

# TELL ME

Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* 说明书



## Das Spiel fördert:

The game develops / Le jeu favorise / El juego fomenta / 游戏培养:



Sprachliche Bildung: Freies Sprechen, Sprachentwicklung, Satzbau, Kommunikationsfähigkeit  
Linguistic Education: Free verbal expression, speech development, sentence building, communication skills

Formation linguistique: Expression orale, développement du langage, construction des phrases, capacités à communiquer

Desarrollo del lenguaje: Expresión oral, desarrollo del lenguaje, formulación de oraciones, competencia comunicativa

社会教育: 自由表达, 语言开发, 句子构造, 沟通能力



Soziale Bildung: Soziales Denken, Handlungs- und Verantwortungsbewusstsein, Wertebe-  
wusstsein, Teamfähigkeit, Alltagswissen, soziale Kompetenz, Persönlichkeitsentwicklung

Social Education: Social thinking, sense of responsibility and the need for action, sense of va-  
lues, team spirit, general everyday knowledge, social competence, personality development

Sociabilisation: Comportement social, sens des responsabilités et prise de conscience de ses  
actes, respect des valeurs, esprit d'équipe, socialisation, développement de la personnalité

Desarrollo social: Reflexión social, conducta y sentido de la responsabilidad, educación en  
valores, trabajo en equipo, rutina diaria, competencia social y desarrollo de la personalidad

语言教育: 社会思维, 责任意识, 团队合作, 日常生活知识, 在紧急情况下如何表现



Künstlerische Bildung: Freies Spiel, Rollenspiel, Fantasie

Arts Education: Free play, role play, imagination

Formation artistique: Jeu libre, jeu de rôle, imagination

Educación artística: Libertad de acción, juego de roles, imaginación

艺术和创新能力发展: 自由玩耍, 角色扮演, 想象力

---

## Spielinformationen:

Game informations / Informations sur le jeu / Información sobre el juego / 游戏信息:



# TELL ME

Notfälle / Emergencies / Urgences / Emergencias / 紧急情况



## Inhalt

30 Bilderkarten (6 Themen, je 5 Karten pro Thema)



## Contents

30 picture cards  
(6 topics, 5 cards per topic)



## Contenido

30 tarjetas ilustradas  
(6 situaciones, 5 tarjetas por situación)



## Contenu

30 cartes illustrées  
(6 thèmes, 5 cartes par thème)



## 游戏配件

30张卡片  
(6个主题, 每个主题5张卡片)



## Illustration

Katrin Kerbusch wurde 1979 in Berlin geboren. Nach Ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches sie selbst schrieb und illustrierte.

Seither ist Fr. Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt sie in Dresden.



## Illustration

Katrin Kerbusch was born in Berlin in 1979. After training as a media designer, she studied Communication Design in Constance, where she gained her BA in 2007. Her final diploma project was a children's book, which she wrote and illustrated herself. Since then Ms Kerbusch has worked as a freelance illustrator, cooperating with many different agencies and publishers. Today she lives in Dresden.



## Illustration

Katrin Kerbusch est née en 1979 à Berlin. Après une formation professionnelle de designer média, elle entame des études de design de communication à Constance, en Allemagne qu'elle achève en 2007 avec un diplôme de Bachelor of Arts. Son travail de fin d'études est un livre pour enfants, dont elle est l'auteur et qu'elle a illustré. Depuis, Katrin Kerbusch travaille en libéral comme illustratrice et collabore avec de nombreuses agences et maisons d'édition. Elle vit aujourd'hui à Dresde.



## Ilustración

Katrin Kerbusch nació en Berlín en 1979. Tras su formación como diseñadora de medios, realizó la carrera de Diseño de comunicaciones en Constanza y obtuvo su licenciatura en 2007. Su trabajo de fin de carrera fue un libro para niños, escrito e ilustrado por ella misma. Desde aquel momento, Kerbusch es ilustradora freelance y colabora con numerosas agencias y editoriales. En la actualidad reside en Dresde.



