufwärm-Team

Unsere Herzen schlagen wie eins/Atmen wie eins

Die Lehrkraft spielt das Lifeforce-Lied (100-120 Takte/Minute).

- Sie sitzen im Kreis und klatschen im Takt zuerst in die Hände und schlagen dann gleichzeitig mit der rechten Hand auf das Knie des nächsten Kindes und mit der anderen Hand auf das eigene Knie. Wiederholen bis ein gemeinsamer Klang entsteht.
- Sie bilden eine Spirale (, die ein großes Herz darstellt) und halten sich an den Händen. Dann stimmen sie in den Rhythmus des Lifeforce-Liedes ein und hüpfen gemeinsam in diesem Takt, bis sie wie eine Einheit klingen.

Beginn – Freigabe von Spielen

1. Wie viele Schritte?

Die Lehrkraft schlägt auf den Defi oder die Maracas und die Kinder müssen so viele Schritte machen, wie die Anzahl der Schläge, die sie gehört haben. Es wird vorgeschlagen, dass die Lehrkraft die Zahl 1-1-2 bildet und die Kinder auffordert, sie zu erkennen. Die Lehrkraft kann die Kinder auch auffordern, zu zählen, wie viele Zehnerschläge sie gehört haben (je nach Altersstufe: 1, 2 oder 3 Zehner) und die entsprechenden Schritte im LIFEFORCE-Rhythmus 100/120 Schläge/Minute zu machen (mit Hilfe des LIFEFORCE-Liedes).

2. Finde den Rhythmus!

Die Lehrkraft setzt sich in einen Kreis und legt Musik mit dem CPR-Rhythmus auf. Die Kinder müssen mit ihren Händen auf die Knie schlagen. Es geht einen Takt pro Kind und ein Kind nach dem anderen, das der Reihe nach sitzt und versucht, sich ganz auf den CPR-Rhythmus einzustimmen. Nachdem die Kinder diese Stufe erreicht haben, machen sie das Gleiche, aber ohne Musik. Die Kinder müssen nun den Rhythmus selbständig halten.

Vertrauensspiele

Rollen auf einem menschlichen Körper

Die Kinder bilden Gruppen von etwa sechs Kindern und legen sich mit dem Gesicht zum Boden. Das erste Kind liegt parallel zur Wand, das nächste liegt genau daneben, ohne dass eine Lücke entsteht. Das Gleiche gilt für den Rest der Gruppe, so dass sie am Ende mit ausgestreckten Armen nebeneinanderliegen, parallel zu den Ohren. Alle Köpfe befinden sich auf gleicher Höhe. Das erste Kind legt sich auf das zweite und rollt langsam auf der "menschlichen Matte", die die Kinder geschaffen haben. Die Arme sind ebenfalls gestreckt und parallel zu den Ohren, es muss sich entspannt werden und das Gleichgewicht gehalten werden und es muss geschaut werden, nicht von der Matte zu fallen. Sobald es das Ende erreicht wurde, legt man sich mit dem Gesicht zum Boden neben das letzte Kind, ohne eine Lücke zu lassen. Nun ist das zweite Kind an der Reihe, bis jedes Kind seinen Zug beendet hat.

Anmerkungen: Die Kinder, die nicht an dieser Aktivität teilnehmen möchten, werden die Beobachter sein und ihre Beobachtungen am Ende der Aktivität mitteilen. Die Lehrkraft sollte daran erinnern, dass ein Körper, der gestresst, angespannt und ängstlich ist, immer schwerer ist als ein entspannter Körper, der sein Gewicht an das Team abgeben kann.

Hauptteil

In der Hauptsitzung haben die Lehrkräfte eine Vielzahl von Möglichkeiten, um die Grundkenntnisse der Kinder in Bezug auf die Wiederbelbeugungsinformationen, die die Kinder wissen und verstehen müssen, auf möglichst ganzheitliche Weise durch mehrere verschiedene Themen und Elemente aufzubauen. Konkret können die Lehrkräfte eines oder mehrere der folgenden Themen für ihren Unterricht auswählen:

Anatomie des Körpers

Wortschatz

Sozial-emotionale Fähigkeiten

Spiele zur Atmung

LIFEFORCE BLS Algorithmus

LIFEFORCE Lieder

LIFEFORCE Yoga-Stellungen und Spiele

Sprache-Kommunikation-Fähigkeiten

Kognitiv-Wahrnehmungsfähigkeiten

Lernen

- Die Lehrkraft verwendet kollokierte Verben, die jedes Körperteil begleiten, und zeigt mit ihrem eigenen Körper, auf welchen Teil sie sich beziehen.
- Die Lehrkraft bittet die Kinder, sich zu beteiligen, indem sie eigene Verben hinzufügen. Zum Beispiel: Wange: fühlen, berühren, kneifen, usw., Nase: atmen, riechen, schließen, usw., Kinn: heben, usw., Ohren: hören, ziehen, usw., Schulterblätter: öffnen, dehnen, usw. Lunge steht für atmen, verbrennen, trainieren, usw., Herz steht für schlagen, pulsieren, klingen, verpflanzen usw., Bauch oder Abdomen (oben/unten) steht für atmen, ausdehnen usw., Nabel steht für verbinden usw., Handflächen stehen für halten, berühren, drücken, fühlen, verbinden usw., Finger gehören zu Dehnen, Beugen, Berühren, Fühlen, usw. Zeigefinger gehören zu Zeigen usw., Ellebogen gehören zu (Auf-)Falten, Beugen, Dehnen usw., Knie gehören zu Beugen, Dehnen, Gehen, Sitzen, usw., Füße gehören zu Bewegung usw.
- Die Kinder sollten in der Lage sein, den Kopf zu strecken
- Das Hauptziel besteht darin, dass die Kinder jedes Körperteil mit dem entsprechenden Wort in Verbindung bringen
- Es sollten jeweils nur wenige Körperteile gelehrt werden (ca. 10 Wörter pro Kind).

Spiele

- **Aufkleberspiel:** die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Lehrkraft schreibt die Körperteile, die die Kinder zuvor gelernt haben, an die Tafel und gibt jedem Kind aus derselben Gruppe ein anderes Wort, das es auf ein weißes Blatt schreiben und mit der Schere ausschneiden soll. Jede Gruppe bildet mit anderen ein Paar und klebt das Wort, das zuvor ausgeschnitten wurde, auf das richtige Körperteil des Partners. Dies geschieht abwechselnd in den beiden Gruppen, so dass alle Kinder ihr Körperteil aufgeklebt haben.
- **Musikspiele:** Die Lehrkraft legt eine spielerische Musik auf und lässt die Kinder sich frei im Raum bewegen oder tanzen. Wenn die Lehrkraft die Musik stoppt, benennt sie ein Körperteil und die Kinder müssen genau das Körperteil berühren, das die Lehrkraft genannt hat.
- **Spiel "Kleine Statur":** Ein Kind wendet dem Rest der Klasse den Rücken zu und stellt sich an eine Wand. Es ruft "1,2,3..." und fügt ein Körperteil seiner Wahl hinzu, während es sich in die andere Richtung dreht. Die übrigen Kinder stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf und laufen auf das Kind zu, das mit dem Gesicht zur Wand steht, während es ihnen die oben genannten Sätze sagt.

- In dem Moment, in dem das Kind stehen bleibt und sich in die andere Richtung dreht, müssen sie stehen bleiben und die Yogastellung einnehmen, bis das Kind sich in die andere Richtung dreht. Jedes Kind, das sich bewegt, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn sich die Kinder demjenigen nähern, der mit dem Gesicht zur Wand steht, und ihn berühren, jagt er sie bis zur Startlinie. Derjenige, der erwischt wird, ist derjenige, der sich in der nächsten Runde zur Wand dreht.

Das Ziel der Aktivitäten ist es, den neuen Wortschatz zu erobern, zu integrieren und zu verallgemeinern, um ihn in allen Gesprächssituationen funktional zu verwenden.

- **Lernen**

Führen Sie jedes Mal bis zu 5 Wörter/Begriffe ein. Beschreiben Sie detailliert die Merkmale jedes Bildes. Bitten Sie alle Schüler der Reihe nach, sie zu beschreiben. Erklären Sie die Verwendung von Gegenständen und die Handlungen der Helden. Stellen Sie eine Verbindung zwischen dem Wortschatz und den Erfahrungen der Schüler her, indem Sie sie fragen, ob sie einige Gegenstände/Helden kennen. Lassen Sie die Schüler ihre Erfahrungen beschreiben.

- **Identifikation**

Ordnen Sie die Bilder den Namen der Begriffe zu (mit einer visuellen Hilfe). Finden Sie verschiedene Bildformen und lassen Sie die Schüler diese mit den bereits bekannten Bildern vergleichen.

- **Semantische Entwicklung**

Identifizierung von Objekten/Konzepten auf Grundlage ihrer Attribute/Charakteristika. Geben Sie eine Definition der Wörter und/oder sprechen Sie über das Zielwort in einer umschreibenden Weise. Lassen Sie die Schüler den Namen des Wortes erraten.

- **Visualisierung**

Visualisieren Sie die Bedeutung der Wörter mithilfe von Gesten und Pantomime

- **Verbinde das Bild mit einem Wort**

Spielen Sie Spiele an der Tafel oder mündlich, mit Silben-/Buchstabensynthese und – analyse, um das Zielwort zu bilden. Nachdem Sie das Wort synthetisiert haben, bitten Sie die Schüler, es in ihre Handbücher zu schreiben und die entsprechenden Bilder zu zeichnen (Bildunterschriften zu den Bildern).

- **Thematische Einordnung**

Je nach Stufe, in der Sie unterrichten, führen Sie auch den bereits bekannten Wortschatz ein. Stellen Sie Fragen und ermutigen Sie die Schüler, das Fachvokabular beim Beantworten der Frage zu verwenden.

- **Schreiben der Sprachproduktion**

Die Schüler schreiben die Definition der von ihnen gewählten Welt auf und beschreiben das Objekt bzw. den Helden.

- **Verallgemeinerung der neuen Konzepte**

Klassifizierung der Objekte-Helden, basierend auf der Klassifizierung ihrer Merkmale und Schaffung neuer Kategorien (ohne visuelle Hilfe.)
Kontrolliertes Wiederholungstempo zur Festigung der Wörter.
Erweiterung des Wortschatzes durch Klassifizierungsübungen. Durch Ausweitung auf falsche Werkzeuge oder Gegenstände und auf falsche Handlungen von Personen.

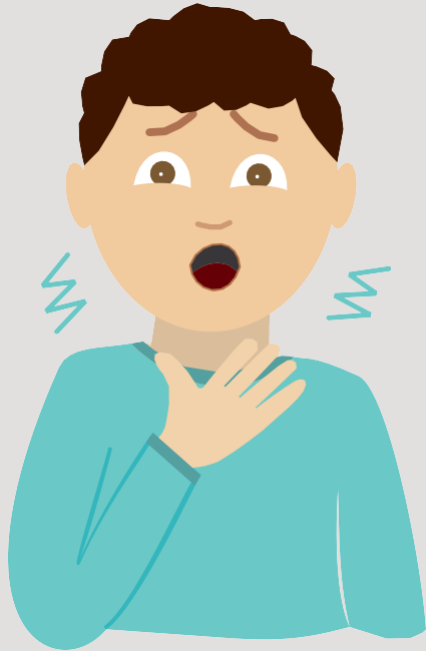
- **Vokabular-Automatisierung**

Ausweitung des Wortgebrauchs auf unterschiedliche Kommunikationssituationen.

Wortschatz soll in Simulationsszenarien von Notfällen verwendet werden, dies dient der Übung des Wortschatzes.



AED



Atemwegsobstruktion

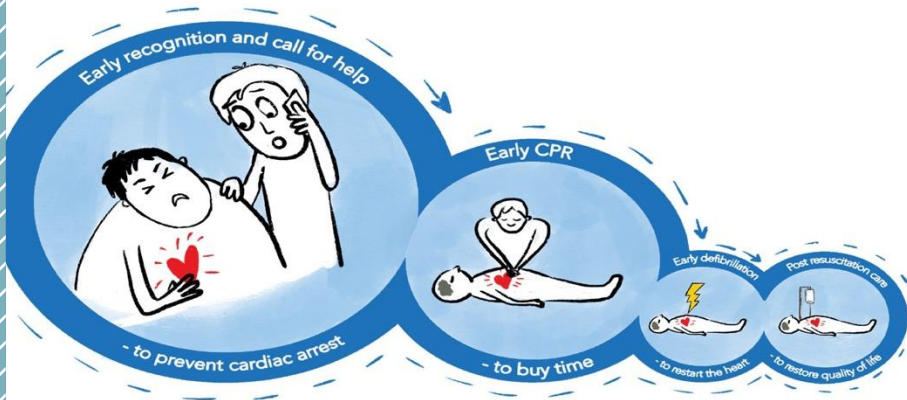


normale Atmung

12:02

**CALL
112**

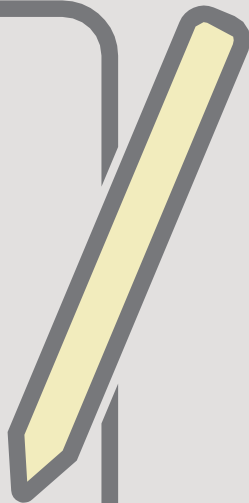


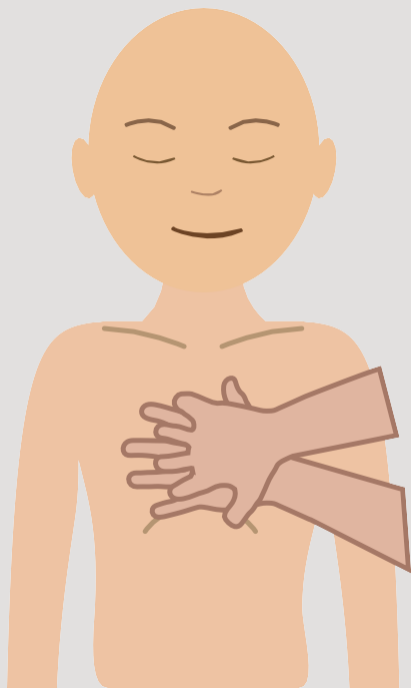


Überlebenskette

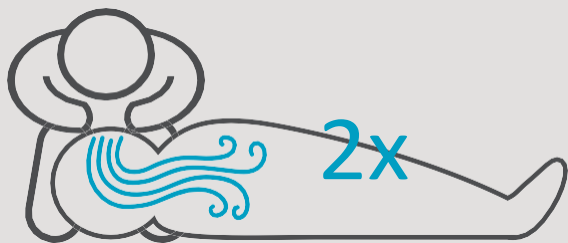
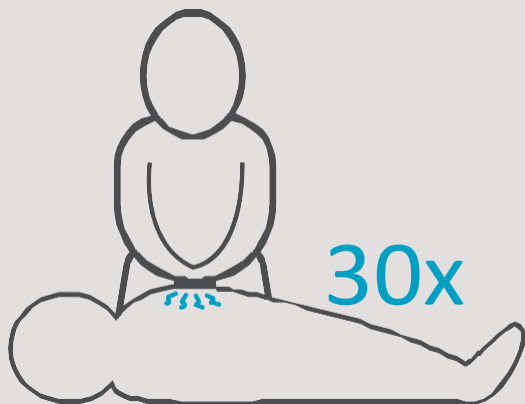
Prüfe

- _____
- _____
- _____
- _____

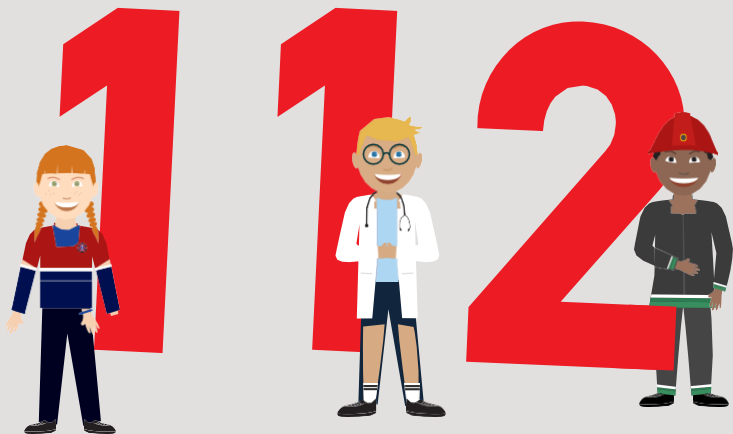




Kompressionen



CPR



Notrufnummer



Rettungsdienst

HELP!

HILFE!

AIUTO!

ΒΟΗΘΕΙΑ!



Sicherheit

Hören

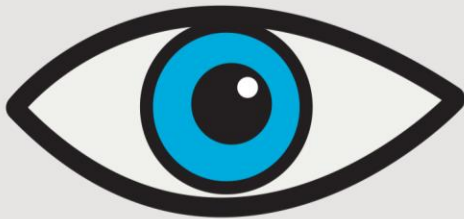


Normale Atmung



Disponent

Sehen



Bewegung des Brustkorbs

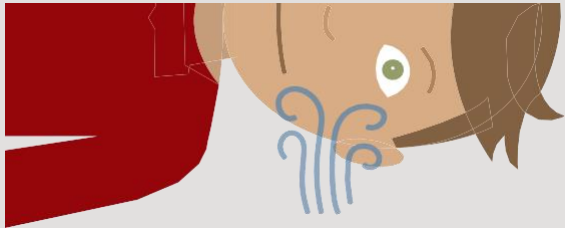


Ansprechbar



nicht ansprechbar

Fühlen



Luft auf deiner Wange



Umstehende

- Jedes Kind ist einzigartig und hat sein eigenes Temperament, seine eigenen Fähigkeiten, Erfahrungen und Bedürfnisse. Daher ist es sinnlos, Kinder miteinander zu vergleichen. Dennoch bietet die Vielfalt viele Möglichkeiten für bereichernde emotionale Erfahrungen.
- Kinder lieben Spiele, und Spiele bilden eine großartige Brücke, die es ermöglicht, ihnen näher zu kommen. Außerdem ermöglicht das Spielen den Kindern zu experimentieren, sich ihrer Stärken und Schwierigkeiten bewusst zu werden, miteinander zu kooperieren, Fähigkeiten zu entwickeln und das Leben zu genießen.
- Wann immer Kinder Teile ihrer persönlichen Erfahrungen preisgeben, sollten Sie ein offenes Ohr für sie haben und ein sicheres Umfeld für den Austausch bieten, indem Respekt und Vertraulichkeit gewährleistet ist.
- Der persönliche Raum der Kinder sollte bestmöglichst geschützt werden. Wenn ein Kind mehr Raum braucht, um über ein Erlebnis zu sprechen, können diese Gedanken mit den Kollegen/Schulleitern/Schulpsychologen und den Eltern oder Betreuern des Kindes besprochen werden

Es ist wichtig, die Beteiligung, die Initiativen und die Bemühungen der Kinder zu fördern, unabhängig vom Endergebnis ihrer Aktivitäten.

Die Leistung der Kinder bei den Aktivitäten sollte nicht bewertet werden, weil es keine richtigen/falschen Antworten gibt.

- Gute Umgangsformen, Zusammenarbeit, Ausdruck und Austausch, sowohl verbal als auch nonverbal sollten gefördert werden.
 - Wenn negative oder missbilligende Kommentare von einem Kind zum anderen kommen, sollte die Gelegenheit genutzt werden und die Kinder werden eingeladen ihre Gefühle mitzuteilen und zu versuchen, die Situation aus einer neuen Perspektive zu betrachten.
 - Es ist immer wichtig, sich klar zu machen, dass man während des Lernprozesses als Vorbild für die Kinder agiert. Mit anderen Worten: Sie beobachten und imitieren die Art und Weise, wie wir uns verhalten, fühlen, sprechen, unsere Gefühle ausdrücken und mit ihnen umgehen. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, dass wir mit unseren Reaktionen vorsichtig sind und ehrlich mit unseren Fehlern umgehen.
- *jüngere Kinder: 6-8 Jahre, ältere Kinder: 8-10 Jahre

• **Material:**

- 4 große Karten mit grundlegenden Emotionen (Vorderseite) und weiteren Emotionen, kategorisiert in Zonen der Selbstregulierung (Rückseite)
- 3 große “Fight-Flight-Freeze”-Karten (Vorderseite) und dazugehörige Fragen (Rückseite)

- 4 große Karten mit Szenarien, die von Ereignissen des täglichen Lebens inspiriert sind (Vorderseite), deren kurze Beschreibung und entsprechende Fragen (Rückseite)
- 1 Karte der Emotionen (insgesamt 40)

Emotionales Bewusstsein

1. Der glücklich-traurige Schmetterling

Vorbereitungen: Stifte, A4 Papier, Farben

Wir empfehlen jüngeren Kindern einen Schmetterling zu zeichnen und ihn in der Mitte zu falten. Sie malen eine Hälfte mit Farben, die Freude darstellt und die andere Hälfte mit Farben, die Traurigkeit darstellt. Ältere Kinder (8-10 Jahre) können von Beginn des Spiels an zu zweit arbeiten und gemeinsam Schmetterlinge auf beiden Seiten malen. Alternativ können sie die gegensätzlichen Emotionen benennen und neue Schmetterlinge malen, z.B. den Schmetterling Liebe-Hass/Ekel-Freude/Wut, usw.

