

# UNFALLORGANISATION UND ALARMIERUNG

## ZIELE

Die Jugendlichen kennen den Ablauf der Unfallorganisation und Alarmierung.

## INHALT

Programmideen zur Unfallprävention:

Was gehört in eine Notfallapotheke? Wer hat diese am Samstagnachmittag dabei?

Besprechen des Krisenkonzepts der Abteilung, speichern der Medcall-Nummer (siehe auch Tatkunde "Medicall-Nummer kennen")

Programmideen zur Unfallorganisation:

Rollenspiel: Jugendliche treffen auf gestellten Unfall. Je nach Vorwissen der Jugendlichen unterstützen die Leitenden eher wenig oder führen die Gruppe Schritt für Schritt durch die Unfallorganisation (Ampelschema, Patientenbeurteilung, Alarmierung). Jugendliche sollen gestellte Alarmierung gleich durchführen. Sie nennen die Nummer, welche sie wählen würden. LeiterIn reicht ihnen dann Handy, welches bereits mit einem Leiter/ einer Leiterin verbunden ist, welcheR die Notfallzentrale darstellt und die Fragen des Meldeschemas (6-W-Fragen) mit den Jugendlichen durchgeht.

Durchgehen eines Falls: Den Jugendlichen wird der Hergang eines Unfalls geschildert. Sie sollen nun als Gruppe diskutieren, wie sie vorgehen würden. Sind sie zu einem Entschluss gekommen, nennen sie diesen den Leitenden, welche bei Bedarf Rückfragen stellen oder Ergänzungen machen können.

Meldeschema (6-W-Fragen):

1. Wo? (Genauer Ort, Strasse und Hausnummer)
2. Wer? (Name, Vorname und Telefonnummer des/ der Alarmierenden)
3. Was? (Kurz erklären, was passiert ist)
4. Wann? (Unfalluhrzeit, falls bekannt)
5. Wie viele? (Anzahl der Personen, Anzahl der Verletzten)
6. Weiteres? (Brand, geknickte Bäume, Stromschlaggefahr, etc.)
7. Zum Ampelschema siehe auch Tatkunde "Ampelschema".

Alter: 17

## KATEGORIEN

- 1. Hilfe
- Notfallorganisation

## PRÜFUNGEN

- Eintrittsprüfung GLK-3
- Eintrittsprüfung TKK



8. Zur Patientenbeurteilung siehe auch Tatkunde "Patientenbeurteilung"