## Illustratie

Katrin Kerbusch werd in 1979 in Berlijn geboren. Na haar opleiding als mediadesigner begon ze in Konstanz een studie in communicatiedesign, die ze in 2007 met de Bachelor of Arts succesvol afsloot. Haar scriptie was een kinderboek dat ze zelf schreef en illustreerde. Sindsdien is mevrouw Kerbusch vrije illustrator en werkt samen met talrijke agenturen en uitgeverijen. Tegenwoordig woont ze in Dresden. Voor beleduc werkt mevrouw Kerbusch nu als hoofdillustrator van de „One World“ serie.



## Illustrazione

Katrin Kerbusch è nata a Berlino nel 1979. Dopo aver concluso la sua formazione come Media Designer ha frequentato il corso di Design della Comunicazione a Costanza, concludendo gli studi nel 2007 con il titolo di Bachelor of Arts. La sua tesi di laurea era un libro per bambini, scritto e illustrato da lei stessa. Da allora la signora Kerbusch lavora come illustratrice freelance e collabora con numerose agenzie e case editrici. Vive attualmente a Dresda. Per beleduc la signora Kerbusch è l'illustratrice principale della serie "One World".



## 游戏设计

凯特琳·柯博尔1979年出生于德国柏林。在完成媒体设计专业的培训后，她又在康士坦茨学习了平面设计专业，并于2007年在那里获得文学硕士学位。她毕业前的最后一份设计是出版了一本儿童书籍，是完全由她自己个人担任写作和插图的。从那以后，柯博尔女士成为了一位自由插图作家，与许多不同的代理商和出版商有着合作。目前，她居住在德累斯顿市。贝乐多“同一个世界”系列产品的主要插画就是由柯博尔女士担纲完成的。



# 11090 Tell Me „Notfälle“

Jedes Kind kann zu jeder Zeit überraschend in eine Notsituation geraten. Schnell ist beim Schwimmen oder beim Radfahren ein Unfall passiert! Wie schnell hat man die Eltern im Einkaufsgeläube aus den Augen verloren? Die Gründe, warum Kinder in eine Notsituation geraten können, sind unterschiedlich. Manchmal sind sie durch Selbstüberschätzung, Unachtsamkeit, Forscherdrang und kindliche Neugier durch das Kind selbst verursacht. Doch oft sind Notsituationen in höherer Gewalt begründet, etwa wenn ein Fahrstuhl stecken bleibt, das Kind von einer fremden Person angesprochen wird oder ein Feuer ausbricht. Aber was ist in solchen Fällen zu tun? Wie muss man handeln? Und wer hilft?

Kinder sind nicht nur in einer Notsituation auf Hilfe angewiesen, sondern bereits bevor sie sich mit einer solchen konfrontiert sehen. Eltern und ErzieherInnen können und sollten Kinder auf die Gefahr einer Notsituation gut vorbereiten. Kinder lernen im sicheren Rollenspiel oder in vertrauter Umgebung, die Situationen zu verstehen und damit umzugehen und können im Ernstfall richtiges Handeln ableiten. Eine gute Vorbereitung ist der Schlüssel für ein gesundes Selbstbewusstsein und starke, sicherheitsorientierte Kinder.

## Ziel des Spiels

Die Kinder lernen das selbständige und sichere Verhalten in sechs verschiedenen Notsituationen kennen. Zu jeder Notsituation gehören fünf gleichfarbige Karten, die auf der Vorderseite verschiedene Abläufe in der jeweiligen Situation zeigen. Aufgabe der Kinder ist es, die fünf Karten einer Notsituation in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die Selbstkontrolle auf der Kartenrückseite zeigt den Kindern, ob sie sich richtig entschieden haben.

**Hinweis:** Zu jedem Thema erhalten Sie auf den folgenden Seiten eine ausführliche Beschreibung. Dort sind alle Notfälle beschrieben, alle Legekarten erklärt sowie die richtige Verhaltensweise dokumentiert.

## Vorgehensweise

Für den Kindergarten empfehlen wir die Thematisierung im Morgenkreis. Wählen Sie eine Notsituation aus und stellen Sie den Kindern das Thema vor. Schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern die fünf Legekarten an und erklären Sie ihnen, was zu sehen ist. Lassen Sie die Kinder von eigenen Erfahrungen berichten. Beschreiben Sie, wie man sich richtig verhält. Versuchen Sie, den Kindern ein angemessenes Verhalten zu vermitteln, indem Sie auch die Fragen der Kinder beantworten. So lernen sie spielerisch, sich in Notsituationen richtig zu verhalten.