2. Emotionsjäger

Vorbereitungen: 2 Sets von Emotionskarten

Wir verteilen Karten mit Emotionen in verschiedenen Bereichen des Klassenzimmers und fordern die Kinder auf, in 4-5er Gruppen aufgeteilt, nach ihnen zu suchen. Jede Gruppe bespricht ihre Karten, welche Emotionen sie darstellen und welche Situationen mit ihnen verbunden sind.

3. Portraitmaler

Vorbereitungen: siehe Schülerhandbuch

Wir geben den Kindern ein ausgedrucktes Gesicht und bitten Sie, uns Informationen über diese Person zu geben, z.B. Name, Alter, Geschlecht, Herkunft, Hobby, Lieblingsessen-/Farbe/Spiel/Ort, was sie glücklich/traurig/ängstlich macht. Ältere Kinder werden gebeten, eine kurze Geschichte über diese Person zu schreiben.

1. **Schauspieler auf Zeit**

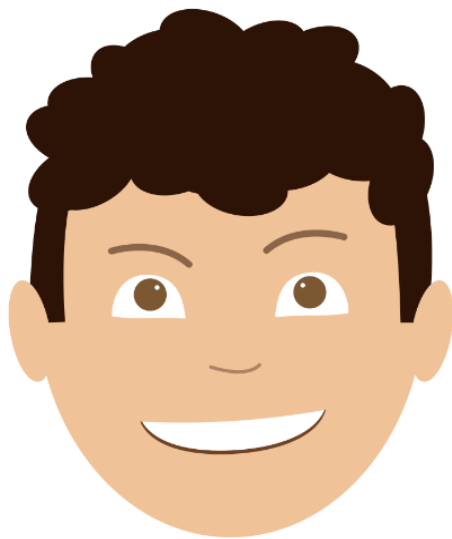
Vorbereitungen: 3 Sets der Emotionskarten

Wir verteilen die Karten mit den Emotionen von der gegenüberliegenden Seite auf dem Boden und achten darauf, dass alle 3 Karten die gleiche Emotion zeigen. Wenn wir das Signal geben, bewegen sich die Kinder im Raum, machen ein Bild und suchen dann nach anderen Kindern mit der gleichen Emotion, um kleine Gruppen zu bilden. Dann stellt jede Gruppe ihr Gefühl den anderen vor, die versuchen, es zu erraten. Am Ende stimmen alle Gruppen über die erfolgreichste Darstellung ab.

2. **Unsere Ängste in einem Hut/Box**

Vorbereitungen: Stifte, A4 Papier, Farben, Hut/box

Wir bitten die Kinder, eine persönliche Angst auf ein A4-Blatt zu zeichnen. Dann bitten wir sie, es in der Hälfte zu falten und in einen Hut/Box zu werfen. Danach sitzen wir im Kreis, mischen die gefalteten Zettel und jedes Kind bekommt einen, faltet ihn auf und versucht herauszufinden, wovor das Kind, das das Bild gemacht hat, Angst hat. Ältere Kinder (8-10 Jahre) können Vorschläge machen, wie sie mit der Angstsituation umgehen können.



FREUDIG



GLÜCKLICH



FRIEDLICH



SICHER



ZUFRIEDEN



VERÄRGERT



IRRITIERT



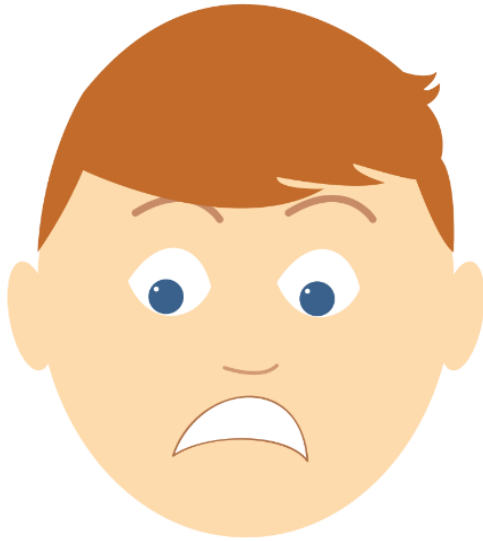
ABLEHNEND



AGGRESSIV



IN PANIK



ÄNGSTLICH



GENERVT



BEUNRUHIGT



GESTRESST



EIFERSÜCHTIG



TRAURIG



ENTTÄUSCHT



GEQUÄLT



MÜDE



GELANGWEILT

Empathie

1. **Geschichtenerzähler**

Vorbereitungen: Musik, Gegenstände, 1-2 Sets der Emotionskarten

Die Kinder stehen im Kreis. Während sie leise Hintergrundmusik hören, gehen sie durch das Klassenzimmer, suchen sich einen Gegenstand aus und legen ihn dann in die Mitte des Kreises.

Anschließend wählt jedes Kind einen Gegenstand aus – vorzugsweise nicht den, den es ausgesucht hat. Danach bilden sie Vierer- oder Fünfergruppen und verfassen eine kurze Geschichte, die auf den von ihnen gewählten Gegenständen basiert. Wenn sie fertig sind, stellen sie ihre Geschichten im Plenum vor. Das Spiel kann in anderen Gruppen mit Gefühlskarten anstelle von Gegenständen wiederholt werden.

2. **Mach mich glücklich**

Vorbereitungen: Szenarien auf kleine Papiere schreiben, A4 Blätter, Stifte

Ein Kind aus jeder Gruppe hat ein Problem und seine Teammitglieder werden gebeten, etwas zu sagen, damit es ihm besser geht. Bei jüngeren Kindern geben wir vorbereitete Szenarien vor, wie z.B. "Fehler bei einer Übung machen", "von Gleichaltrigen gehänselt werden", "Krankheit der Eltern", "Spiel verloren" usw. Ältere Kinder schreiben und spielen ihre eigenen Szenarien zu schreiben, die auf ihren eigenen Ideen basieren

3. Ich mag dein ...

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Jedes Kind wendet sich dem nächsten Kind auf der linken Seite zu und sagt etwas Gutes über dessen Aussehen, Charakter oder Verhalten. Die anderen Kinder hören aufmerksam zu. Nachdem alle Kinder etwas gesagt haben, beginnt das Spiel in der entgegengesetzten Richtung des Kreises von vorne.

4. Gleich und Unterschiedlich

Wir sitzen im Kreis und geben den Kindern Anweisungen, z.B. "Wer braune Haare hat, macht einen Schritt nach vorne" oder "Wer morgens Schwierigkeiten beim Aufstehen hat, klatscht in die Hände". Bei jüngeren Kindern (6-8 Jahre) beziehen sich unsere Anweisungen auf ihr Aussehen oder ihre allgemeinen Vorlieben, während sich unsere Anweisungen bei älteren Kindern (8-10 Jahre) auf ihren Charakter, ihre Gefühle oder ihre Beziehungen beziehen.

5. Schatzsuche!

Vorbereitungen: ein kleiner Gegenstand

Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe verlässt das Klassenzimmer, während die andere Gruppe einen Gegenstand versteckt, auf den man sich geeinigt hat. Wenn die erste Gruppe reinkommt, beginnt die Schatzsuche. Die zweite Gruppe hilft den Schatz zu finden, indem sie Gefühle der Freude ausdrückt, wenn die Gruppe sich dem Schatz nähert, Gefühle der Traurigkeit, wenn sie sich vom Schatz entfernt oder umgekehrt.

Selbstregulierung

1. Bereiche in Rollen

Vorbereitungen: Toilettenpapierrollen, Farben, Marker, 1 Set der Emotionskarten

Bitten Sie die Kinder, Klopapierrollen mit Farben zu bemalen, entsprechend den Farben in den Zonen der Selbstregulierung (blau, grün, gelb, rot). Bitten Sie die Kinder dann, Emotionen auf die entsprechenden Rollenbereiche zu schreiben oder Gesichtsausdrücke zu zeichnen.

2. Ein Schiff verlassen!

Vorbereitungen: A4 Papier, Stifte

Wir bitten die Kinder, sich in drei Gruppen aufzuteilen, die alle das gleiche Szenario haben. Jede Gruppe befindet sich auf einem sinkenden Schiff und hat ein Rettungsboot, in dem sie nur zehn Gegenstände aus dem Schiff mitnehmen darf. Jede Gruppe berät sich, um zu entscheiden, welche zehn Gegenstände sie am Ende zusammenbekommen werden. Danach treffen sich alle drei Gruppen und verhandeln über die zehn Gegenstände, die sie gemeinsam auf das Rettungsboot mitnehmen, bis sie zu einer endgültigen Liste von zehn Gegenständen kommen.

3. Lachkontrolle!

Vorbereitungen: Stoppuhr

Die Kinder sitzen sich in Paaren gegenüber. Das erste Kind versucht, das andere zum Lachen zu bringen. Nach einer Minute wechseln sie sich ab. Sie dürfen sich nicht berühren und müssen Blickkontakt halten. Der Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, nicht zu lachen.

4. Figuren

Wir spielen ein Spiel, bei dem sich die Kinder, wenn wir "Tag" sagen, im Klassenzimmer bewegen und sich nach Belieben ausdrücken, während die Kinder, wenn wir "Nacht" sagen, regungslos, sprachlos und stumm wie Statuen bleiben. Wir können eine Gruppe von Kindern auswählen (ca. 4-5), die versuchen, die Statuen während der "Nacht" zu bewegen, zu lachen, zu sprechen und lustige Wörter und Ausdrücke zu benutzen. Wer sich bewegt, spricht oder lacht, hat verloren und verlässt das Spiel.

5. Was ein Chaos!

Alle Kinder -außer zwei - stehen und halten sich an den Händen und bilden eine Kette. Das erste Kind der Kette beginnt, die Kette zu verwickeln, indem es über oder unter den Armen, Beinen usw. der anderen Kinder hindurchgeht, ohne die Kette zu unterbrechen. Die anderen machen es nach, und so sind alle Kinder verknotet. Dann versuchen die beiden Kinder, die Gruppe zu entwirren, indem sie verbale Anweisungen geben. Sie dürfen die Kette nicht berühren.

6. **Figuren**

Wir spielen ein Spiel, bei dem sich die Kinder, wenn wir "Tag" sagen, im Klassenzimmer bewegen und sich nach Belieben ausdrücken, während die Kinder, wenn wir "Nacht" sagen, regungslos, sprachlos und stumm wie Statuen bleiben. Wir können eine kleine Gruppe von Kindern auswählen (ca. 4-5), die versuchen, die Statuen während der "Nacht" zu bewegen, zu lachen, zu sprechen und lustige Wörter und Ausdrücke zu benutzen. Wer sich bewegt, spricht oder lacht, hat verloren und verlässt das Spiel.

7. **Was ein Chaos!**

Alle Kinder - mit Ausnahme von zwei - stehen und halten sich an den Händen und bilden eine Kette. Das erste Kind der Kette beginnt, die Kette zu verwickeln, indem es über oder unter den Armen, Beinen usw. der anderen Kinder hindurchgeht, ohne die Kette zu unterbrechen. Die anderen machen es ihm nach, und so sind alle Kinder miteinander verknotet. Dann versuchen die beiden Kinder, die Gruppe zu entwirren, indem sie verbale Anweisungen geben. Sie dürfen die Kette nicht berühren.

Kampf – Flucht- Erstarren (Fight Flight Freeze FFF)

1. FFF Pose!

Vorbereitungen: FFF-Karten

Die Kinder werden in 3 Gruppen eingeteilt, und jede Gruppe nimmt eine FFF-Karte. Es gibt also die Kampf-Gruppe, die Flucht-Gruppe und die Erstarrungs-Gruppe. Wir sprechen mit den Kindern über die Art und Weise, wie sich jede Reaktion äußert (körperlich, verbal und emotional). Dann bitten wir sie, eine Pose einzunehmen, die sie am besten repräsentiert. Alle Gruppen stimmen über die beste Pose ab.

2. Was wenn...?

Vorbereitungen: 3 Kräne und FFF-Karten

Die Kinder stehen in einem Kreis. In der Mitte des Kreises haben wir 3 Kreise markiert, von denen jeder eine andere Art der Reaktion auf eine gefährliche Situation darstellt. Wir haben also den Kampfkreis, den Fluchtkreis und den Erstarren-Kreis. Jedes Mal, wenn wir die Anweisung "Was wäre, wenn ...?" geben, laufen die Kinder zu dem Kreis, der ihre Reaktion auf die von uns beschriebene Situation am besten darstellt, z.B. Sturm, Dunkelheit, Spinne, Bär, Hausdach, Klippenrand, Unfall, Blut, usw.

3. Meine FFF!

Vorbereitungen: 8 Sets der FFF-Karten

Wir verteilen die FFF-Karten von der gegenüberliegenden Seite auf dem Boden. Dann fordern wir alle Kinder auf, sich eine Karte auszusuchen und sich in Paaren zusammzusetzen. Danach bitten wir sie, einander von Erfahrungen zu erzählen, bei denen sie die auf der Karte abgebildete Reaktion erlebt haben. Nachdem die Kinder ihrem Partner aufmerksam zugehört haben, teilen sie ihre Erfahrungen im Plenum mit. Ältere Kinder (8-10 Jahre) können ihre Erfahrungen aufschreiben und sie dann im Plenum vorlesen.)

4. Flöße und Krokodile

Vorbereitung: große Zeitungsbögen

Wir bitten die Kinder, drei Gruppen zu bilden, und legen Zeitungspapier in drei Bereichen auf den Boden aus, wobei jeder Bereich ein anderes Floß darstellt. Danach leiten wir sie verbal an, sich vorzustellen, wie sie irgendwo in Afrika spazieren gehen, bis sie die Flöße sehen und sie betreten. Dann umgibt ein Krokodil ihre Flöße, die nacheinander zerschnitten werden. Die Kinder müssen Wege finden, um zu überleben und den Rest der Geschichte zu spielen.



KAMPF

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall, bei dem sich jemand in einer Kampfsituation befand?
2. Wie fühlt man sich in einer Kampfsituation?
3. Hast du dich schon einmal in einer Kampfsituation befunden?
Wenn ja, was ist passiert?



FLUCHT

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall, bei dem sich jemand in einer Fluchtsituation befand?
2. Wie fühlt man sich in einer Fluchtsituation?
3. Hast du dich schon einmal in einer Fluchtsituation befunden?
4. Wenn ja, was ist passiert?



ERSTARREN

1. Erinnerst du dich an einen Vorfall, bei dem sich jemand in einer Erstarren-Situation befand?
2. Wie fühlt man sich in einer Erstarren-Situation?
3. Warst du selbst schon einmal in einer Erstarren-Situation?
Wenn ja, was ist passiert?

Sozial-emotionale Fähigkeiten – Szenarien

- Die hier vorgestellten Szenarien zu sozial-emotionalen Kompetenzen sind inspiriert von Ereignissen des täglichen Lebens, mit denen Kinder und Erwachsene ständig konfrontiert werden
- Ziel der Fragen ist es, das Bewusstsein der Kinder zu schärfen und ihre Ausbildung in der Entwicklung sozialer und emotionaler Fähigkeiten zu fördern, die für ihr Leben im Allgemeinen, aber auch in Notsituationen notwendig sind.
- Zu jedem der vorgestellten Szenarien gibt es spezifische Fragen und Antworten, deren Schwierigkeitsgrad und Komplexität ansteigt.
- Die Fragen und Antworten zu diesen Szenarien sind beispielhaft. Die Kinder werden hoffentlich weitere Fragen und Antworten finden, wenn sie sich mit dem Verfahren und dem Material vertraut gemacht haben.
- Je mehr Antworten die Kinder haben, desto bereichernder wird die Aktivität für sie.
- Die Szenarien geben den Kindern die Möglichkeit, sich in verschiedenen Situationen hinezusetzen und sich so auf künftige Erfahrungen vorzubereiten oder mit den gegenwärtigen Erfahrungen besser umzugehen.



Szenario 1: Straße in der Nachbarschaft

Beschreibung

Ein ungepflegter Mann geht auf dem Bürgersteig und bückt sich, um einen Geldschein aufzuheben (Misstrauen). Ein Mädchen (Anne) hält ihr kaputtes Skateboard in der Hand (Traurigkeit, Enttäuschung), während ein Paar neben Kartons vor dem Haus steht, in das sie gerade umgezogen sind (Freude), mit einer Katze in einem Transportkäfig. Eine Autofahrerin schreit und hebt die Hände (Verärgerung), während sie in der Schlange hinter anderen Autos steht.

Emotionen: Misstrauen, Traurigkeit, Enttäuschung, Glück, Irritation.

Fragen:

Warum schreit die Fahrerin? (Verärgerung wegen eines Staus?)(L1)

1. Wie fühlt sich Anne? (Traurigkeit, Enttäuschung)
2. Wie fühlt sich der alte Mann auf dem Bild? (Misstrauen) (L2)
3. Wie fühlen sich der Mann und die Frau, die miteinander sprechen? (Glück) (L2)
4. Was denkst du, warum es auf der Straße einen Stau gibt? (Hauptverkehrszeit/Unfall/beschädigte Ampel)(4)
5. Was glaubst du, warum die Fahrerin genervt ist? (hat es eilig/will nicht warten) (L4)
6. Was ist die beste Lösung für Annes Problem? (nach Hause gehen/ein neues Skateboard kaufen/reparieren lassen) (L5)



Szenario 2: Pausenhof einer Schule

Beschreibung:

Ein Schüler hält sich die Ohren zu (Verärgerung), während er von zwei seiner Klassenkameraden gehänselt wird (Abneigung)- einem Mädchen und einem Jungen, der Pickel im Gesicht hat. Eine Gruppe von Kindern- Kate, ein sehr großes Mädchen und Marco-jubeln in der Mitte des Volleyballfeldes über ihren Sieg (Aufregung, Zufriedenheit). Ein Junge sitzt allein (Einsamkeit) und die Lehrkraft geht auf dem Hof spazieren (Sicherheit)

Emotionen: Ärger, Abneigung, Aufregung, Zufriedenheit, Einsamkeit, Sicherheit.

Fragen:

1. Warum hält sich der Junge die Ohren zu? (Lärmbelästigung) (L1)
2. Was kannst du über das Kind sagen, das alleine sitzt? (hat keine Freunde/keine Lust zu spielen/seine Mannschaft hat ein Spiel verloren/er wurde bestraft/ er wurde geschlagen und hat schmerzen) (L2)
3. Was würdest du tun, wenn du in der gleichen Situation wärst wie der Jung, der gehänselt wird? (mich wehren, Lehrkraft um Hilfe bitten)(L3)



Szenario 3: Kaufhaus

Beschreibung:

Ein Junge ist allein in einem Flur (Angst), während seine Mutter in einem anderen Flur nach ihm sucht (Panik). Ein Mädchen ist hingefallen und weint, während sie den Snack zeigt, den sie haben möchte (Wut, Sturheit). Ihr Vater sieht sich um (Schuldgefühle), während ein Angestellter die Produkte in die Regale einräumt (Zufriedenheit).

Emotionen: Angst, Panik, Wut, Sturheit, Schuldgefühle, Zufriedenheit.

Fragen:

- 1) Was geschah, bevor der Junge sich allein im Flur wiederfand? (Etwas erregte seine Aufmerksamkeit und er verließ die Seite seiner Mutter (sie ließ ihn eine Weile allein, aber er verließ den Ort und sie verloren sich) (L1)
- 2) Was sind die Gründe für das Weinen des Mädchens? (Ihr Vater erlaubt ihr nicht, den Snack zu nehmen, den sie möchte / er erlaubt ihr nicht, den Snack sofort zu essen / sie hat ihm den Snack gezeigt, den sie wollte, aber er hat nicht sofort auf ihre Bitte reagiert) (I4)
- 3) Was würdest du dem Geschäftsführer des Kaufhauses vorschlagen, damit die Angestellten zufrieden sind? (ein ruhiges Arbeitsumfeld schaffen / ihnen ein zufriedenstellendes Gehalt zahlen / ihre Probleme besprechen, um sie zu lösen / die besten Mitarbeiter belohnen oder loben) (L6)



Szenario 4: Restaurant

Beschreibung:

Ein Mann hat den Mund mit voll mit Essen (Zufriedenheit, Vergnügen), während eine Frau den Teller vor sich betrachtet (Ekel) und die Kellnerin anschreit, die sich nähert (Scham).

Emotionen: Freude, Vergnügen, Ekel, Scham.

Fragen:

1. Warum hat der Mann seinen Mund mit Essen vollgestopft? (Völlerei) (L1)
2. Wie fühlt sich der Mann? (Zufriedenheit, Vergnügen) (L2)
3. Was denkst du, wird als nächstes mit dem Mann auf dem Bild passieren? (Essen schlucken / Essen ausspucken / Ersticken) (L2)
4. Wie fühlt sich die Frau auf dem Bild? (Abscheu) (L2)
5. Was würdest du tun, wenn du in der gleichen Situation wie die Frau wärst? (die Kellnerin rufen / den Koch aufsuchen, um sich zu beschweren / nichts tun / das Restaurant verlassen / etwas Anderes bestellen / dieses Gericht stehen lassen und den Rest essen) (L3)
6. Wie fühlt sich die Kellnerin? (Scham) (L2)
7. Warum, glaubest du, schämt sich die Kellnerin? (sie ist dabei, sich zu entschuldigen / sie hat eine ähnliche Erfahrung gemacht) (L4)



Szenario 5: Zuhause

Beschreibung:

Mike überreicht seinem Großvater, der in einem Sessel sitzt, einen Blumenstrauß (Freude, Zärtlichkeit, Überraschung), während ein Mann und eine Frau sich umarmen (Liebe) und ein Hund sich an ihren Beinen reibt (Eifersucht).

Emotionen: Freude, Zärtlichkeit, Überraschung, Liebe, Eifersucht.

Fragen

1. Warum schenkt Mike seinem Großvater einen Blumenstrauß?
(wegen seines Geburtstages seines Großvaters/er wurde entlassen/Jubiläumsfeier/Mike möchte sich bedanken) (L1)
2. Wie würdest du einem geliebten Menschen deine Liebe zeigen, außer mit Blumen und einer Umarmung
(Liebkosungen/Schokolade/ Gemaltes/ Geschenke/ ein Kuss/ „Ich liebe dich“) (L3)
3. Welche Schlussfolgerungen können aus dem Verhalten des Mannes und der Frau gezogen werden? (Sie haben Intimität/ sie sind ein Paar/ sie sind Bruder und Schwester oder gute Freunde/Verwandte/ sie zeigen sich ihre gegenseitige Liebe/ sie sind glücklich sich zu haben und haben eine gute Zeit) (L4)
4. Was soll das Verhalten des Hundes zeigen? (möchte eine Umarmung / will Spazieren gehen/ ist eifersüchtig auf den Mann und die Frau/ möchte Aufmerksamkeit) (L4)

Ausfüllen



Szenario 6: Strand

Beschreibung:

Ein Mädchen (Anne) springt von einer Klippe und ihre Freunde – zwei Jungs (einer davon ist Nick) und ein Mädchen (Kate)- applaudieren ihr (Bewunderung), während ein junger Mann mit einer körperlichen Behinderung über eine Rampe ins Meer gelangt (Stärke). Ein Junge und ein Mädchen im Vorschulalter spielen im Sand, als plötzlich der Junge dem Mädchen die Harke wegnimmt (Wut, Eifersucht, Aggressionen).
Emotionen: Bewunderung, Stärke, Eifersucht, Aggressionen

Fragen:

- 1) Warum applaudieren die Kinder Anne? (Sie ermutigen sie bei ihrem ersten Versuch von der Klippe zu springen/ belohnen ihren ersten Sprung/ sind beeindruckt von ihrem Spung) (L1)
- 2) Was kannst du über den körperlich behinderten Mann sagen? (er mag das Wasser/ er hat einen starken Willen/ er ist aktiv und interessiert) (L2)
- 3) Welche Beziehung verbindet die vier Kinder auf dem Bild? (Freunde, Verwandte, Geschwister, Klassenkameraden, haben sich erst im Urlaub kennen gelernt) (L4)
- 4) Was könnte getan werden, damit mehr Menschen mit einer körperlichen Behinderung Zugang zum Meer haben? (den Bau von Rampen an Stränden fördern, Informationen über Rampen an Stränden verbreiten) (L5).



Szenario 7: Schuklasse

Beschreibung:

Die Schüler schreiben einen Test. Ein Schüler schaut aus dem Fenster (Langeweile), während ein anderer (Marco) auf seine Uhr schaut (Angst, Stress). Zur gleichen Zeit versucht ein Schüler von seinem Sitznachbarn abzuschreiben (Neugier) und ein Mädchen ist auf ihrem Tisch eingeschlafen (Müdigkeit).

Emotionen: Langeweile, Angst, Stress, Neugier, Müdigkeit.

Fragen:

- 1) Warum schaut der Junge aus dem Fenster? (aus Langeweile/ denkt an etwas Irrelevantes/ seine Aufmerksamkeit ist auf etwas außerhalb der Klasse gerichtet/ aus Müdigkeit/ stellt sich vor, er wäre woanders) (L1)
- 2) Angenommen man könnte Marco helfen sich weniger zu stressen, was würdest du tun? (Ich würde ihm raten, nicht auf die Uhr zu schauen/ Ich würde ihm sagen, dass es wichtig ist positiv zu denken und er sich darauf konzentrieren soll, die nächste Arbeit besser zu schreiben/ Ich würde ihn umarmen und aufmunternde Worte zu ihm sagen) (L5)
- 3) Welche Meinung kann man sich über die Schüler der Klasse bilden? (Jeder Schüler reagiert anders in der gleichen Situation/ jeder Schüler hat unterschiedliche Bedürfnisse und jeder muss anders behandelt werden) (L6)



Szenario 8: Wartebereich im Krankenhaus

Beschreibung: Eine schwangere Frau sitzt im Wartebereich und ihr Mann streichelt ihren Bauch (Optimismus). Ein älterer Mann steht vor der Tür des Arztes und hält Papiere mit Untersuchungsergebnissen in der Hand (Traurigkeit). Auch ein weinendes Mädchen ist im Wartebereich und drückt ihren Bauch (Schmerz).

Emotionen: Optimismus, Traurigkeit, Schmerz

Fragen:

- 1) Wie fühlt sich der ältere Mann und die schwangere Frau auf dem Bild? (Optimismus) (L2)
- 2) Kannst du einen Grund für die Traurigkeit des älteren Mannes nennen? (schlechte medizinische Ergebnisse/ eine Diagnose für ihn selbst oder für eine geliebte Person/ negative Gedanken über seine Gesundheit oder den geplanten Arzttermin) (L2)
- 3) Was würdest du tun, wenn du in der selben Situation wärst wie der ältere Mann auf dem Bild? (Ich würde versuchen positiv zu denken/ Ich würde weinen/ Ich würde mit dem Arzt oder einer mir wichtigen Person über meine Gefühle sprechen/ Ich würde mit niemandem sprechen und alleine warten) (L3)
- 4) Was könnte gemacht werden, um den Schmerz des Mädchens zu reduzieren? (eine Schmerztablette nehmen/ in den Operationsaal gehen für eine Operation/ eine körperliche Untersuchung und ein ärztlicher Behandlungsvorschlag) (L5)

Atmen in Kreisen:

- Alle Kinder stehen in einem Kreis.

Stufe A - Unterricht

- Die Lehrkraft atmet aus, indem sie "a" sagt, und macht bei der gleichen Ausatmung eine Pause (zunächst 3, dann 4 und schließlich 5 Mal). Sie/er fragt die Kinder, wie viele Pausen sie gehört haben.
- Nun atmen die Kinder tief ein, atmen aus und immer wenn die Lehrkraft klatscht, machen sie eine Pause und fahren dann mit der gleichen Ausatmung fort.
- Als nächstes zählen die Kinder, dass ihre Ausatmung 10" lang anhält. Das ist die Summe der Zeit, die sie brauchen, um die normale Atmung im Algorithmus zu überprüfen.

Stufe B - Spielen:

- Sie bilden 3 Gruppen und jedes Kind der Gruppe atmet tief ein. Beim Ausatmen läuft das Kind im Kreis herum und ruft einen Spruch seiner Wahl, der das Gefühl der Angst ausdrückt, bis es keine Luft mehr bekommt.
- Die Anzahl der Kreise eines jeden Kindes und die Gesamtzahl der Kreise jeder Gruppe wird gezählt. Wenn der Ausruf aufhört, hört auch das Zählen der Kreise auf.



N O R M A L

SCHNELL

LANGSAM

GERÄUSCHVOLL

AGONAL

Mit diesen Aktivitäten sollen die Stufen des LIFEFORCE BLS Algorithmus vermittelt werden.

- 1. Vorbereitung:** Ein Kartenset pro Klasse.
 - Legen sie ein Kartenset auf den Tisch
 - Die Lehrkraft zieht der Reihe nach Karten und bittet einen Schüler um eine Antwort
 - Die Lehrkraft kann die Antworten vorgeben und hilfreiche Hinweise geben, die die Antwort beschreiben, oder den Rest der Klasse um Hilfe bitten
 - Wenn die Frage immer noch zu schwierig ist, wird entweder eine neue Karte gezogen oder die Frage wird an die ganze Klasse weitergegeben
 - Der Schüler mit den meisten richtigen Antworten gewinnt
- 2. Vorbereitung:** Ein Satz Karten pro Team
 - Sie können zwei Teams bilden. Jedes Team hat einen Satz Karten.
 - Jeder Schüler zieht eine Karte und beantwortet die Frage darauf
 - Wenn eine Frage für einen Schüler des Teams zu schwierig ist, kann er oder sie die Karte an ein anderes Teammitglied weitergeben. Der andere Schüler beantwortet die Frage oder die Karte kann von der Mannschaft beantwortet werden
 - Das Team mit den meisten richtigen Antworten gewinnt

3. **Vorbereitung:** Ein Kartensatz pro 8 Schüler ein Kartensatz pro Schüler
- Ziel des Spiels ist es, am schnellsten die richtige Karte in einem Kartenpaar zu finden. Die Lehrkraft kann jedem Team ein Szenario vorgeben und dann fragen, welche der beiden Schrittkarten die richtige ist. Das Team, das die Frage am schnellsten beantworten kann, gewinnt. Alternativ kann die Frage auch der ganzen Klasse gestellt werden und jeder Schüler antwortet einzeln.

4. **Vorbereitung:** Ein Satz Karten pro Schüler
Die Lehrkraft sagt den Namen einer Stufe und ihre Schritte, lässt aber entweder einen Schritt aus oder fügt einen Schritt einer anderen Stufe hinzu. Die Schüler müssen das Gehörte nachmachen und den Fehler so schnell wie möglich finden und korrigieren.

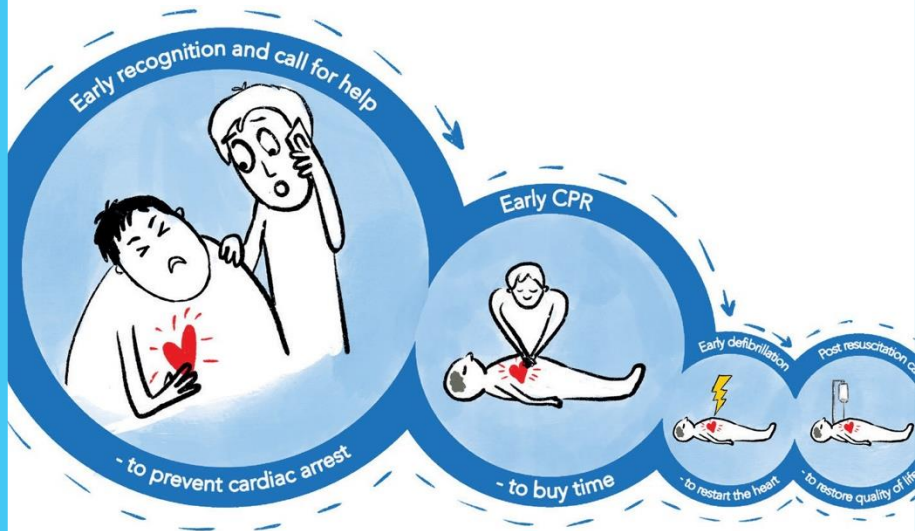
5. **Vorbereitung:** Ein Satz Karten pro Team

Das Ziel des Spiels ist es, die Karten richtig zu erraten. Die Mannschaft, die die meisten Karten richtig errät, gewinnt.

Jedes Team wählt eine Karte und einen Schüler, der die Karte pantomimisch darstellt. Die andere Gruppe muss erraten, zu welcher Stufe die Karte gehört und um welche Karte es sich handelt. Das Gleiche kann auch durch Zeichnen an der Tafel geschehen. Die Stufen und Schritte werden gezeichnet und die Schüler der anderen Gruppe müssen raten.

Phonologische/semantische Anhaltspunkte für jede Aktivität

- Richtungsweisende Hinweise (verbale und nonverbale Aufforderungen) wären die Angabe des Anfangsbuchstabens/der Silbe/des Wortes der Ziel-Antwort
- Unterstützung durch Pantomime, indem die Handlung nachgeahmt wird
- Zeichnen auf der Tafel



ÜBERLEBENSKETTE

Dies ist kein separater Schritt im BLS-Algorithmus, sondern eher eine Einführung für die Kinder, dass sie durch das Erkennen eines Kreislaufstillstandes, durch das Rufen von Hilfe und das Starten der Wiederbelebung in der Lage sind, zusammen mit anderen (Rettungsdienst, Ärzten etc.) ein Leben zu retten!

Schritt 1: Frühzeitiges Erkennen und Rufen um Hilfe, um einen Kreislaufstillstand zu verhindern und den Rettungsdienst zu aktivieren.

Schritt 2: Frühe Wiederbelebung durch Laien - um die Schädigung des Gehirns und des Herzens zu verlangsamen und um Zeit zu gewinnen, damit AED und Rettungsdienst eintreffen können.

Schritt 3: Frühdefibrillation - zur Wiederherstellung eines Herzrhythmus.

Überlebenskette

S1: Kannst du die benötigten Teile aufzählen, um ein Leben zu retten? (L1)

S1: Warum ist es wichtig, einen Herzstillstand zu erkennen und frühzeitig zu reagieren? (L5)

S1 Wäre es besser, auf den Rettungsdienst zu warten, ohne zu handeln? (L6)

S2: Kannst du einen Grund für eine frühzeitige Wiederbelebung durch Laien nennen? (L2)

S2: Was würde passieren, wenn man zu lange mit der Wiederbelebung wartet? (L3)

S2: Was sind die Vorteile einer frühen Wiederbelebung durch Laien? (L4)

S3: Was passiert, wenn wir eine Frühdefibrillation durchführen? (L1)

S3: Was ist die Funktion der Frühdefibrillation? (L4)

S3: Was würdest du empfehlen, um die Überlebenschancen des Opfers zu verbessern? (L6)



SICHERHEIT

Schritt 1: Frage dich selbst: "Ist die Situation für mich sicher?"
(z. B. Verkehr, Strom, Feuer, Scherben)

Schritt 2: Frage dich selbst:
"Ist die Situation sicher für die Menschen in meiner Umgebung?"

Schritt 3: Frage dich selbst:
"Ist die bedürftige Person in Sicherheit?"

Sicherheit

S1: Kannst du in eigenen Worten beschreiben, auf welche Gefahren man achten muss?

S1: Was würdest du machen, falls sich ein Feuer in der Nähe des Opfers befindet?

S1: Warum ist es so wichtig nach Gefahren zu schauen? (L5)

S2: Nach welchen Gefahren musst du schauen?(L2)

S2: Was würde passieren, wenn die Leute um dich herum in Gefahr sind? (L3)

S2: Wäre es besser, direkt mit der Wiederbelebung anzufangen, ohne vorher nach Gefahren zu geschaut zu haben?(L6)

S3: Beschreibe eine sichere Umgebung für das Opfer. (L1)

S3: Kannst du den Grund dafür erläutern, warum du auf den Verkehr achten musst? (L5)

S3: Was würdest du machen, wenn starker Verkehr um das Opfer herum herrscht? (L5)



Prüfen der Reaktion

Schritt 1: Knie dich an die Seite des Opfers.

Schritt 2: Berühre/ schüttel sanft die Schultern und frage laut:
"Geht es Ihnen gut?"

Prüfen der Reaktion

S1: Was ist der erste Schritt, um eine Reaktion zu prüfen? (L3)

S1: Was ist der Grundgedanke diesen Schritt? (L2)

S1: Wann würdest du den Schritt beenden? (L4)

S2: Welche Maßnahmen kannst du ergreifen, um sicherzustellen, dass die Person reagiert? (L5)

S2: Was würde passieren, wenn du handelst, ohne zu prüfen, ob die Person antwortet? (L3)

S2: Kreiere ein Szenario, in dem zeigst, wie dieser Schritt funktioniert. (L3)

Prüfen der normalen Atmung



Prüfen der normalen Atmung

Schritt 1: Wenn die Person nicht reagiert (zum Beispiel nicht spricht), überprüfe die Atmung.

Schritt 2: Lege die Hand auf die Stirn und die Fingerspitzen der anderen Hand unter die Kinnspitze.

Schritt 3: Neige den Kopf des Opfers sanft nach hinten und hebe das Kinn an, um die Atemwege zu öffnen.

Schritt 4: Positioniere deinen Kopf über dem Kopf des Opfers.

Schritt 5: SEHEN: Schaue, ob sich der Brustkorb bewegt.

Schritt 6: HÖREN: Lausche mit deinem Ohr auf Atemgeräusche.

Schritt 7: FÜHLEN: Spüre den Atem des Opfers auf deiner Wange.

Schritt 8: Nachdem bis zu 10 Sekunden lang geschaut, gehört und gefühlt wurde, frage dich: "Ist dies normale Atmung ODER ist es nur Husten, Stöhnen, Schnaufen?" Ein Opfer, das kaum atmet, oder seltene, langsame und laute Atemzüge macht oder keucht, atmet nicht normal.

Prüfen der normalen Atmung

S1: Was könnte passieren, wenn die Personen nicht reagieren? Was würdest du tun? (L3)

S1: Würdest du empfehlen die Atmung zu kontrollieren? (L6)

S1: Kannst du erklären, warum die Atmung überprüft werden muss? (L5)

S2: Was musst du als erstes mit dem Kopf der Person machen? (L2)

S2: Erkläre den Grund, warum du den Kopf in diese Position bringst. (L2)

S2: Überlege, welchem Teil des Kopfes du als nächstes Aufmerksamkeit schenkst. (L5)

S3: Kannst du erklären, was auf diesem Bild passiert? (L2)

S3: Was ist der Grund für diese Position? (L4)

S3: Was macht die Position für den Ersthelfer erfolgreich?(L5)

S4: Was ist der erste Sinn, den du verwenden musst, um die Atmung zu überprüfen? (L1)

S4: Beschreibe deine Körperhaltung. (L3)

S4: Stell dir vor du kannst nicht sehen, ob sich der Brustkorb bewegt. Wie kannst du die Situation verbessern? (L5)

- S5:** Was ist der Unterschied zum vorherigen Schritt? (L2)
- S5:** Wäre es besser, wenn du ausschließlich SCHAUST um die Atmung zu überprüfen? (L6)
- S5:** Was lief gut in dieser Situation? (L5)
- S6:** Was für eine Art der Kontrolle siehst du auf diesem Bild? (L2)
- S6:** Was sollte der Ersthelfer hören? (L4)
- S6:** Was sind die Vorteile dieses Schrittes? (L4)
- S7:** Was heißt es, wenn du die Atmung des Opfers spürst?? (L1)
- S7:** Was ist der Zusammenhang zwischen Atmung und Wiederbelebung? (L4)
- S7:** Warum ist es wichtig auch die Atmung zu fühlen und nicht nur zu schauen? (L5)
- S8:** Welche Fragen würdest du dir in der Situation stellen? (L3)
- S8:** Wäre es besser, wenn die Person sehr langsam atmet? (L6)
- S8:** Ist Husten ein Zeichen normaler Atmung? (L6)

Alarmieren des Rettungsdienstes



Alarmieren des Rettungsdienstes

Schritt 1: Wenn die Person nicht ansprechbar ist und/oder nicht atmet (oder nicht normal atmet):

Sprich einen Helfer an und bitte ihn, den Rettungsdienst (112) zu rufen oder rufe selbst den Rettungsdienst!

Schritt 2: Bleibe bei der Person, während du den Rettungsdienst rufst, wenn dies möglich ist.

Schritt 3: Wähle die 112 am Telefon.

Schritt 4: Aktiviere die Lautsprecherfunktion des Telefons, wenn du kannst!

Schritt 5: Sage deinen Namen, deinen Standort und was passiert ist, und beantworte die Fragen, die am Telefon gestellt werden.

Schritt 6: Bleibe am Telefon, lege nicht auf!

Schritt 7: Schicke einen Helfer, der einen AED mitbringt, falls vorhanden. Wenn du allein bist, lass das Opfer nicht allein, sondern beginne mit der Herzdruckmassage.