## Legprinzip



Fordern Sie die Kinder auf, die Legekarten gemeinsam in der richtigen Reihenfolge abzulegen. Die Kinder arbeiten als Team und dürfen sich untereinander beraten. Wenn sich die Kinder sicher sind, die Karten in der richtigen Reihenfolge abgelegt zu haben, wird kontrolliert. Dazu dreht man die Legekarten auf die Rückseite. Am rechten Kartenrand befinden sich ein bis fünf Sterne, die die richtige Reihenfolge zeigen. Auf der ersten Karte sollte ein Stern sein, auf der zweiten Karte sollten zwei sein und so weiter.

Geben Sie Hilfestellung, wenn ein Fehler gemacht wurde und lassen Sie es die Kinder erneut versuchen.



## Feueralarm – Im Kindergarten brennt’s!

Der Schreck ist groß, die Gefahr auch! Zunächst ist noch alles in bester Ordnung, doch plötzlich ertönt der Feueralarm. In der Küche des Kindergartens ist ein Feuer ausgebrochen. Es brennt! Die Feuerwehr wird gleich eintreffen und das Feuer löschen. Tatü Tata – schon kann man das Martinshorn hören.

Jetzt heißt es, keine Zeit zu verlieren und trotzdem die Ruhe zu bewahren. Genau wie zuhause, müssen alle Menschen schnell den Kindergarten verlassen. Es wäre viel zu gefährlich, sich in einem brennenden oder verqualmten Haus aufzuhalten.

Wie man dabei im Kindergarten verfährt, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **roten** Rand.



Frau Fröhlich und die Bienengruppe sind in ihrem Gruppenraum. Heute Morgen singen sie gemeinsam ein Lied. Frau Fröhlich spielt dazu Gitarre und die Kinder klatschen im Takt der Musik. Noch scheint alles in Ordnung, aber plötzlich ertönt der Feuermelder im Gruppenraum und das Warnlicht beginnt zu blinken. Feuer! Und tatsächlich riechen alle auch schon den Rauch. Vorbei ist es nun mit dem Singen, denn jetzt muss alles sehr schnell gehen.



Lisa hat nun auch den blinkenden Feuermelder entdeckt und zeigt darauf. Alle sind ein wenig ängstlich, aber Frau Fröhlich beruhigt die Kinder. Die Ruhe zu bewahren, ist in diesem Moment das Wichtigste. Frau Fröhlich legt der besorgten Lisa beruhigend ihre Hand auf den Kopf. Tim tröstet sich mit seinem Kuschelbären. Eva und Leander trösten sich gegenseitig. Der kleine Max rauft sich vor Aufregung die Haare. Gut, dass alle Kinder schon geübt haben, was bei einem Feueralarm zu tun ist.



Schnell müssen jetzt alle den Raum verlassen. Dazu stellen sich alle Kinder in 2er- oder 3er-Reihen auf und fassen sich an den Händen. Frau Fröhlich nimmt sich das Gruppenbuch und zählt nach, ob alle Kinder im Raum sind und niemand fehlt oder sich in der Toiletten oder in der Garderobe versteckt hat.

Kuscheltiere, Kleidung und andere Gegenstände müssen leider bleiben, wo sie sind. Im Notfall würde es zu lange dauern, all diese Dinge zu suchen und mitzunehmen.

**Wichtig ist auch:** Aus dem Fenster darf man nur dann flüchten, wenn einem die Feuerwehr dabei hilft! Man darf niemals selbst löschen und niemals den Raum verlassen, wenn bereits Feuer im Flur ist!



Frau Fröhlich prüft zuerst, ob der Fluchtweg, also der Weg hinaus ins Freie zum Sammelpunkt, frei ist.

Sollte er versperrt oder verraucht sein, müssen alle zurück in den Gruppenraum und einen anderen Weg gehen oder am Fenster um Hilfe rufen.

Ist der Weg frei, verlassen alle gemeinsam und ruhig den Raum. Frau Fröhlich geht mit den Kindern entlang des Fluchtweges. Alle kennen ihn ganz genau. Sie wissen auch, dass die grünen Hinweisschilder zeigen, wohin man laufen muss. Frau Fröhlich nimmt das Gruppenbuch mit, schließt die Tür, damit sich Feuer und Rauch nicht weiter ausbreiten.