Alarmieren des Rettungsdienstes

S1: Was machst du, wenn keine andere Person um dich herum steht? (L2)

S1: Was könnte passieren, wenn du den Rettungsdienst jetzt nicht alarmierst? (L3)

S1: Wie kannst du die Situation verbessern? (L5)

S2: Solltest du bei dem Opfer bleiben, während du nach Hilfe rufst? (L2)

S2: Was ist der Hauptgrund, dass du bei dem Opfer bleiben solltest? (L4)

S2: Was sind Vor- und Nachteile bei der Person zu bleiben? (L4)

S3: Welche Nummer sollst du im Notfall anrufen? (L1)

S3: Als wie wichtig würdest du diesen Schritt erachten? (L4)

S3: Wie würdest du diese Situation beenden? (L6)

S4: Wofür steht das Symbol? (L1)

S4: Ist es eine gute Idee, den Lautsprecher anzustellen? (L5)

S4: Was ist der Vorteil des Lautsprechers? In welcher Situation? (L4)

S5: Was fragt dich der Rettungsdienst in dieser Situation? (L2)

S5: Wie würdest du dich in dieser Situation fühlen? (L6)

S5: Wie würdest du die Situation verbessern, während du den Anruf tätigt?
(L6)

S6: Ist es okay, nach Beantwortung der Fragen einfach aufzulegen? (L1)

S6: Kannst du die Hauptgründe nennen, warum du am Telefon bleiben solltest? (L4)

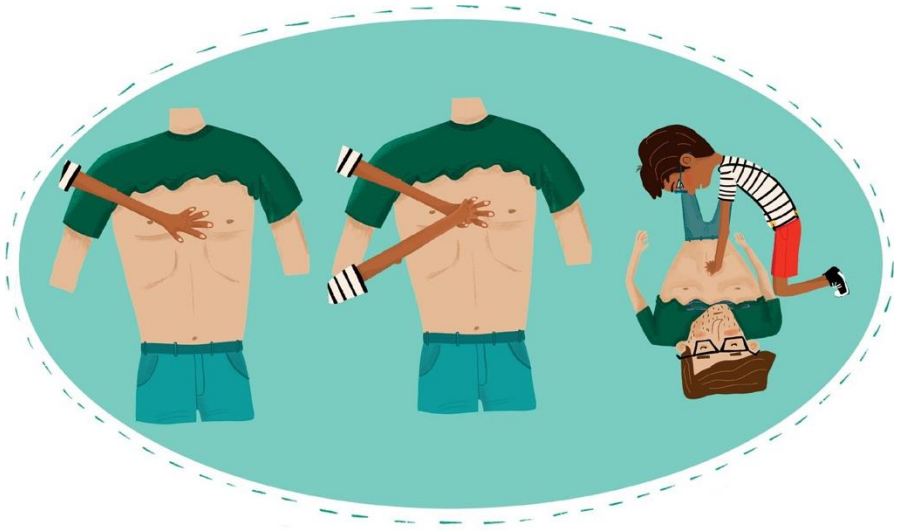
S6: Wie würdest du dich in dieser Situation fühlen? (L6)

S7: Welche Person sollte einen AED holen? (L1)

S7: Wie kannst du eine umstehende Person auf dich aufmerksam machen um dir zu helfen? (L3)

S7: Wie wäre das Outcome, wenn du den AED selber holst? (L5)

Hochwertige
Herzdruckmassage



Hochwertige Herzdruckmassage

Schritt 1: Knie an der Seite der Person.

Schritt 2: Lege deinen Handballen auf die Mitte der Brust der Person!

Schritt 3: Lege deinen anderen Handballen auf die erste Hand und verschränke die Finger.

Schritt 4: Halte deine Arme gerade!

Schritt 5: Positioniere dich senkrecht über der Brust des Opfers und drücke auf das Brustbein, 5 cm bis 6 cm.

Schritt 6: Entlaste nach jeder Kompression den Druck auf den Brustkorb, ohne den Kontakt zwischen deinen Händen und der Brust zu verlieren.

Schritt 7: Wiederhole dies mit einer Frequenz von 100-120 Kompressionen pro Minute.

Hochwertige Herzdruckmassage

S1: Beschreibe die Position der Hand des Ersthelfers. (L1)

S1: Warum ist es wichtig, die Hand nicht auf dem Bauch zu platzieren? (L5)

S1: Würdest du die Anziehsachen am Oberkörper ausziehen oder nicht? (L6)

S2: Wie viele Hände benötigst du für den nächsten Schritt? (L2)

S2: Stimmst du zu, die Finger zu überkreuzen? (L6)

S2: Warum hat Marco genau diese Position seiner Hände gewählt? (L6)

S3: Warum solltest du deine Arme während der Brustkompression gerade halten??
(L1)

S3: Wie überprüfst du, ob deine Arme gerade sind? (L4)

S3: Wäre es besser, wenn deine Arme angewinkelt sind? (L6)

S4: Kannst du dich erinnern, wie tief du deine Arme herunterdrücken musst? (L1)

S4: Basierend auf dem, was du weißt, warum muss man so tief drücken? (L6)

S4: Was passiert, wenn du nicht stark genug bist? (L5)

S5: Was passiert nach jeder Brustkompression? (L1)

S5: Was ist der Grund wieder loszulassen? (L5)

S5: Ist es ein Vor- oder Nachteil die Hände auf dem Brustkorb des Opfers zu lassen? (L4)

S6: Gib eine Zusammenfassung für die jetzt folgende Handlung. (L4)

S6: Komponiere ein Lied über den Takt der Herzdruckmassage. (L6)

S6: Würdest du eine Kompression mit mehr als 100-120 Schlägen pro Minute empfehlen? (L6)



Atemspende

Schritt 1: Öffne nach 30 Kompressionen erneut die Atemwege. Drücke dafür den weichen Teil der Nase mit deinem Zeigefinger und Daumen zu, und drücke deine Hand auf die Stirn des Opfers. Lasse den Mund des Opfers öffnen.

Schritt 2: Nimm einen normalen Atemzug und lege deine Lippen um den Mund der Person, wobei du darauf achten musst, dass du eine luftdichte Abdichtung hast.

Schritt 3: Blase gleichmäßig in den Mund und achte darauf, dass sich die Brust des Opfers für circa 1 Sekunde anhebt.

Schritt 4: Hole noch einmal Luft und wiederhole es noch einmal (insgesamt 2 Beatmungen)!

Schritt 5: Weiter mit Herzdruckmassage und Beatmungen im Verhältnis 30:2 bis Hilfe eintrifft!

Atemspende

S1: Nach wie vielen Kompressionen gibst du eine Atemspende? (L1)

S1: Was passiert auf dem Bild? (L4)

S1: Was wäre ein anderer Titel für dieses Bild/Aktion? (L6)

S2: Was macht Marco hier? (L2)

S2: Nimmst du einen normalen oder starken Atemzug? (L5)

S2: Wie stellst du sicher, dass die ganze Luft in den Mund der Person gerät? (L4)

S3: Was hättest du in dieser Situation getan? (L3)

S3: Was ist die Alternative zur Atemspende, wenn du diese nicht machen willst? (L5)

S3: In welchem Tempo würdest du in den Mund des Opfers pusten? (L3)

S4: Wie oft solltest du in den Mund der Person pusten?? (L1)

S4: Wofür ist die Atemspende gut? (L4)

S4: Was ist deine Meinung zur Atemspende? (L5)

S5: Nach was sieht die Aktion auf den Bildern aus? (L1)

S5: Wie ist der Zusammenhang zwischen Herzdruckmassage und Atemspende? (L4)

S5: Warum ist es wichtig, die Herzdruckmassage erneut zu beginnen? (L5)



**AED automatisierte externe
Defibrillatoren**

Schritt 1: Sehe dich in deiner Umgebung um und halte Ausschau nach einem AED Schild.

Schritt 2: Wenn ihr mehr als zwei Personen seid, sollte einer von euch einen AED holen, die anderen führen die Herzdruckmassage beim Betroffenen weiter.

Schritt 3: Wenn kein AED zur Verfügung steht, oder während du auf einen wartest, setze die Herzdruckmassage fort!

AED automatisierte externe Defibrillatoren

S1: Kannst du drei Elemente des AED-Symbols aufzählen? (L1)

S1: Was sind mögliche Orte, wo sich ein AED befinden kann? (L4)

S1: Anhand deines Wissens, wie denkst du, würde ein AED Schild aussehen?
(L6)

S2: Wie viele Leute werden benötigt, um einen AED zu verwenden? (L1)

S2: Wie wichtig findest du die Verwendung eines AED? (L4)

S2: Wie würdest du weitere Schritte organisieren, wenn genug Person da
sind, um einen AED zu benutzen? (L3)

S3: Kannst du die Kompression während dieses Schrittes unterbrechen? (L1)

S3: Warum ist es wichtig, die Kompressionen nicht zu stoppen? (L4)

S3: Was passiert, wenn du die Kompression stoppst? (L5)



Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

Schritt 1: Wenn du eine Person siehst, die ihre Hand um ihren Hals gelegt hat und hustet,

Schritt 2: dann animiere die Person zu husten.

Schritt 3: Wenn die Person nicht reden kann und Probleme hat zu atmen

Schritt 4: dann stütze mit einer Hand die Brust, lehn die Person nach vorne und gib 5 Schläge zwischen die Schulterblätter mit dem Absatz der anderen Hand.

Atemwegsverlegung durch Fremdkörper

S1: Kannst du erklären, was hier passiert? (L2)

S1: Wie ist diese Situation entstanden? (L4)

S1: Was ist die beste Lösung, um das Problem zu beheben? (L5)

S2: Was würdest du in dieser Situation unternehmen? (L3)

S2: Was ist die Idee hinter der Aktivität des Ersthelfers? (L4)

S2: Ist es wichtig, der Person zu zeigen, wie es funktioniert? (L5)

S3: Wie fühlt sich die erstickende Person? (L2)

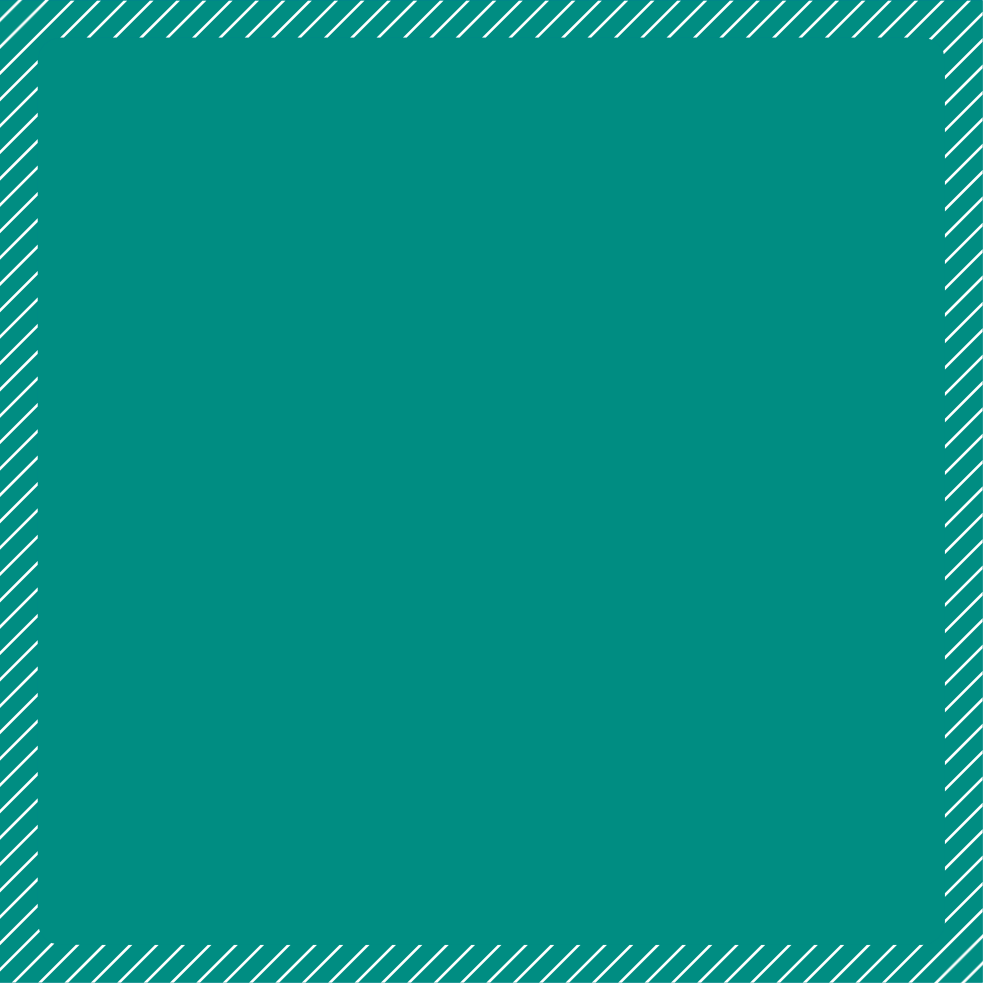
S3: Was sind die nächsten Schritte, die du tun musst? (L3)

S3: Was würdest du tun, um der Person zu helfen? (L5)

S4: Erkläre, was Marco hier macht. (L2)

S4: Was würdest du in dieser Situation tun? (L3)

S4: Stelle dir vor, du bist in dieser Situation. Schreibe einen Tagebucheintrag.(L6)



Aktivität

PART A - Szenarien 6-8

Die Szenarien kommen den realen Erfahrungen der Kinder sehr nahe und entsprechen dem Ort, an dem die Ausbildung stattfindet. Um Verwirrung zu vermeiden: Die Schule ist das Hauptelement.

PART B - Szenarien 8-10

Diese Szenarien kommen den realen Lebenserfahrungen von Kindern sehr nahe, gehen aber einen Schritt weiter und beziehen öffentliche Orte in der Stadt/im Dorf mit ein, die nicht nur Kindern gewidmet sind – wie es bei Spielplätzen der Fall ist – und das Zuhause als Ort, an dem sie ihre Zeit viel unabhängiger verbringen.



BLS Szenario 1 (6-8)

Wir befinden uns auf dem Spielplatz vor der Schule, wo die Kinder normalerweise nach der Schule ihre Zeit mit ihren Freunden verbringen. Eine Frau bricht zusammen und die Kinder können das Ereignis leicht beobachten, da es in der Nähe der Schaukel passiert.

Personen im Szenario: Kinder, ein Kindermädchen, eine Gruppe von drei Jugendlichen, die sich um die Bänke herum unterhalten, ein Großvater und eine Mutter, die Frau, die zusammenbricht.

Objekte: Es gibt einen Brunnen, vom Park aus sieht man eine kleine Straße und die Schule ist leicht zu sehen und zu erreichen, es gibt Bänke und Spielgeräte (Rutsche, Schaukel, ...).

BLS Szenario 1 (6-8)

Karte 1 Sicherheit

1. Kannst du drei Dinge auflisten, die du tun solltest? (L1)
2. Wie würdest du prüfen, ob die Situation für dich sicher ist? (L1)
3. Was würdest du anderen Kindern empfehlen, wenn sie in die Nähe der Frau kommen? (L6)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Es ist eine gute Idee, die Frau an den Schultern zu schütteln und mit ihr zu sprechen. Richtig oder falsch? (L1)
2. Wie könntest du dich positionieren, um zu beurteilen, was mit der Frau geschieht? (L3)
3. Warum ist es so wichtig zu beurteilen, ob sie noch ansprechbar ist? (L5)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Wie würdest du die Position deiner Hände beschreiben? (L1)
2. Wie kannst du erkennen, ob die Frau atmet? (L3)
3. Kannst du die wichtigsten Sinne, die du benutzt, benennen? (L4)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Erinnerst du dich an die Notrufnummer? (L1)
2. Wer ist die beste Person, um Hilfe zu rufen? (Wähle aus dem Bild) (L2)
3. Mit welchen Informationen würdest du der Notrufzentrale erklären, was passiert ist? (L4)

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Weißt du, was du mit den Händen machen sollst, während du auf den Rettungswagen wartest? (L1)
2. Beschreibe, was passiert, während du die Brustkompression durchführst. (L1)
3. Was macht eine Brustkompression erfolgreich? (L5)

Karte 6 Atemspende

1. Erinnerst du dich, wie du Brustkompression und Atemspende kombinierst? (L1)
2. Was ist der Grund für eine Atemspende? (L2)
3. Welche Wahl würdest du treffen, wenn du nicht fähig bist, eine Atemspende (Mund zu Mund Beatmung zu machen)? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Wie sieht ein AED aus? (L1)
2. Defibrillation sollte innerhalb von 3-5 Minuten nach dem Kollaps durchgeführt werden. Richtig oder falsch? (L1)
3. Kannst du einschätzen wie wichtig die Anwendung des AEDs ist? (L6)



BLS Szenario 2 (6-8)

Wir sind in der Schule, mitten im Unterricht und die Lehrkraft bricht zusammen. Die Schüler sitzen an einzelnen Tischen, auf den Regalen stehen Schultaschen, auf der linken Seite des Raumes befinden sich drei große Fenster, auf der rechten Seite eine Tür.

Personen im Szenario: 20 Schüler, die Lehrkraft, die zusammenbricht, zwei Hausmeister im Korridor und eine Lehrkraft, die am Korridor in der Nähe der Tür vorbeigeht (in der Nähe des Klassenzimmers kann er/sie leicht Geräusche oder Rufe hören). Die Lehrkraft trägt eine Menge Papiere und Bücher mit sich herum.

Objekte: Einzelne Tische, ein Regal für Schultaschen, ein Tisch im hinteren Teil des Raumes, das Lehrerpult befindet sich in der Nähe des ersten Fensters vor den Tischreihen (4 Reihen, 5 Schüler in jeder Reihe), eine interaktive Tafel und eine Wandtafel, ein Medizinschrank und ein kleines Regal mit Tabletten und einer Flasche Wasser mit Plastikgläsern für die Kinder zum Trinken.

BLS Szenario 2 (6-8)

Karte 1 Sicherheit

1. Was sind die Fragen, die du dir stellen solltest, um die Sicherheit zu überprüfen? (L1)
2. Kannst du eine Gefahr auf dem Bild erkennen? (L2)
3. Wie kannst du testen, ob die Situation für dich sicher ist? (L5)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Was ist die erste Sache, die du prüfst, wenn du neben der Lehrkraft kniest? (L1)
2. Wie würdest du überprüfen, ob der Lehrkraft weiterhin ansprechbar ist? (L5)
3. Warum ist es so wichtig zu überprüfen, ob die Lehrkraft weiterhin ansprechbar ist? (L5)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Erinnerst du dich, wie die Hände platziert werden sollten? (L12)
2. Kannst du erklären wie ein neuer Klassenkamerade am besten reagieren sollte? (L2)
3. Kannst du die wichtigsten Sinne benennen, um die normale Atmung zu überprüfen? (L4)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Wen solltest du involvieren um nach Hilfe zu rufen? (L2)
2. Was solltest du tun, wenn die Person neben dir kein Handy hat, um Hilfe zu rufen? (L3)
3. Warum ist es wichtig, den Lautsprecher einzuschalten? (L5)

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Beschreibe was passiert, wenn die Brustkompression durchgeführt wird (L1)
2. Kannst du erklären, was passiert, wenn du deine Hände in die Mitte des Brustkorbs der Lehrkraft platzierst? (L2)
3. Was macht Brustkompression erfolgreich? (L5)

Karte 6 Atemspende

1. Wie würdest du die Atemspende erklären? (L1)
2. Welche Schritte führst du bei der Atemspende durch?(L1)
3. Wie erkennt man, ob die Lehrkraft atmet? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Erinnerst du dich an das Symbol des AED? (L1)
2. Nenne einen Grund, der die Wichtigkeit des AEDs erklärt (L2)
3. Kannst du erklären, wer einen AED benutzen kann? War



BLS Szenario 1 (8-10)

Wir sind in einer kleinen Gasse in einer Stadt wo ein junger Mann zusammenbricht. Eine kleine Gruppe von drei Kindern bemerkt die Szene, als sie am Eiskiosk auf dem Platz anstehen. Sie warten mit einem Elternteil, der die drei Freunde begleitet.

Personen im Szenario: Eisverkäufer, ein Elternteil, 3 Kinder, der junge Mann, der zusammenbricht, ein Paar, das an der Bushaltestelle in der Nähe des Kiosks wartet, ein Mann mit einem Hund, der auf dem Platz vorbeigeht.

Objekte: der Kiosk auf dem Platz, die Bushaltestelle (mit einem Bus, der in die Haltestelle einfährt), Autos in der angrenzenden Straße, zwei Bänke, ein kleiner Brunnen, ein öffentlicher AED (der Gemeinde gespendet), einige andere Geschäfte wie ein Blumenladen, eine Apotheke, ein Zeitungshändler.

BLS Szenario 1 (8-10)

Karte 1 Sicherheit

1. Wie sieht Gefahr aus? (L1)
2. Was kann gemacht werden, um die Gefahren in der Szene zu verringern? (L5)
3. Bestimme, wer dir helfen könnte, den Ort sicher zu machen (L5)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Was sind die wichtigsten Handlungen, um die Reaktion zu prüfen? (L1)
2. Welche Anhaltspunkte kannst du finden, um zu verstehen, ob der Mann reagiert oder nicht? (L4)
3. Was ist der nächste Schritt, falls der Mann nicht reagiert? (L5)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Kannst du deinen Freunden erklären, wie vorgegangen werden muss? (L2)
2. Wie können die eigenen Sinne eingesetzt werden, um die normale Atmung zu überprüfen? (L4)
3. Was macht das Überprüfen der normalen Atmung schwierig? (L5)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du beschreiben, wie du Hilfe rufst? (L1)
2. Kannst du ausführen, warum es wichtig ist, nach Hilfe zu rufen? (L5)
3. Welche Informationen nutzt du, um zu beschreiben wo du dich befindest? (L6)

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich erinnern, wie du den Brustkorb drücken sollst? (L1)
2. Wie hängen Brustkompressionen und die Rettung des Lebens des Mannes zusammen? (L4)
3. Was macht Brustkompression effektiver? (L5)

Karte 6 Atemspende

1. Kannst du wiedergeben, wie lange jede Atemspende anhalten sollte? (L1)
2. Welche Funktion hat die Atemspende? (L4)
3. Basierend auf dem, was du weißt, kannst du erklären wie eine Atemspende durchgeführt werden soll? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Kannst du einen AED beschreiben?
(L1)
2. Wo findet man einen AED? (L2)
3. Was ist die Funktion eines AED? (L4)



BLS Szenario 2 (8-10)

Wir befinden uns zu Hause, im Wohnzimmer, wo eine Mutter mit ihrem Smartphone arbeitet und ihre beiden Kinder Videospiele spielen. Die Mutter verliert das Bewusstsein und fällt auf den Boden, so dass ihre Kinder die Szene sofort bemerken.

Personen im Szenario: Mutter, zwei Geschwister

Objekte: Wohnzimmermöbel, ein Telefon, ein Fernseher mit Spielkonsole, ein Fenster und der Smart-Working-Tisch, an dem die Mutter saß.

BLS Szenario 2 (8-10)

Karte 1 Sicherheit

1. Kannst du gefährliche Gegenstände im Zimmer aufzählen? (L1)
2. Kannst du entscheiden, ob es sicher ist, zur Mutter zu gehen? (L4)
3. Wenn es keine Gefahren in der Nähe gibt, was ist dann zu tun? (L6)

Karte 2 Prüfen der Reaktion

1. Kannst du dich an die wichtigsten Maßnahmen erinnern, die du ergreifen solltest? (L1)
2. Wie würdest du die Reaktionen der Mutter überprüfen? (L5)
3. Wie würdest du deinem Geschwisterkind auf der Grundlage deines Wissens erklären, was passiert? (L6)

Karte 3 Prüfen der normalen Atmung

1. Wie könntest du deine Hände benutzen, um die Atemwege der Mutter zu öffnen? (L3)
2. Welche Anzeichen kannst du finden, um festzustellen, ob die Atmung normal ist? (L4)
3. Angenommen, du kannst nicht feststellen, dass die Atmung normal ist. Was würdest du tun? (L5)

Karte 4 Alarmieren des Rettungsdienstes

1. Kannst du dich an die Notrufnummer erinnern? (L1)
2. Was glaubst du, warum die Disponentin dich bittet, am Telefon zu bleiben? (L4)

3. Welche Informationen würdest du geben, um zu erklären, was passiert ist?

Karte 5 Hochwertige Herzdruckmassage

1. Kannst du dich daran erinnern, wie tief du auf den Brustkorb der Mutter drücken solltest? (L1)
2. Wodurch wird die Herzdruckmassage effektiver? (L5)
3. Welche Prioritäten würdest du bei der Herzdruckmassage setzen, wenn ein AED vorhanden ist? (L6)

Karte 6 Atemspende

1. Wie viele Beatmungsversuche kannst du durchführen, bevor du die Herzdruckmassage wiederaufnimmst? (L1)
2. Was macht die Beatmung erfolgreich? (L5)
3. Wie kannst du helfen, wenn du keine Beatmung durchführen kannst? (L6)

Karte 7 AED automatisierte externe Defibrillatoren

1. Was kannst du tun, während du auf das Eintreffen des AED wartest? (L1)
2. Die Defibrillation sollte 10 Minuten nach dem Kollaps durchgeführt werden. Richtig oder falsch? (L1)
3. Warum ist der Einsatz des AEDs so wichtig? (L2)

Gefühlsbetonte Fragen BLS-Szenarien

1. Wie fühlen sich die Menschen in der Umgebung des Opfers?
2. An wessen Stelle würdest du am liebsten sein und warum?
3. In wessen Lage wärest du am wenigsten gerne und warum?
4. Wie würdest du dich fühlen, wenn du an der Stelle von **[Name]** wärst?
5. Welche Maßnahmen kann **[Name]** deiner Meinung nach jetzt ergreifen?
6. Kannst du die Gefühle von **[Name]** nach jeder Handlung erraten?

Aktivitäten

Lokalisiere den Sound!

- Bitten Sie einen der Schüler, den Raum zu verlassen. Der Rest der Klasse überlegt, wo er einen Küchentimer oder ein Metronom (auf 120 b/m eingestellt) oder ein Handy, das Geräusche macht (ein Lied abspielen, klingeln, etc.), versteckt.
- Der Schüler, der draußen war, kehrt mit geschlossenen Augen in den Raum zurück. Aus Sicherheitsgründen wird er/sie von einem Helfer unterstützt und geht zu der Stelle, von der er/sie glaubt, dass das Geräusch kommt.
- Wird er/sie das versteckte Geräusch finden? Wie lange wird es dauern?
- Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, machen die Gruppenmitglieder gleichzeitig Geräusche, wodurch das Zielgeräusch teilweise verdeckt wird.

Wer spielt das Instrument?

- Bilden Sie einen Kreis mit allen Schülern in der Mitte. Sie singen ein LIFEFORCE-Lied und klatschen mit den Händen auf dem Rücken gleichmäßig im Takt.
- Ein Schüler - der Anführer - geht außerhalb des Kreises und drückt einem Schüler heimlich ein kleines Instrument (Maracas, Glocken, Claves...) in die Hand.
- Der Instrumentalist spielt sein/ihr Instrument und singt mit dem Singen und Klatschen der anderen weiter.
- Am Ende des Liedes fragt der Leiter einen anderen Schüler: Wer ist der Instrumentenspieler?
- Sobald er entdeckt ist, wird der Instrumentenspieler zum Anführer und das Spiel wird mit einem anderen Lied fortgesetzt.

1. LIFEFORCE algorithm song

Someone is lying, lying on the floor,
I want to help, something must be wrong.
I approach with safety and get on my knees, I say 'are you fine'
and wait to see...

I don't get an answer, I check for normal breathing
by looking, listening and by feeling.
I call one one two from my phone
and I turn the speaker on, turn the speaker on.

Life is precious and it's sad if it's lost
so join the team of LIFEFORCE.
Help save lives, you can do it too
call one one two, call one one two
call one one two, call one one two.

I say my name and where I am
I describe the situation, I don't hang up
I stay by the person, I don't leave the scene
and I ask somebody to bring an AED.

I should not wait for the ambulance to come
The sooner the better, to start CPR.
I compress thirty times, blow two times
and repeat the cycle till the help arrives.

Life is precious, and it's sad if it's lost
so join the team of LIFEFORCE.
Help save lives, you can do it too
call one one two, call one one two
call one one two, call one one two.

Music: Christiana Adamopoulou, Manos Poulakis Lyrics: Ioanna
Etmektsoglou

1. LIFEFORCE Algorithmus Lied (deutsch)

Jemand liegt dort, liegt dort am Boden,
Ich will helfen, irgendwas stimmt nicht
Ich komme immer näher, knie mich hin
Und frage „geht's dir gut?“ und frage „geht's dir gut?“

Keine Reaktion? Ich prüfe die normale Atmung
Durch Schauen, Hören und Fühlen
Ich wähle 112 mit meinem Telefon
Und schalte den Lautsprecher ein, ich schalte den Lautsprecher
ein

Leben ist wertvoll, du willst es nicht verlier'n
Komm ins Team von LIFEFORCE
Rette Leben, sei auch du dabei
Wähle eins eins zwei, wähle eins eins zwei **(2x)**

Ich sage wer, wo und was
Und ich leg nicht auf und bleibe dran,
Ich bleibe bei der Person und gehe nicht weg
Und frage jemandem, der den Defi bringt

Während Hilfe auf dem Weg ist,
Beginne ich jetzt die Wiederbelebung
Ich drücke 30 mal und beatme 2 mal
Und wiederhole den Vorgang, bis Hilfe kommt

Leben ist wertvoll, du willst es nicht verlier'n
Komm ins Team von LIFEFORCE
Rette Leben, sei auch du dabei
Wähle eins eins zwei, eins eins zwei **(2x)**

2. LIFEFORCE Three Steps (Safety, Check for response and Check for breathing)

If you spot somebody on the ground
Take a deep breath, ask yourself aloud:
“Is it safe to approach, is it safe to approach?”
Check around you carefully and watch,
Check around you carefully and watch.

If it's safe for you to approach
kneel next to the person on the ground.
Shake their shoulders and ask,
shake their shoulders and ask:
“are you alright?”, that's the right task,
“are you alright?”, that's the right task.

If the person does not say a thing,
touch the forehead and gently raise the chin.
Place your ear near their mouth,
place your ear near their mouth.
Listen, feel and watch for normal breathing now.
Listen, feel and watch for normal breathing now.

Lyrics-Music: Christiana Adamopoulo

2. LIFEFORCE Drei Schritte

Wenn du jemanden siehst, der Hilfe braucht
Atme tief durch und frage dich
"Ist es sicher, sich zu nähern?"
"Ist es sicher, sich zu nähern?"
Schau dich um und beobachte die Person

Wenn es für dich sicher ist,
Komme näher und knie dich hin
Schüttel sie leicht und frag Sie, schüttel sie leicht und frag Sie
"Sind Sie okay?"

Wenn die Person nichts sagt
Berühr die Stirn, heb das Kinn sanft an.
Leg dein Ohr nah an die Person, leg dein Ohr nah an die Person.
Hör, fühl und sieh nach der normalen Atmung

3. LIFEFORCE Call for Help and Find an AED

After having checked the person's breath I call for help, I call for help

If somebody else is there too I ask them to call one one two

If I am alone I call from my phone

and I turn the speaker on, turn the speaker on I start CPR, I must not wait

I speak on the phone, I compress and ventilate

I say my name and where I am,
I say the breathing is not normal,
I ask a bystander to search for AED
to find it, to fetch it, and bring it to the scene.

I answer all the questions, I listen and respond
and I am never the first to hang-up the phone
and I am never the first to hang-up the phone.

Lyrics - Music: Ioanna Etmektsoglou

3. LIFEFORCE Hilfe rufen und AED finden

Ich überprüf die normale Atmung und
Brauche Hilfe, und brauche Hilfe
Wenn noch jemand anderes da ist,
bitte ich die eins eins zwei zu wählen

Wenn ich alleine bin, rufe ich an
Und schalte das Handy auf laut, schalte es auf laut
Ich beginne mit Wiederbelebung, ich darf nicht warten
Ich spreche ins Handy, drücke und beatme

Ich sage meinen Namen und wo ich bin
Ich sage, die Atmung ist nicht normal
Ich bitte jemanden den Defi zu suchen
Ihn zu finden, zu suchen und zu mir zu bringen

Ich beantworte alle Fragen, ich höre gut zu
Und ich lege niemals auf und lege niemals auf **(2x)**

4. THIRTY AND TWO

(Chest compressions and Ventilation)

Don't you find a normal breath?

Call for help!

But do not wait,
immediately start
to compress and ventilate.

Press/release with hands
thirty times,
raise the chin,
pinch the nose and blow two times.

Compress and ventilate
till the medics come.
Thirty and two
you can do it too
yes, thirty and two.

I do CPR
I press and press and press and press,
yes I do CPR I do not stop,
I do CPR
getting ready to blow! (x2)

Lyrics - Music: Ioanna Etmektsoglou

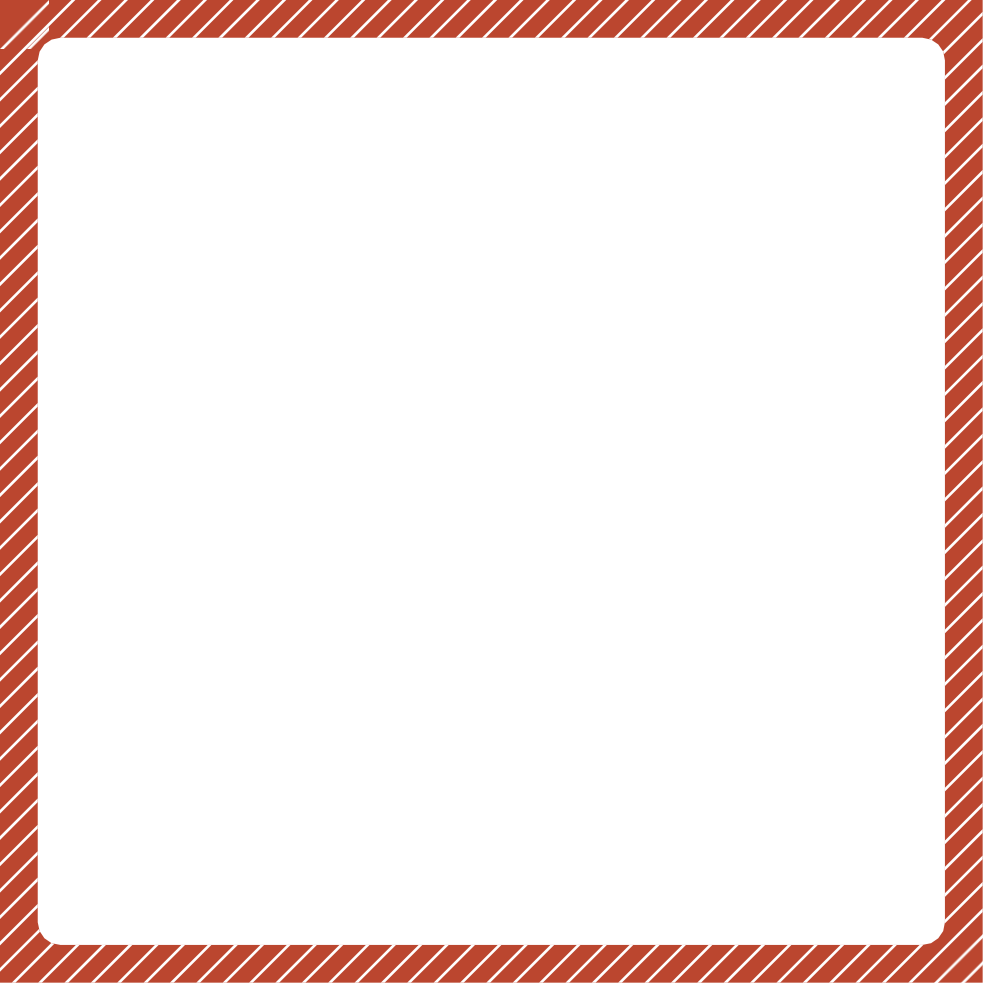
Dreiig und zwei

Hrst du keine normale Atmung?
Rufe nach Hilfe, aber warte nicht
Beginne sofort mit der Wiederbelebung und der Beatmung

Drcken, Loslassen mit beiden Hnden- dreiigmal
Kinn anheben und Nase zudrcken
Und zweimal beatmen

Drcken und Beatmen bis die Sanitter kommen
Dreiig und zwei
Du kannst das auch!
Ja- dreiig und zwei

Ich starte die Wiederbelebung
Ich drcke, drcke und drcke
Ja ich mache Wiederbelebung und hre nicht auf,
Ich mache die Wiederbelebung und bin bereit zu beatmen. (2x)



5. RIGHT AND LEFT FOR ME AND YOU

When we face each other my right hand is your left hand, my left hand is your right hand

Face to face cross to find the same right hands cross and shake, shake, shake. Left hands cross and shake, shake, shake
right cross, left cross..
right, left, right, left
right and left and right and left and STOP

When I see your back side our right hands are the same, our left
hands are the same

Make a train, all move the same jump to the right and HOP HOP
HOP. Jump to the left and HOP HOP HOP.

Walk straight, walk straight....
run straight... run straight
run and run and run and run and STOP.
Walk straight, walk straight....
run straight... run straight
run and run and run and run and STOP.

5. Rechts und links für mich und dich (deutsch)

Wenn wir uns ansehen

Meine rechte Hand ist deine linke Hand

Meine linke Hand ist deine rechte Hand

Um das Gleiche zu empfinden, kreuzen wir die Hände
Linke Hände kreuzen und schütteln schütteln schütteln
Rechte Hände kreuzen und schütteln schütteln schütteln

Links kreuzen, rechts kreuzen, links, rechts, links, rechts

Links und rechts und links und rechts

Und STOPP! **(2x)**

Wenn ich deinen Rücken sehe
Unsere linken Hände sind gleich
Unsere rechten Hände sind gleich

Bildet einen Zug, alle bewegen sich gleich
Springt nach links und HOP HOP HOP
Springt nach rechts und HOP HOP HOP

Gerade gehen, Gerade gehen
Gerade laufen, Gerade laufen
Laufen, laufen, laufen und laufen
Und STOPP! **(2x)**

LIFEFORCE BLS-Algorithmus Yoga Spiele

Kleine Yogastatuen

Ein Kind dreht dem Rest der Klasse den Rücken zu und stellt sich an eine Wand. Es ruft "1,2,3..." und fügt eine LIFEFORCE BLS-Algorithmus Yoga-Pose hinzu, die es wählt, während es sich in die andere Richtung dreht. Die übrigen Kinder stehen in einer Reihe nebeneinander und laufen auf das Kind zu, das mit dem Gesicht zur Wand steht, während es ihnen die oben genannten Sätze sagt. In dem Moment, in dem das Kind stehen bleibt und sich in die andere Richtung dreht, müssen sie stehen bleiben und die Yogastellung einnehmen, bis das Kind sich in die andere Richtung dreht. Jedes Kind, das sich bewegt, scheidet aus dem Spiel aus. Wenn sich die Kinder demjenigen nähern, der mit dem Gesicht zur Wand steht, und ihn berühren, jagt er sie bis zur Startlinie. Derjenige, der erwischt wird, ist derjenige, der sich in der nächsten Runde der Wand zuwendet.

Yoga-Meister

Ein Kind wählt eine Yogapositionskarte aus und leitet die anderen Kinder an, indem es die Schritte zur Ausführung der Pose erklärt. Am Ende sagen die Kinder, wie die Pose heißt. Ein anderes Kind macht mit der nächsten Pose weiter. Die Lehrkraft achtet darauf, dass alle 8 Yogastellungen verwendet und benannt werden.

Sequenz im Kreis

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt mit der ersten Yogastellung, während die anderen Kinder den Namen laut rufen. Das Kind, das daneben sitzt, macht mit der zweiten Yogastellung weiter und so weiter, bis sie die achte erreicht haben und wieder bei der ersten anfangen müssen. Die Übung endet, nachdem mindestens ein voller Kreis vollendet wurde.

Yoga-Geschichten

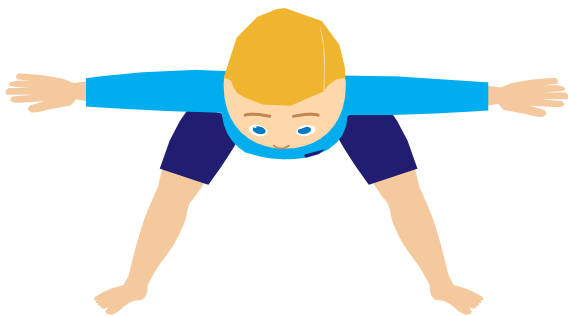
Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe erhält alle Karten mit den Yogastellungen und muss sich eine Yoga-Geschichte über die Lebenskraft ausdenken. Die eine Gruppe führt ihre Geschichte der anderen Gruppe vor, indem sie erzählt, schauspielert und die Yogastellungen in der richtigen Reihenfolge anwendet.



SICHERHEIT

Sicherheit

- Stehende Position
- Tiefe Hocke (Knie offen oder geschlossen)
- Arme seitlich und parallel zum Boden ausstrecken
- Dreh deinen Kopf zuerst nach links, dann nach rechts und wieder nach links, um dich zu vergewissern, dass alle (auch du selbst) sicher sind.



PRÜFEN DER REAKTION

Prüfen der Reaktion

- Stehende Position, Beine weit geöffnet
- Einatmen und mit dem Ausatmen den Rumpf nach vorne absenken, bis die Wirbelsäule parallel zum Boden ist.
- Öffne auch die Arme parallel zum Boden.
- Sieh das Opfer an und frage: "Geht es dir gut?", "Geht es dir gut?"



OFFENE ATEMWEGE

Offene Atemwege

- Stehende Position
- Arme mit verschränkten Handflächen über den Kopf strecken
- Rumpf beim Einatmen nach links beugen, beim Ausatmen zurückkehren
- Rumpf mit der Einatmung nach rechts beugen
- Ausatmen
- Knie beugen
- Arme absenken, wobei eine Handfläche auf den Vorderkopf des Opfers drückt und die andere nur mit dem Zeige- und Mittelfinger (gestreckt und zusammengeführt) auf das Kinn des Opfers drückt.



PRÜFEN DER NORMALEN ATMUNG

Prüfen der normalen Atmung

- Stehende Position
- Bringe die Hände an die Taille und beuge die Knie, als ob du dich hinsetzen wolltest.
- Die Knie sollten nicht nach vorne fallen, die Kinder sollten ihre Zehen sehen.
- Die Kinder stellen sich vor, dass sie sich über das Opfer beugen und sagen 3 Mal Sehen-Hören-Fühlen



WÄHLE 112

112 Wählen

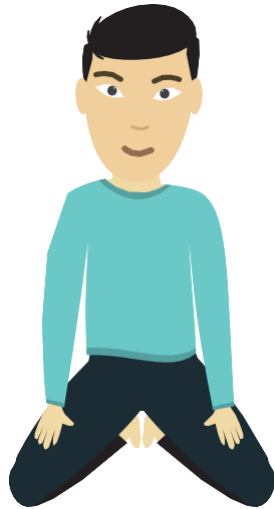
- In der Hocke sitzen
- Die Kinder halten mit beiden Händen ihren linken Fuß
- Sie tun so, als würden sie mit ihrem Fuß als Telefon die 112 anrufen.
- Sie bringen ihren Fuß so nah wie möglich an ihr Ohr
- Du sagst, wer du bist (Name), wo du bist (welche Schule und Stadt) und was passiert ist (einfache Beschreibung)
- Sie wechseln den Fuß und machen dasselbe



AED

AED

- Das Kind stellt den linken Fuß mit gebeugtem Knie zwischen den Handflächen auf den Boden.
- Das vordere Bein steht senkrecht und der Knöchel befindet sich unter dem Knie.
- Das hintere Bein ist gut gestreckt.
- Die Kinder sind wie Läufer und bereit für den AED!



HERZDRUCKMASSAGE

Herzdruckmassage

- Kinder sitzen auf ihren Knien
- Sie spreizen ihre Knie weit auseinander
- Sie legen ihre Handflächen auf ihre Knie
- Und sind bereit, mit der Herzdruckmassage zu beginnen!



ATEMSPENDE

Atemspende

- Die Kinder gehen auf alle Viere.
- Sie halten ihre Handgelenke unter den Schultern und ihre Knie unter den Hüften.
- Sie atmen ein und falten beim Ausatmen den Kopf nach innen, schauen auf den Bauchnabel und bilden einen Buckel, während sie eine Katze imitieren.
- Beim Einatmen heben sie den Kopf, ziehen die Schultern von den Ohren weg, richten den Rücken auf und ahmen die Schmusekatze nach.
- Sie wiederholen die Übung 4-5 Mal.

Was können Sie tun, um Sprache und Kommunikation bei den Schülern, mit denen Sie arbeiten, zu fördern?

Im Klassenzimmer

- Überprüfen Sie, ob die Kinder die verwendete Sprache und die gegebenen Anweisungen verstehen.
- Bitten Sie sie, zu wiederholen, was sie denken, dass Sie gesagt haben oder was sie tun müssen.
- Verwenden Sie visuelle und taktile Ansätze, einschließlich der Verwendung von realen Objekten, praktischen Aktivitäten, Bildern und Videos.
- Nutzen Sie die nonverbale Kommunikation, um das zu unterstützen, was Sie den Schülern sagen.
- Geben Sie ihnen Zeit zu antworten, damit sie Zeit zum Nachdenken haben.
- Verwenden Sie Strategien, um sicherzustellen, dass ein Kind aufmerksam ist.
- Fördern Sie die Bereitschaft, nach Erklärungen zu fragen.
- Geben Sie ihnen Zeit für die Arbeitsplanung.
- Unterstützen Sie sie dabei, das Gelesene zu verstehen und Schlussfolgerungen zu ziehen.
- Achten Sie auf Kinder mit einer langsamen Verarbeitungsgeschwindigkeit.

In den Beschreibungen

- Erinnern Sie sich an Ereignisse und erzählen Sie sie nach, um das Sprechen anzuregen.
- Wenn Sie mit Kindern sprechen, fügen Sie ein oder zwei Wörter zu der Satzlänge hinzu, die sie bereits in ihrem eigenen Gespräch verwenden.
- Sprechen Sie mit Ausdrücken und einer klaren Stimme, um die Bedeutung zu vermitteln und zu unterstützen.
- Geben Sie explizite Strukturen vor, um die erzählerischen Fähigkeiten zu fördern - Geschichten sollten ein "Wer", "Wo", "Wann", "Was ist passiert" und ein "Ende" haben (siehe die kleinen Karten für Schüler).
- Ermutigen Sie die Kinder, sich gegenseitig in ihren Überlegungen zu unterstützen.

Im Dialog:

- Wenn man sich mit anderen unterhält, gibt es viele Regeln, die man beachten muss.
- Helfen Sie den Kindern, ein Gespräch zu beginnen und zu beenden, indem Sie es ihnen vormachen.
- Wechseln Sie sich ab und unterbrechen Sie nicht.
- Achten Sie darauf, was die Kinder bereits wissen oder wie sie sich fühlen könnten.
- Ändern Sie das Gesprächsthema auf angemessene Weise.
- Seien Sie sich der Situation bewusst.
- Lesen Sie die Körpersprache.
- Wissen, wie man ein Gespräch "repariert".
- Sicherstellen, dass der Fokus auf dem Sprecher und dem Thema liegt.

Non-Verbale Kommunikation

Grundlegende Merkmale:

- Gesichtsausdrücke
- Gestik und Bewegung
- Pausen, Lautstärke, Tonhöhe und Tonfall der Stimme
- Blickkontakt
- Raum und wie er genutzt wird
- Körpersprache und Körperhaltung

Aktivität 1

Bilden Sie Schülerpaare und teilen Sie jedem Paar ein Thema zu, über das sie abwechselnd 3 Minuten lang diskutieren sollen. Fragen Sie die Schüler im Publikum, ob das Gespräch nonverbale Kommunikation beinhaltet, und bitten Sie sie dann, nonverbale Merkmale in dem Gespräch zu erkennen und die Merkmale, die nicht vorhanden waren, mit Hilfe der **kleinen Karte CS-01** zu identifizieren

Aktivität 2:

Vorbereitung: Schneiden Sie mehrere Papierstreifen aus. Schreiben Sie auf jeden Streifen eine Stimmung oder ein Gefühl wie Wut, Freude, Aggression, Angst, Ärger, Traurigkeit, Langeweile oder Unruhe. Falten Sie die Papierstreifen und legen Sie sie in einen offenen Behälter. Schreiben Sie den Satz "Bitte hört auf mit dem, was ihr gerade tun, steht auf und geht in geordneter Weise auf den Hof. Nehmt nur eure Jacken mit". Lassen Sie jeden Schüler einen Streifen Papier nehmen und den Satz vorlesen, der die von ihm gewählte Stimmung/Emotion ausdrückt. Nachdem jeder Schüler seinen Satz vorgelesen hat, sollen die anderen Schüler die Emotion des Lesers erraten. Jeder Schüler sollte seine Vermutungen über jeden "sprechenden" Schüler aufschreiben.

Prosodie

Grundlegende Merkmale:

Pausen, Tonlage, Betonung, Lautstärke und Tempo

Aktivität 1:

Vorbereitungen: Schreiben Sie den folgenden Satz an die Tafel: “Du gehst auf eine Party und triffst einen Klassenkameraden, welcher zu einer anderen Schule gewechselt hat”

Geben Sie den Schülern der Reihe nach Anweisungen wie die folgenden und bitten Sie sie, so zu handeln, wie es darin beschrieben ist:

- Du freust dich, sie/ihn zu sehen.
- Du sprichst sie/ihn mit Begeisterung an.
- Du hast keine Lust, mit ihr/ihm zu sprechen, aber tust so, als wärst du begeistert.
- Du magst sie/ihn nicht besonders, also sprichst du gelangweilt.
- Du magst sie/ihn nicht, aber du verhältst dich höflich.
- Du magst sie/ihn nicht, also sprichst du die ganze Zeit ironisch.
- Du bist so froh, sie/ihn zu treffen, dass du sehr aufgeregert bist und mit vielen Gesten sprichst

Aktivität 2

Bitten Sie die Schüler, Sätze/eine Geschichte mit verschiedenen Stimmen von **der kleinen Karte CS-02** zu lesen (flüstern, Monster, verrückter Wissenschaftler, dumm, alte Person, Maus, Roboter, nasale Stimme, schnelles Tempo, langsames Tempo, Babystimme, Pirat). Alternativ können Sie auch die Prosodie-Übung 1 im Schülerhandbuch verwenden.

Für Stufe 2 bitten Sie die anderen Schüler, grundlegende Prosodiemerkmale zu identifizieren.

Fragen

Effektives Fragen:

Hauptmerkmale

- Verwenden Sie offene Fragen und ermutigen Sie die Schüler zur Diskussion, nicht zu kurzen Antworten
- Wartezeit nutzen (Zeit zum Nachdenken)
- Reagieren Sie auf die Frage der Schüler mit einer weiteren Frage, damit sie entsprechende Verbindungen herstellen können.
- Bitten Sie Ihre Schüler, Fragen entsprechend der Lernaufgabe zu formulieren

Aktivität 1:

Wählen Sie ein Thema und schreiben Sie es an die Tafel. Weisen Sie die Schüler an, sich zum Thema zu formieren, indem sie "W"-Fragen (warum, wer, was, wann, wo) stellen, die sie auf der **kleinen Karte CT-08** finden können.

Aktivität 2:

Bitten Sie einen Schüler, an eine Person zu denken (Lieblingskünstler, etc.) und dann den Rest der Klasse zu fragen: "Wer bin ich?" Die anderen Schüler müssen sowohl offene als auch geschlossene Fragen verwenden, um die richtige Antwort zu finden.

Aktivität 3:

Bitten Sie einen Schüler, einen Gegenstand auszuwählen. Der Rest der Klasse stellt abwechselnd geschlossene Fragen (die man mit Ja/Nein beantworten kann), um herauszufinden, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wenn die Klasse den Gegenstand nicht erraten hat, nachdem jeder Schüler eine Frage gestellt hat, gewinnt der Schüler, der den Gegenstand gewählt hat.

Aktivität 4:

Bitten Sie einen Schüler den Rest der Klasse zu fragen, wer sonst noch eine Eigenschaft, eine Vorliebe, eine Abneigung, ein Hobby, eine Sportart usw. mit ihm oder ihr teilt:

- Wer hat jüngere Geschwister so wie ich?
- Wer mag....(Sport) wie ich?
- Wer mag es (Farbe) zu tragen wie ich?
- Wer mag (Eissorte) so wie ich?

Die Schüler stellen diese Fragen bis sie andere Schüler finden, die ihnen ähnlich sind. Dann stellen andere Schüler diese Fragen.

Aktivität 5:

Vorbereitungen: Suchen Sie eine Geschichte aus. Schreiben Sie eine Reihe von offenen Fragen (die nicht mit Ja oder Nein beantwortet werden können) zu der Geschichte und deren Antworten auf ein A4-Blatt.

Lesen Sie die Geschichte den Schülern vor. Schreiben Sie eine Antwort nach der anderen an die Tafel. Bitten Sie die Schüler, die richtige Frage mit Hilfe der **kleinen Karte CS-04** zu finden.

Beispielfragen mit offenem Ende:

- Woher weiß (Figur), dass...?
- Was würde wohl passieren, wenn/nach/als Nächstes...?
- Wie ist das passiert?
- Was könnte (Figur) stattdessen tun?
- Wie hat (Figur) das gemacht?
- Gibt es noch etwas, das (Figur) verwenden könnte?
- Warum hat (Figur) das gewählt?
- Inwiefern sind sie gleich/unterschiedlich?
- Warum ist es wichtig?

Gesprächskompetenzen

Aktivität 1:

Bitten Sie jeden Schüler der Reihe nach, über 5 Gegenstände im Raum zu sprechen, die entweder eine bestimmte Farbe, Form, ein bestimmtes Material oder eine bestimmte Funktion haben, die Sie angeben (z. B. 5 gelbe Gegenstände). Jeder Schüler hat 30 Sekunden Zeit, um 5 Gegenstände zu nennen. Dann nennt der Schüler eine andere Farbe, Form, ein anderes Material oder eine andere Funktion, damit der nächste Schüler sprechen kann. Jeder neue Sprecher spricht dann über 5 neue Gegenstände.

Aktivität 2:

Schreiben Sie ein Thema an die Tafel. Nehmen Sie einen Whiteboard-Marker und erklären Sie den Schülern, dass dieser als "Mikrofon" dient, um den Schülern anzuzeigen, wer an der Reihe ist. Alle anderen Schüler müssen zuhören. Geben Sie den Marker dem Schüler, der zuerst spricht, und stellen Sie ihm eine Frage zu dem Thema. Der Schüler beantwortet die Frage und muss dann dem Schüler, der als nächstes spricht, eine andere Frage stellen (was, wer, wie, warum, wann, wo) über dasselbe Thema stellen und den Marker weitergeben. Jeder Sprecher muss die Frage beantworten und eine andere Frage zum Thema stellen und den Marker weitergeben.

Aktivität 3:

Teilen Sie die Gruppe in Paare auf. Jeder Schüler im Paar wählt ein Thema von der **kleinen Karte CS-03** aus.

Das Paar entscheidet, wer zuerst spricht.

- Erklären Sie, dass die Schüler Blickkontakt halten sollen und einander aufmerksam zuhören müssen.
- Erinnern Sie die Schüler daran, dass sie warten sollen, bis sie an der Reihe sind, und ihren Partner nicht unterbrechen dürfen.
- Sagen Sie den Schülern, dass sie zunächst Fragen stellen sollen (Wer, was, warum, wann, wo).
- Lassen Sie das Gespräch laufen und machen Sie an geeigneten Stellen die folgenden Bemerkungen.
- Weisen Sie die Schüler an, beim Thema zu bleiben, indem sie relevante Fragen stellen.
- Fordern Sie die Zuhörer auf, eine Bemerkung zu machen, um zu zeigen, dass sie zuhören.
- Erinnern Sie die Schüler daran, dass sie eine Gesprächspause abwarten sollten, wenn sie ein neues Thema einführen wollen. Erinnern Sie die Schüler daran, dass sie das Gespräch mit folgenden Worten beenden können: "Bis bald, ich muss nach...", "Es war schön, mit euch zu reden, wir sprechen uns später."

Alternativ können Sie auch die Übung 1 zu den Konversationsfähigkeiten auf Stufe 1 und Stufe 2 im Schülerhandbuch verwenden.

Aktivität 4:

Teilen Sie die Gruppe in Paare auf. Jedes Paar wählt ein Thema aus, über das es sprechen möchte. Das Paar entscheidet, welcher Schüler zuerst spricht. Die beiden Sprecher müssen sich an die Gesprächsregeln halten, während alle anderen Schüler dem Gespräch zuhören und die Frage auf **der kleinen Karte CS-05** beantworten müssen.

Beschreibende Sprache - Guide

Beschreibe ein Objekt

Was ist der Name des Objekts?

Wo kann ich es finden?

Welche Farbe und Form hat es?

Welches Material hat es?

Wie wird es verwendet?

Hast du auch eins?

Wie würdest du es verwenden?

Beschreibe eine Person

Wer ist diese Person?

Woher kennt ihr diese Person?

Wie ist diese Person?

Was trägt die Person?

Was ist der Job der Person?

Wo arbeitet sie?

Aktivität 1:

Schreiben Sie die **Beschreibe ein Objekt-Fragen** an die Tafel.

Wählen Sie ein Objekt aus dem Klassenraum. Fragen Sie die Schüler jede dieser Fragen und erwarten Sie verschiedene Antworten.

Ergänzen Sie die Antworten mit weiteren Adjektiven oder anderen beschreibenden Worten. Notieren Sie zu jeder Frage die Antworten auf der Tafel. Am Ende erhält man eine vollständige Beschreibung des Objekts, wenn alle Fragen beantwortet wurden.

Die gleiche Aufgabe kann mit den **Beschreibe eine Person-Fragen** durchgeführt werden.

Aktivität 2:

Bitten Sie die Schüler, jeweils einen Gegenstand im Klassenzimmer auszuwählen und damit die vorherige Aktivität fortzusetzen. Bitten Sie dann jeden Schüler, seinen Gegenstand anhand der Leitfragen an der Tafel vollständig zu beschreiben und seine Antworten mit Adjektiven und anderen beschreibenden Wörtern zu ergänzen. Die gleiche Übung kann auch mit den Leitfragen "**Beschreibe eine Person**" durchgeführt werden.

Aktivität 3:

Bitten Sie die Schüler, einen Gegenstand oder eine Person, die ihnen bekannt ist, mit Hilfe der **kleinen Karte LS-01** und der Leitfragen zu beschreiben, entweder mündlich oder schriftlich. Sie können ihnen auch helfen, indem Sie das in den vorangegangenen Aktivitäten erarbeitete Beschreibungsvokabular an die Tafel schreiben.

Aktivität 4:

Damit die Schüler ihre Fähigkeiten zur Beschreibung mit den Sinnen üben können, ordnen Sie die fünf Sinne in entsprechenden Spalten an der Tafel an. Fügen Sie unter jeder Spalte eine Liste mit relevanten Adjektiven hinzu und fordern Sie die Schüler auf, so viele Adjektive wie möglich zu nennen. Bitten Sie sie dann, sich verschiedene Möglichkeiten zur Beschreibung eines Objekts/einer Person auszudenken und dabei jeweils ein Wort aus den Spalten an der Tafel zu verwenden.

Aktivität 5:

Vorbereitungen: Suchen sie 8-10 Bilder-Sets raus
Zeigen Sie die vorbereiteten Bilder der Klasse und lassen sie jeden eins aussuchen. Dann fordern sie die Schüler auf, ihre Beschreibungen der ausgesuchten Bilder mit den anderen zu teilen. Die andere müssen erraten welches Bild beschrieben wird.

Beschreibe ein Objekt

Benenne dieses Objekt

Wo findet man es?

Was hat es für Eigenschaften?

Wie wird es benutzt?

Hast du es schon mal benutzt?

Nenne weitere Objekte aus der gleichen Kategorie

Beschreibe eine Person

Wie ist der Name der Person?

Wie ist deine Beziehung zu der Person?

Was hat die Person für physikalische Eigenschaften?

Wie ist das Aussehen der Person?

Was hat die Person für einen Job?

Wie verhält sich die Person?

Wie fühlst du für die Person?

Bemerkung: Bitte verwenden Sie die Aktivitäten 1,2 und 3 der großen Karten LSL-01.

Aktivität 1:

Vorbereitung: Bereiten Sie verschiedene Sätze vor und schreiben Sie sie an die Tafel. Es sollten einfache Sätze sein, ohne Beschreibungen.

Bitten Sie die Schüler diese Sätze mit Hilfe von Adjektiven zu beschreibenden Sätzen zu formulieren. Zum Beispiel Adjektive die die Form, die Farbe, die Größe, das Material, das Aussehen oder die Sinne beschreiben.

Beschreibe einen Ort

Wie ist der Name?

Wo liegt der Ort?

Wie sieht er aus?

Warum gehen wir dort hin?

Wo ist ein ähnlicher Ort?

Wie fühlst du dich, wenn du an diesen Ort gehst?

Beschreibe eine Situation

Wer sind die Helden?

Wo ist die Situation passiert?

Wann ist das passiert?

Wie haben die Helden gehandelt?

Wie haben sie sich gefühlt?

Was ist am Ende passiert?

Was war eine ähnliche Situation, die dir passiert ist?

Aktivität 2:

Bitten Sie die Schüler, jeweils ein Thema zu wählen und beschreibende Sätze zu verfassen, ohne ein "sein"-Verb zu verwenden. Alternativ können Sie die Anzahl der Sätze auf 1-2 begrenzen.

Bitte verwenden Sie auch die **kleinen Karten LS-02 /LS-03** und die Quizfragen.

Aktivität 3:

Bitten Sie die Schüler sich einen Gegenstand auszusuchen und über diesen Gegenstand 5 Sätze zu schreiben. Jeder Satz muss passend sein und sich auf einen der Sinne beziehen.

Aktivität 4:

Vorbereitungen: Bereiten Sie Beispiele für beschreibende und erzählende Texte vor.

Die Schüler sollen in zwei Gruppen eingeteilt werden. Bitten Sie eine Gruppe den beschreibenden Text zu lesen und die andere Gruppe den erzählenden Text zu lesen. Dann sollen die Schüler sich über die Unterschiede austauschen. Die wichtigsten Ergebnisse halten Sie am besten auf der Tafel fest.

Schlüsselemente einer Erzählung

Wählen Sie ein Thema

Weisen Sie die Schüler an, über Erfahrungen aus dem wirklichen Leben nachzudenken und eine Liste der Dinge zu erstellen, die sie in ihre Geschichten einbauen möchten.

Erstellen Sie Charaktere und wählen Sie einen Schauplatz

Bitten Sie die Schüler, sich die Hauptfigur(en) auszumalen und deren Details zu beschreiben (Name, Aussehen, Vorlieben/Abneigungen, Interessen, Wohnort, Familie usw.).

Bitten Sie die Schüler, jeweils eine Liste mit 3 Adjektiven zu erstellen, die ihre Helden beschreiben.

Bitten Sie die Schüler, an die Zeit und den Schauplatz ihrer Geschichten zu denken.

Der Anfang

Weisen Sie die Schüler an, eine Anfangsszene zu gestalten. Sie sollte die Aufmerksamkeit des Lesers mit einer ungewöhnlichen Prämisse wecken.

Das Problem

Bitten Sie die Schüler, das Problem vorzustellen, mit dem die Helden konfrontiert sind (handelt es sich um einen Konflikt mit einer anderen Figur, mit sich selbst, mit einer realen/fiktiven Situation?)

Weisen Sie darauf hin, dass es in der Geschichte eine unerwartete Wendung geben könnte.

Die Auflösung

Bitten Sie die Schüler zu beschreiben, wie das Problem seinen Höhepunkt erreicht und wie es aufgelöst wird.

Das Ende

Bitten Sie die Schüler, das Ende der Geschichte zu entwerfen und sich zu überlegen, was die Helden erreicht/gelernt haben.

Aktivität 1

Zeichnen Sie 4 Spalten auf die Tafel: WER (Helden der Geschichte), WO/WANN (Schauplatz), WAS (was will der Held erreichen), PROBLEM (was hindert den Helden daran, es zu erreichen).

Bitten Sie die Schüler, sich Ideen für WER, WO/WANN, WAS und PROBLEM zu überlegen und sie in die jeweilige Spalte zu schreiben. Bitten Sie abschließend jeden Schüler, seine eigene Idee für eine Geschichte mit den Inhalten der 4 Spalten zu entwickeln.

Aktivität 2:

Vorbereitung: A4-Ausdrucke von fiktiven Geschichten

Geben Sie den Schülern 3 verschiedene Arten von fiktiven Geschichten

Bitten Sie sie, die Arten von Figuren aufzuschreiben, die sie wahrscheinlich in jeder Geschichte finden werden

Aktivität 3:

Bitten Sie die Schüler, Schlüsselemente einer Geschichte vorzubereiten. Geben Sie das Thema vor und bitten Sie die Schüler, sich die Helden und den Schauplatz zu überlegen.

Sie müssen sich für die Art des Konflikts entscheiden und sich 5 Probleme einfallen lassen.

Aktivität 4:

Bitten Sie die Schüler, ihre 2 Lieblingsfilme/-bücher aufzulisten. Bitten Sie sie dann die Hauptelemente der beiden Filme/ Bücher zu finden (WER, WO/WANN, WAS, PROBLEM). Bitten Sie die Schüler ihre Lieblingsfilme/-bücher zu erzählen und dabei die **kleine Karte LS-04** zur Strukturierung zu verwenden. Alternativ dazu können Sie auch die Übung 1 zur Erzählung auf Stufe 2 im Schülerhandbuch verwenden.

Kognitive Fähigkeiten sind die primären Fähigkeiten, die unser Gehirn nutzt, um zu lesen, sich etwas zu merken, zu verarbeiten, zu denken, zu lernen, zu argumentieren, aufmerksam zu sein und die Muskeln des Körpers zu bewegen. Diese Fähigkeiten entwickeln sich bereits in der frühen Kindheit.

Trainingsübungen funktionieren am besten, wenn sie an 5 Tagen pro Woche über 8-12 Wochen durchgeführt werden. Zwei oder drei Aktivitäten können in 15 Minuten absolviert werden. Die Spiele werden abwechselnd gespielt, um alle kognitiven Fähigkeiten zu trainieren.

- Besprechen Sie den Kursplan und bereiten Sie die Schüler anhand ihrer eigenen Erfahrungen vor, damit sie verstehen, warum es wichtig ist, zu lernen.
- Planen Sie zusätzliche Zeit für das Üben der Fähigkeiten ein.
- Erlauben Sie Versuch und Irrtum, um die Fertigkeiten zu erlernen. Entwickeln Sie in Ihrem Klassenzimmer eine Kultur, in der Fehler ein Lernmittel sind und nicht ein Mittel, um die Fähigkeiten der Schüler zu bewerten.
- Wiederholen Sie die Informationen so oft wie möglich während des Kurses (in der Mitte und am Ende).
- Verwenden Sie ein Belohnungssystem (Sie können es den Schülern überlassen, das Belohnungssystem auszuwählen).
- Bleiben Sie beim Thema. Lachen und scherzen Sie mit ihnen, aber lenken Sie sie immer wieder auf das Thema zurück.
- Bevorzugen Sie Schwarz-Weiß-Drucke, um die visuelle Herausforderung der Spiele zu erhöhen.
- Planen Sie zusätzliche Denkpausen ein.

Aktivitäten für Denkpausen

Machen Sie Denkpausen vor, während und/oder nach einer Aktivität. Eine Denkpause sorgt dafür, dass die Schüler sich wieder konzentrieren und bereit sind, weiter zu lernen.

- Mischen spielen. Stellen Sie die Zeitschaltuhr auf fünf Intervalle von jeweils einer Minute. Jedes Mal, wenn der Timer abläuft, müssen sich die Schüler mit einer neuen Person zusammensetzen. Die Lehrkraft stellt fünf Fragen an der Tafel, um den Austausch in Gang zu bringen.
- Das Spiel "Folge dem Anführer" ist ein Lieblingsspiel der Schüler. Ändern Sie dieses Spiel, indem Sie die Schüler abwechselnd den Anführer spielen lassen.
- Verwenden Sie Skywriting, um die Rechtschreibung oder Vokabeln zu üben. Wählen Sie ein Wort und lassen Sie die Schüler es in den Himmel schreiben.
- Die Schüler tun so, als würden sie verschiedene Instrumente in der Luft spielen. Das ist ein guter Weg, um ihre Energie loszuwerden.
- Pantomime-Spiele.
- Richten Sie einen kurzen thematischen Abschnitt im Tagesplan der Schüler ein, der den Titel "Unsere Nachrichten" trägt. Jeden Tag erzählen die Schüler der Reihe nach, was am Vortag passiert ist und was sie heute nach der Schule machen werden. Alternativ können sie ihre Neuigkeiten auch pantomimisch darstellen und die anderen Schüler müssen erraten, was der Schüler ihnen zeigt.

Visuelle Wahrnehmung

Nützliche Tipps

- Verwenden Sie einen farbigen Punkt oder Aufkleber, um den Schülern zu zeigen, auf welcher Seite sie mit dem Schreiben oder Lesen beginnen sollen.
- Verwenden Sie Richtungspfeile, um den Schülern zu helfen, den Buchstaben direkt oder in der Anfangsposition zu schreiben.
- Verwenden Sie Formations- und Punkt.zu.Punkt-Arbeitsblätter, um Buchstaben und Zahlen zu formulieren
- Markieren Sie die Linie, um die korrekte Ausrichtung der Linie zu fördern.
- Ermutigen Sie die Schüler, Fehler in schriftlichem Material zu erkennen
- Schreiben Sie die Anzahl der Fehler an das Ende jeder Zeile und geben Sie den Schülern Zeit, sie zu finden.

Aktivität 1 – Level 1:

Verwenden Sie kleine Kärtchen und teilen Sie jedem Kind eines aus, mit einem richtigen Buchstaben/Wort auf der einen Seite und einem falsch gebildeten Buchstaben/Wort auf der anderen Seite. Lassen Sie das Kind versuchen, den Buchstaben/das Wort richtig zu zeichnen/schreiben und dann die Karte umdrehen, um zu sehen, ob es richtig ist.
(Selbstkorrektur)

Aktivität 2 – Level 1:

Verwenden Sie die **kleine Karte VP-01** und bitten Sie die Schüler, die Bilder zu erraten. Diese Aktivität kann auch zum Schreiben von Buchstaben verwendet werden und für die frühen Phasen des Schreibens farblich gekennzeichnet werden.

Bitte verwenden Sie auch die **Übung 14 zur visuellen Wahrnehmung für Stufe 1** und die **Übung 9 für Stufe 2** im Schülerhandbuch.

Aktivität 3 – Level 1:

Vorbereitung: A4 Blatt Papier mit Punktrastern

- Formen in ein Punktraster kopieren
- Allmählich steigern: die Größe der Gitter mit der Anzahl der Punkte, der Abstand von Punkt zu Punkt, die Platzierung eines Gitters neben oder hinter dem Kind (der Kopf oder die Augen müssen gedreht werden).
- Um die Schwierigkeit zu erhöhen, entfernen Sie einige Punkte aus dem Gitter

Alternativ können Sie auch die **Übung 13 zur visuellen Wahrnehmung Stufe 1** und die **Übung 8 zur visuellen Wahrnehmung Stufe 2** im **Schülerhandbuch** verwenden.

Aktivität 4 – Level 2

Verwenden Sie die Liedkarte **RECHTS UND LINKS FÜR MICH UND DICH** und bitten Sie die Schüler, die Begriffe rechts und links bei einer anderen Person zu erkennen (Überkreuzen der Seiten, wenn der Bezugspunkt über ihr liegt).

Spielen Sie das Lied rhythmisch zu zweit, indem die Schüler einzeln in die Hände klatschen und diese kreuzen. Sie können auch auf andere Teile des Körpers zeigen.

Auditive Wahrnehmung

Aktivität 1:

Auf das Wort hören & Hörverstehen

Wählen Sie beim Vorlesen einer Geschichte ein Wort aus und bitten Sie die Schüler zu klatschen, wenn sie das Wort hören.

Lesen/erzählen Sie den Schülern eine Geschichte und stellen Sie ihnen anschließend Fragen zu der Geschichte. (Für Level 1: Grundelemente der Geschichte; wer, wo, wann, was tun sie, wie, warum, was ist das Hauptproblem. Für Level 2: Fragen Sie nach detaillierteren Informationen (Mengenangaben, Ort, Bezugspersonen, Namen usw.).

Aktivität 2:

Bitten Sie alle Schüler, die Augen zu schließen. Dann markieren Sie einen Schüler und bitten ihn/sie, eine Geschichte zu erzählen/einen Gegenstand zu beschreiben, während alle anderen Schüler mit geschlossenen Augen zuhören. Bitten Sie die Schüler anschließend, die AP-01-Kärtchen zu benutzen, um die Rede zu beschreiben und zu erraten, welcher Schüler gesprochen hat.

Aktivität 3:

Vorbereitung: Suchen Sie kleine Texte mit erzählenden und beschreibenden Elementen. Verwenden Sie das die kleine Karte ME-10 und trainieren Sie mit den Schülern die einzelnen Schritte, nämlich Visualisierung (bitten Sie sie, sich ein Bild zu machen und es zu beschreiben/zu zeichnen), Chunking (Lesepause nach 2-3 Sätzen. Bitten Sie die Schüler, sich die wichtigsten Informationen ins Gedächtnis zu rufen) und Wiederholungen (ermutigen Sie die Schüler, Fragen zu stellen/ Sie zu bitten, Teile zu wiederholen)

Aktivität 4:

Vorbereitung: Stellen Sie Listen mit Wörtern für verschiedene Silbenstrukturen zusammen.

Analyse - Zerlegen Sie ein Wort in Silben oder ein Wort in Laute. Sagen Sie ein Wort und bitten Sie einen Schüler, die Laute (nicht die Buchstaben) zu erkennen und auszusprechen, aus denen das Wort besteht.

Hat- 3 (/h/a/t), durch- 4 (/d/u/r/c/h/), beste -4 (/b/e/s/t/e/), süß- 3(/s/ü/ß/)

Synthese - Sprechen Sie die Laute (nicht die Buchstaben) aus, aus denen ein Wort besteht, und bitten Sie einen Schüler, sie zu einem Wort zusammenzusetzen.

Aktivität 5:

Vorhersage von Informationen auf der Grundlage dessen, was zuvor präsentiert wurde. Beschreiben Sie den Schülern ein Bild aus dem Lehrbuch und sprechen Sie dabei langsam. Lassen Sie in den Beschreibungen teilweise die wichtigsten Substantive und/oder Verben (Level 1) und Funktionswörter (Konjunktionen, Präpositionen usw.) (Level 2) weg.

Die Schüler müssen die ausgelassenen Wörter erkennen und je nach Inhalt geeignete Ersetzungen vorschlagen.

Achtung

Aktivität 1:

Vorbereitung: Absätze/Texte mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad und unterschiedlicher Länge finden (Anzahl der Zeilen, Schriftgröße)
Geben Sie den Schülern die Absätze/Texte und bitten Sie sie, die Gesamtzahl der Wörter zu zählen (ohne die Wörter zu lesen oder auf sie zu zeigen), aufzuschreiben oder zu sagen. Vergleichen Sie die Antworten der Schüler und wiederholen Sie den Vorgang, bis die meisten Schüler die richtige Anzahl von Wörtern pro Absatz oder Text gefunden haben. Sie können die **kleine Karte AT-04** verwenden.

Aktivität 2:

Wählen Sie einen Platz innerhalb des Klassenzimmers. Teilen Sie die SchülerInnen in zwei Gruppen auf und bitten Sie sie, 10 Sekunden lang auf einen Fleck zu schauen, ohne den Kopf zu bewegen oder mit den Augen zu blinzeln. Wer sich zuerst bewegt, hat verloren. Das Gewinnerteam wählt den nächsten Punkt.
Die Auswahl der Punkte sollte nach und nach die Ebenen wechseln (oben, unten, links, rechts, gerade, hinten).

Aktivität 3:

Wählen Sie zunächst eine Zahl aus. Bitten Sie dann die Schüler, abwechselnd eine Zahl zu sagen, die mit 1, 2, 3 usw. beginnt. Wenn sie eine Zahl erreichen, die ein Vielfaches von 4 ist, müssen sie anstelle dieser Zahl BUZZ (oder ein anderes vereinbartes Wort) sagen. Der nächste Schüler macht mit der nächsten Zahl in der Reihe wie gewohnt weiter (die Schüler sollen zuhören und aufpassen, wann sie an der Reihe sind).

Aktivität 4:

Verwenden Sie die **kleine Karte AT-01**. Bitten Sie die Schüler einen Buchstaben auszuwählen und dann so viele Wörter wie möglich zu schreiben oder zu zeichnen, beginnend mit diesem Buchstaben in der **Übung 1 der Aufmerksamkeitsstufe 1** im Schülerhandbuch. Geben Sie den Schülern dafür 1 Minute Zeit. Erinnern Sie die Schüler daran, dass sie, wenn sie Hilfe brauchen, auf der Rückseite der Karte Kategorien von Wörtern finden können.

Aktivität 5:

Verwenden Sie die **kleine Karte AT-02**. Bitten Sie die Schüler, der Reihe nach die Leiter hinunterzuklettern (zwei, drei oder vier Stufen auf einmal), beginnend bei 100 bis runter zu z. B. 80, so schnell sie können. Die Schüler können die Abbildungen zur Hilfe nehmen. Nach und nach können Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem Sie den Bereich vergrößern (z. B. von 100 auf 50).

Aktivität 6:

Verwenden Sie die **kleine Karte AT-03**. Bitten Sie die Schüler, der Reihe nach 3 Dinge, die sie sehen, 3 Dinge, die sie hören, 2 Dinge, die sie riechen und 3 Dinge, die sie tun können, in einer der auf der Rückseite der Karte beschriebenen Situationen so schnell wie möglich zu sagen. Alternativ dazu können Sie die Schüler bitten, die Wörter in die **Übung 1 der Aufmerksamkeitsstufe 2 im Schülerhandbuch zu schreiben**.

Auditives Gedächtnis

Aktivität 1:

Die Schüler lesen einen Text oder einen Teil eines Textes und machen dabei bewusst Fehler in der Syntax und im Wortschatz. Zu den Syntaxfehlern kann die Satzübereinstimmung gehören (alle Teile eines Satzes sollten übereinstimmen. Verben müssen mit ihren Subjekten in Zahl und Person übereinstimmen, usw.). Zu den Wortschatzfehlern können Wörter gehören, die nicht im Kontext stehen. Die Schüler müssen die Fehler erkennen. Zusätzlich können Sie die **Übung 1 der**

Gedächtnisstufe 2 im Schülerhandbuch verwenden und die Fehler beschreiben.

Aktivität 2:

Zeichnen mit Anleitung. Bitten Sie die Schüler, nach Ihren Anweisungen Zeichnungen in ihren Heften anzufertigen.

Beispiel: Zeichnen Sie einen Kreis in der Mitte des Blattes, zeichnen Sie einen Baum links und unterhalb des Kreises.

Alternativ können Sie auch die **Übung 2 der Gedächtnisstufe 2 im Schülerhandbuch** verwenden und detaillierte Anweisungen geben (z. B. beim Punkt oben links beginnen, 2 Punkte nach unten zeichnen, dann rechts 3 Punkte, dann...)

Aktivität 3:

Sequentieller Abruf von Zahlen und Wörtern

Lesen Sie den Schülern eine Liste mit 3 bis 6 Zahlen in Folge vor und bitten Sie sie, diese in der richtigen Reihenfolge wiederzugeben.

Alternativ dazu können Sie den Schülern eine Liste mit 3 bis 6 Wörtern vorlesen und sie bitten, diese in der richtigen Reihenfolge zu nennen. und ihr Lieblingsspiel zu nennen.

Aktivitätv 4:

Bitten Sie alle Schüler der Reihe nach, ihren Namen, ihr Lieblingsessen und ihr Lieblingsspiel zu nennen. Stellen Sie anschließend "Was isst/spielt X gerne?" und "Wer isst x gerne?"

Aktivität 5:

Mnemotechnik

Verwenden Sie die folgenden Hilfsmittel, um den Schülern das Lernen neuer Informationen zu erleichtern.

- a. Bitten Sie die Schüler, Ihnen zu helfen, ein Lied oder ein Gedicht mit den neuen Informationen, die sie lernen müssen, zu schreiben. Dies kann durch die Vertonung der Informationen erreicht werden.
- b. Erzählen Sie den Schülern eine Geschichte. Bitten Sie sie, sich die neuen Informationen aus der Geschichte zu vergegenwärtigen und dann ein Bild zu zeichnen, das die Ereignisse in eine Reihenfolge bringt.
- c. Bitten Sie die Schüler, Ihnen zu helfen, eine Geschichte mit den neuen Informationen zu schreiben. Dies wird ihre Fähigkeiten zum Kodieren und Abrufen von Informationen verbessern.
- d. Schreiben Sie wichtige Schlüsselwörter aus einer Lektion, die die Schüler lernen müssen, an die Tafel. Bitten Sie die Schüler, Ihnen bei der Erstellung verschiedener Akronyme zu helfen, und lassen Sie sie ihre Ergebnisse im Klassenzimmer präsentieren.

e. Wenn eine Lektion ein Akronym (z. B. CPR) enthält, dass die Schüler lernen müssen, bitten Sie sie, einen kurzen Satz mit Wörtern zu bilden, die mit den Buchstaben des Akronyms beginnen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass sie sich an das Akronym erinnern (z. B. China, Pinguin, Reis-Suppe)

f. Geben Sie den Schülern mehrere Informationen, die sie sich einprägen sollen (Telefonnummern, Städte, Rezeptzutaten, Einkaufsliste) und bitte Sie die Schüler sich diese Informationen mit Hilfe der Chunking-Technik abzurufen.

→ Erklären sie, dass sie diese Informationen in Gruppen einteilen müssen. Die Gruppen können sich auf z.B. die Ähnlichkeiten der Informationen beziehen.

Ursache-Wirkung

Bauen Sie den entsprechenden Wortschatz auf (Schülerhandbuch) und nutzen Sie die Aktivitäten zum Wortschatz.

Aktivität 1:

Lesen Sie einen Text vor oder verwenden Sie die **kleine Karte Ct-01** und beschreiben Sie Ursache-Wirkung. Stellen Sie bei Schülern mit Lernschwierigkeiten geschlossene Fragen (Antwort mit ja/nein). Nennen Sie die Fakten der Reihe nach und fragen Sie: Ist es eine Ursache? Oder handelt es sich um eine Wirkung?

Aktivität 2:

Lesen Sie eine Geschichte und stellen Sie den Schülern Fragen. Ihre Antworten müssen Ursache-Wirkung-Schlüsselwörter enthalten.

Verwenden Sie hierbei die **kleine Karte CT-02**.

Alternativ dazu können die Schüler die Antworten in die **Ursache-Wirkung-Übung 1 Level 2 im Schülerhandbuch** eintragen.

Aktivität 3:

Stellen Sie Fragen zum Lese-/Hörverstehen, indem Sie folgende Fragen stellen:

- Warum ist/ ist nicht.....?
- Erzähl mir, was passierte, als.....?
- Welche Ursachen hat.....?
- Wie hat....Auswirkung auf?
- Erkläre warum.....?
- Welcher Satz erklärt am Besten warum.....?
- Was brachte die Figur dazu.....?
- In Absatz warum passierte.....?

Entscheidungsfindung

Aktivität 1:

Bieten Sie den Schülern zwei oder mehr Alternativen an. Verwenden Sie die **Übung 1 im Schülerhandbuch Entscheidungsfindung Level 2**. Machen Sie eine Liste der Vor- und Nachteile, zusammen mit den Schülern. Stellen Sie einen Zusammenhang zwischen den Entscheidungen der Schüler und ihren Folgen her.

Aktivität 2:

Geben Sie den Schülern die Wahl zwischen zwei Optionen. Ihre Schüler müssen eine der folgenden Fragen beantworten und erklären warum (verbal oder bildlich).

... oder ... sein
... oder ... haben
In ... oder in ... leben
... oder ... lernen
... oder ... hören

nach ... oder... Gehen
... oder... machen
... oder... fühlen

Aktivität 3:

Entscheidungsfindung in der Gruppen-Debatte nutzen (dies sollte der Diskussionsaktivität in der **großen Karte CTL-02** folgen).

1. Wählen Sie ein Diskussionsthema aus von zwei Teams zu je zwei Schülern und bitten jedes Team, Vorträge zu verfassen, die für bzw. gegen das Thema argumentieren.
2. Bereiten Sie den Rest der Klasse darauf vor, der Debatte zuzuhören und nutzen Sie ihr Vorwissen über Argumente, um zu einer Entscheidung zu kommen. Dann sollte jeder Schüler seinerseits seine Entscheidung begründen.

Argumentation

Aktivität 1:

Die Schüler müssen die folgende Struktur lernen, um Argumente mündlich oder schriftlich präsentieren zu können.

Bitten Sie sie:

- Einen Thementitel auszuwählen, der das gesamte Thema abdeckt
- Mit einer Frage zu beginnen, die beide Seiten des Themas darstellt
- Einen Einstieg geben, in der sie das Thema einführen (beide Seiten des Themas vorstellen - Argumente dafür/dagegen vorbereiten (unter Verwendung von Vergleich-Kontrast/Ursache-Wirkung) mit unterstützenden Beweisen).
- Eine Schlussfolgerung ziehen (einschließlich Zusammenfassung und Empfehlungen)

Aktivität 2:

Debatte (dies geht der Debattenaktivität in der **großen Karte CTL-01** voraus).

1. Debattierregeln aufstellen (d.h. abwechselnd sprechen, Reden dauern 2-3 Minuten)
2. Wählen Sie ein Thema und suchen Sie nach Ideen
3. Zwei Teams bilden, um für/gegen das Thema zu argumentieren. Teams müssen ihre Ideen organisieren
4. Lassen Sie die Teams die Reden vorbereiten. Weisen Sie sie an, ihre Positionen mit einem abschließenden Argument zu notieren.

Argumentieren wird allen Schülern beigebracht, bevor sie sich an den Aktivitäten zur Entscheidungsfindung beteiligen.

Probleme lösen

Aktivität 1:

Lesen Sie den Schülern eine Geschichte vor. Leiten Sie die Schüler an, Fragen zu stellen, um Informationen über ein Problem zu erhalten. Verwenden Sie die folgenden Fragen:

Verwenden Sie die **kleine Karte CT-08** oder verwenden Sie die **Übung 1 zur Problemlösung Level 1 im Schülerhandbuch**.

Aktivität 2:

Lesen Sie den Schülern eine Geschichte vor. Schreiben Sie die folgenden Schritte an die Tafel und verwenden Sie sie, um die Schüler anzuleiten, Probleme zu identifizieren und dann zu lösen.

1. Was ist das Problem?
2. Fragen stellen/Informationen sammeln
3. Lösungen finden

Verwenden Sie die **kleine Karte CT-08** oder verwenden Sie die **Übung 1 zur Problemlösung Level 1 im Schülerhandbuch**.

Aktivität 3:

Bitten Sie die Schüler, jeweils ein reales Problem auszuwählen, das sie lösen mussten (z. B. außerschulische Aktivitäten). Dann beschreiben Sie ihnen, wie sie dieses Problem gelöst haben, indem Sie Seite A der **kleinen Karte CT-09** verwenden. Alternativ können Sie ihnen eine Geschichte vorlesen und sie können die **Übung 1 zur Problemlösung Stufe 2 im Schülerhandbuch verwenden**.

Logisches Denken

Aktivität 1:

Bilden Sie Sätze mit Objekteigenschaften, Aktivitäten von Personen oder Informationen (z. B. Ereignisse) aus unterrichteten Fächern und fragen Sie die Schüler, ob jeder Satz wahr oder falsch ist.

Aktivität 2:

Formen Sie folgende Art von Fragen: "Können sie X?" und bitten Sie die Schüler, logische Antworten (Ja/Nein) in Bezug auf den Wahrheitsgehalt jeder Frage zu geben – **kleine Karte CT-04**.

Aktivität 3:

Bilden Sie Sätze, indem Sie Objekteigenschaften oder Aktivitäten von Personen verwenden, und fragen Sie die Schüler, ob jeder Satz immer, manchmal oder nie wahr ist – **kleine Karte CT-05**.

Aktivität 4:

Bitten Sie die Schüler, bei jeder der folgenden Fragen mit Ja oder Nein zu antworten, ob es einen Zusammenhang zwischen den beiden Begriffen gibt.

- Wenn etwas gefroren ist, kann es hart sein?
- Wenn du etwas feierst, hast du Spaß?
- Wenn etwas zerbrechlich ist, ist es dann stark?
- Wenn etwas flüssig ist, kann es schmelzen?
- Wenn etwas traurig ist, kann es angenehm sein?
- Wenn etwas leer ist, kann es leer sein?
- Wenn Sie eine Zahnsperre tragen, können Sie Ihren Mund öffnen?

Aktivität 5:

Zeigen Sie den Schülern ein Bild (Sie können das LIFEFORCE BLS oder emotionale Szenariobilder wählen oder die **Übung 1 zum logischen Denken Stufe 1 und Stufe 2 im Schülerhandbuch verwenden**) und bitten Sie sie, die folgenden Fragen zu beantworten. Stellen Sie den Schülern auf deren Antwort die Frage „Woher wist ihr das?“, damit die Schüler ihre Antworten begründen müssen.

Alternativ können Sie den Schülern einen passenden Text vorlesen.

- In welcher Jahreszeit spielt das Szenario/die Geschichte? Woher weißt du das?
- Wo sind die Helden?
- Was machen die Helden?
- Wie ist die Beziehung zwischen den Helden?
- Was werden die Helden danach tun?
- Wie fühlen sich die Helden?
- Was könnte plötzlich passieren?

Aktivität 6:

Bitten Sie die Schüler, die Sätze mit den richtigen Wörtern zu ergänzen und ihr verbales Analogiedenken zu üben. Verwenden Sie die **kleine Karte CT-04**.

Aktivität 7:

Bitten Sie die Schüler, die Wortpaare mit den richtigen Wörtern zu vervollständigen, indem Sie ihr verbales Analogiedenken üben. Verwenden Sie die **kleine Karte CT-05**.

Räumliche Orientierung

Aktivität 1:

Verwenden Sie die **kleine Karte OR-01**, um die Richtung von Buchstaben/Zahlen/Symbolen mit visuellen Ähnlichkeiten zu lehren. Die Schüler schreiben einen Buchstaben/eine Zahl/ein Symbol in ihr Schulbuch. Sie legen ihre Hände links bzw. rechts davon und finden die Richtung, in die es zeigt. Alternativ können Sie **die Übung 1 zur Raumorientierung Stufe 1 aus dem Schülerhandbuch** verwenden.

Aktivität 2:

Verwenden Sie den gleichen Ansatz für die räumlichen Beziehungen zwischen den Objekten jedes Schülers. Mit Ortsadverbien beschreiben die Schüler die Lage von Objekten im Raum. Sie können die großen Karten LIFEFORCE BLS und emotionale Szenarien verwenden.

Vorgeschlagene Fragen:

- Ist der... zwischen ... und ...?
- Ist der ... vor... und neben....?
- Wo ist ... im Verhältnis zu...?

Aktivität 3:

Verwenden Sie das Lied „Rechts und Links für mich und dich“, um den Schülern die Wahrnehmung von links und rechts beizubringen, wenn ihnen ein Objekt gegenübersteht (ihnen zugewandt). Betonen Sie, wie sich die Richtungen kreuzen (spiegeln) (d. h. die Pupillen „rechts“ sind dem Objekt „links“ zugewandt).

Teilen Sie die Schüler in Paare ein (einander zugewandt) und bitten Sie sie, dem Lied zu folgen und mit ihren Händen mitzuspielen.

Zeitliche Orientierung

Aktivität 1:

Bitten Sie jeden Schüler, 2 Gegenstände um sich herum zu finden. Geben Sie Anweisungen, wie in den folgenden Beispielen, mit zeitlichen Markierungen wie:

vor, nach, zuerst, seit, während

- Zeig zuerst auf _____ und dann auf _____
- Bevor du auf ____ zeigst, zeig auf _____
- Nachdem du auf _____ zeigst, zeig auf _____

Sie können das LIFEFORCE-Vokabular, Yoga-Posen, Bühnenkarten sowie Länder/Städte auf Karten verwenden

Sie können die Schüler auch bitten, mit Objekten in zeitlicher Abfolge zu interagieren:

- Mach _____, bevor du _____ tust
- Erst _____ machen und dann _____
- Nachdem du _____ gemacht hast, mach _____

Aktivität 2:

Bitten Sie die Schüler, einen Teil einer Lektion mit zeitlichen Markierungen nachzuerzählen und die Fakten in eine sequenzielle Reihenfolge zu bringen. Helfen Sie den Schülern beim Erzählen, indem Sie Fragen stellen, was am Anfang passiert ist, vor/nach etwas, wie endete die Geschichte?

Sie können mithilfe der LIFEFORCE BLS-Stufen/Schritte Szenarien erstellen und die Schüler bitten, die Rolle des/der Helden(s) zu

Verarbeitungsgeschwindigkeit

Aktivität 1 - Stroop-Effekt

Vorbereitung: Schreiben Sie auf ein DIN-A4-Blatt 10 Sätze mit je 4-5 Wörtern untereinander und malen Sie jedes Wort in verschiedenen Farben aus. Bereiten Sie 5 verschiedene A4-Blätter vor, sodass nicht mehr als 4-5 Schüler dasselbe Blatt haben.

Verteilen Sie Kopien der A4-Blätter an die Schüler und bitten Sie sie, die Farbe jedes Wortes zu sagen, nicht das Wort selbst zu lesen. Wenn zum Beispiel die Wörter „orange, blau, rot, grün“ lauten, müssen die Schüler „grün, orange, blau, rot“ sagen. So schnell sie können.

Alternativ können Sie Sätze wie die Folgenden verwenden:

- Schreib die Wörter rückwärts (Eltern-Nretle)
- Verwende nichtfarbige Wörter wie „Fenster“ oder „Fahrrad“.
- Verwende unsinnige Wörter wie "ouvir" oder "zwat"
- Verwende emotionale Wörter wie „ängstlich“ oder „glücklich“
- Färbe nur die Hälfte des Wortes oder färbe nur den ersten und letzten Buchstaben jedes Wortes (Handtuch, Basketball)

Verwenden Sie alternativ die **Übungen 1 und 2 zur Verarbeitungsgeschwindigkeit Stufe 1** und die **Übungen 1, 2 und 3 zur Verarbeitungsgeschwindigkeit Stufe 2** im Schülerhandbuch

Aktivität 2:

Bitten Sie die Schüler der Reihe nach, das Alphabet zu sagen, wobei jeder mit einem anderen Buchstaben beginnt. Machen Sie dasselbe mit den Monaten des Jahres und den Wochentagen. Bitten Sie die Schüler, die **kleine Karte PS-01** zu verwenden.

Alternativ können Sie die Schüler bitten, das Obige rückwärts zu sagen.

Aktivität 3 - Stroop-Effekt:

Bitten Sie die Schüler, die **kleine Karte PS-02** oder die **kleine Karte PS-03** zu verwenden. Weisen Sie sie für Stufe 1 an, die Formen von Tieren zu betrachten und den Namen des Tieres so schnell wie möglich zu sagen. Sie dürfen das auf der Form geschriebene Wort NICHT lesen. Für Stufe 2, Seite A, bitten Sie die Schüler, sich die geometrischen Formen anzusehen und alternativ eine Form und eine Farbe zu nennen. Bitten Sie die Schüler für Seite B, sich die Zahlen anzusehen und alternativ eine Zahl und eine Farbe zu nennen.

Aktivität 4:

Vorbereitung: Erstellen Sie Listen mit Reihen von 2,3 oder 4 einstelligen und/oder zweistelligen Zahlen (z. B. 1,7,14,47)

Lesen Sie dem Schüler der Reihe nach jede Reihe vor und bitten Sie den Schüler, sie in umgekehrter Reihenfolge wiederzugeben.

Sie können stattdessen eine Liste mit Silben, Wörtern und unsinnigen Wörtern erstellen. Alternativ können Sie die Schüler bitten, Paare zu bilden. Mit der kleinen Karte PS-04 liest ein Schüler eine Reihe vor und der andere Schüler erinnert sich rückwärts. Dann tauschen sie die Rollen

ENDE

- **Abschließende Aktivitäten**

When it is time to close the lesson, it is suggested to decompress children so that they feel both physically and mentally that the lesson comes to its end.

In the same way that pupils get ready to open up to new knowledge (through “Begin” section), they should slowly and gradually end this process inside the classroom, with the use of some techniques. This would lead to a smoother transition for the children to anything that follows and a better understanding and memorization of the desired material. It can be achieved with the help of the following activities.

Ende – Gedächtnis & Konzentrationsspiele

1. Abfolge der Bewegungen

- Die Lehrkraft verwendet die Stufe des Algorithmus, die die Kinder bisher gelernt haben, um dieses Spiel zu spielen.
- Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt und beide Gruppen kontrollieren sich gegenseitig.
- Ihnen wird die Karte des 1. Schrittes der Stufe gezeigt, an der sie arbeiten. Eine Gruppe führt aus und die andere kontrolliert und umgekehrt. Welche Gruppe zu erst beginnt wechselt jedes Mal.
- Dann wird ihnen die Karte des 2. Schrittes gezeigt, aber erst nach der Wiederholung des 1.Schrittes.
- Dasselbe geschieht mit der Karte des 3. Schrittes.
- Die Kinder müssen sich die vorangegangenen Schritte merken und bei jeder Wiederholung dieser Sequenz wird der nächste Schritt in die Reihe von der Lehrkraft hinzugefügt.
- Am Ende müssen die Kinder in der Lage sein, sich die gesamte Schrittfolge zu merken und auszuführen!

2. Ich war auf dem Markt

- 1 Stufe: Die Lehrkraft steht im Kreis und beginnt: “Ich war auf dem Markt und habe einen Apfel gekauft” (ein Wort, das mit dem Buchstaben A beginnt) und macht dabei eine entsprechende Bewegung/Geste (z.B. in einen imaginären Apfel beißen). Das Kind, das neben der Lehrkraft steht, fährt mit einem Wort fort, das mit dem Buchstaben B beginnt, nachdem es das vorherige Wort und die Bewegung wiederholt hat (“Ich war auf dem Markt und habe einen Apfel und eine Bürste gekauft”)

Das geht so weit, wie es geht und die Kinder fügen Objekte und Bewegungen hinzu und merken sie sich!

Hinweis: Der Lehrkraft kann auch andere Themen verwenden, wie zum Beispiel den Strand.

3. Ich bin losgezogen, um ein Leben zu retten

- 2 Stufe: Es handelt sich um dasselbe Konzept, aber anstelle des Supermarkts oder des Strandes verwendet die Lehrkraft die Stufen des Algorithmus. Für jede Stufe müssen die Kinder die Schritte der Stufe in der richtigen Reihenfolge sagen und zeigen (mit den richtigen Bewegungen), ein Kind nach dem anderen.

Hinweis: Wenn kein Kind nicht mehr weiß, welcher Schritt der richtige ist, zeigt die Lehrkraft die entsprechende Karte, auf der der Schritt abgebildet ist.

4. Was mache ich?

Die Kinder stehen in einem Kreis. Das erste Kind, das beginnt, zeigt einen Algorithmus-Schritt mit der entsprechenden Bewegung. Der Sitznachbar fragt: "Was machst du?" und das erste Kind antwortet, indem es einen anderen Schritt sagt, der sich von dem gezeigten unterscheidet. Dann muss das zweite Kind mit der richtigen Bewegung den Schritt zeigen, den das erste Kind geantwortet hat. So geht es weiter: Jedes Kind fragt das vorherige "Was tust du?", nimmt eine Antwort (die sich von dem unterscheidet, was es wirklich tut) und zeigt mit der passenden Bewegung, was ihm geantwortet wurde.

Ende – Entspannung /1

1. Version Sprudelwasser

- Die Kinder sitzen auf der Matte und halten sich die Knie.
- Wenn die Lehrkraft "psst" sagt, strecken sie beide Arme und Beine aus und lassen sich entspannt auf die Matte fallen.

Dann kann die Lehrkraft zwischen diesen 3'-4'-minütigen Entspannungsgeschichten wählen:

2. Die Sinne im Wald

Frische Luft füllt deine Lungen und deinen ganzen Körper. Schließe die Augen und spüre, wie die Luft dein Gesicht und dein Haar umweht. Im Gras siehst du eine rote Blume. Du beugst dich vor und riechst an ihr. Neben der Blume sitzt ein Schmetterling, du legst dich ins Gras und beobachtest ihn, wie er in den Himmel aufsteigt. Du bemerkst seine Flügel, sie leuchten rot und glitzern in der Sonne. Die Sonne ist heiß und wärmt dein Gesicht. Drei kleine Eichhörnchen spielen zwischen deinen Füßen. Sie rennen auf den Wald zu und du folgst ihnen lachend. Während du läufst, siehst du vor dir rote Walderdbeeren. Du schneidest eine ab, riechst an ihr und beißt hinein, so lecker und saftig. Plötzlich hörst du einen Fluss neben dir, der laut fließt. Er hat sehr klares Wasser. Du trinkst einen Schluck mit deinen Händen, es ist schön kühl. Du legst dich hin, schließt die Augen und wiederholst dreimal von innen heraus "Ich fühle mich sicher". Stelle dir nun deinen Körper so vor, wie er gerade auf der Matte liegt. Beginne deine Finger (Hände und Füße) langsam zu bewegen, komme zur Seite, stehe auf und setze dich in die Hocke.

Entspannung /2

1. Fokussierung auf unseren Körper

Stellt euch vor, ihr wärt unbewegliche/gefrorene Statuen. Beugt eure Ellbogen und streckt sie. Beugt eure Knie und streckt sie wieder. Bewegt die Finger eurer Füße und lasst sie stillstehen. Hebt den Kopf und entspannt ihn. Bewegt eure Augen, ohne sie zu öffnen, und entspannt sie. Spannt die Lippen, als ob ihr einen Kuss geben wollt, und entspannt sie. Spannt das Gesäß an und entspannt es. Spürt, dass euer ganzer Körper entspannt ist und steht langsam auf und setzt euch in die Hocke.

2. Version Übertragbare Bewegung

Die Kinder stehen in einem Kreis. Ein Kind (oder die Lehrkraft) beginnt eine Bewegung zu machen. Die anderen Kinder, eines nach dem anderen, beginnend mit dem nächsten, wiederholen dieselbe Bewegung. Dies wird wie eine Welle aussehen. Das nächste Kind macht seine eigene neue Bewegung, die anderen folgen und so weiter, bis alle Kinder ihre Bewegung mit den anderen geteilt haben.

Reflexion & Team-Ziel

Abschlusskreis - Reflexion:

Jedes Kind antwortet, während es im Kreis sitzt, abwechselnd.

- Was hat dir heute am besten gefallen, was du gelernt hast?
- Beschreibe mit einem Wort, wie du die heutige Stunde empfunden hast
- Beschreibe die Lektion mit einem Wort
- Ein zweizeiliger Reim als Teamziel oder Ermutigung.

Dieser setzt sich aus dem Wissen der aktuellen Einheit und den Ideen und der Begeisterung der Schüler zusammen, z. B. "Go-go-go, Safety first for all!" Die Schüler wiederholen ihn laut und rhythmisch, während sie ihre rechten oder linken Arme in der Mitte des Kreises verschränken.