Ganz schnell ist die gesamte Gruppe am Sammelpunkt angekommen. Frau Fröhlich überprüft noch einmal, ob alle Kinder da sind.

Frau Baum und die Mäusegruppe sind auch schon am Sammelpunkt. Prima, niemandem ist etwas passiert. Kein Wunder, denn alle haben diesen Notfall schon oft geprobt und wussten genau, was zu tun ist. Herr Petersen von der Feuerwehr lobt die Kinder und die Erzieherinnen, dass alles so gut geklappt hat. Er sagt, dass die Feuerwehr das Feuer unter Kontrolle hat. Uff – das wäre geschafft!

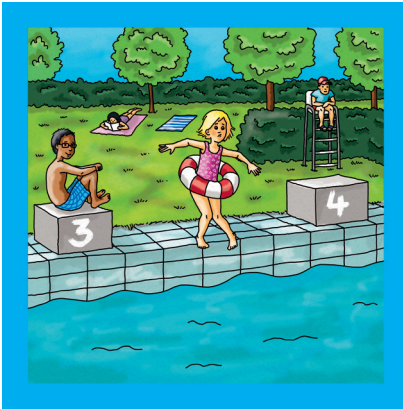


## Schwimmbad – SOS, Ich kann nicht schwimmen!

Ein Tag im Freibad ist schon toll. Man kann die ganze Zeit im Wasser spielen und die Sonne genießen. Aber wenn man noch nicht oder noch nicht so gut schwimmen kann, stellt das Wasser möglicherweise eine Gefahr dar! Selbst erfahrene Schwimmer müssen einige Regeln beachten, um beim Schwimmen nicht in gefährliche Situationen zu kommen.

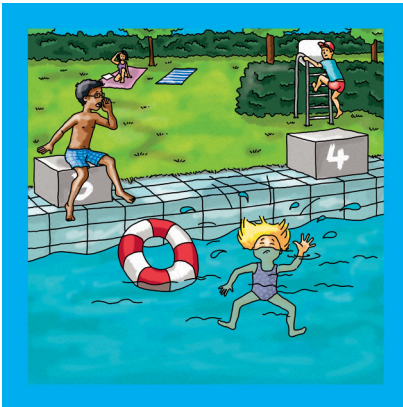
Schnell ist jemand ausgerutscht und ins Wasser gefallen. Leicht hat man sich beim Baden überschätzt und die Kräfte lassen nach. Vor lauter Schreck und Erschöpfung werden Menschen schnell hilflos. Jetzt heißt es, keine Zeit zu verlieren und schnell zu helfen! Ist ein Bademeister vor Ort, muss dieser sofort gerufen werden. Falls nicht, müssen gute Schwimmer auch selbst helfen.

Was genau bei einem Schwimmunfall zu tun ist, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **blauen** Rand.



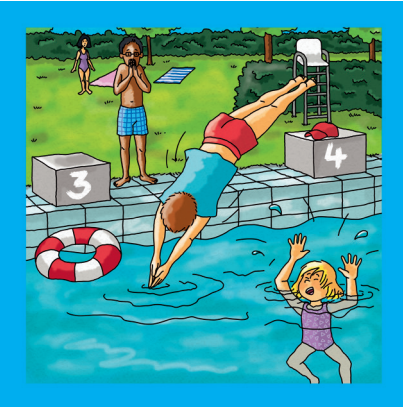
Die kleine Mirabelle ist im Freibad. Weil sie noch nicht so gut schwimmen kann, trägt sie beim Baden ihren Schwimmring. Sie freut sich schon so auf das erfrischende Wasser und stürzt zum Beckenrand. Oje, sie steuert direkt auf das Schwimmerbecken zu!

Christian sitzt auf einem Startblock und wärmt sich in der Sonne auf. Er hat einen guten Blick auf das Becken und alles, was dort passiert. Genau wie Herr Lehmann, der Bademeister. Von seinem hohen Sitz aus kann er alles sehen, was im Freibad geschieht.



Oh Schreck, Mirabelle war zu stürmisch! Sie ist am Beckenrand ausgerutscht und in das tiefe Wasser gestürzt! Zu allem Unglück hat sie dabei auch noch ihren Schwimmring verloren. Jetzt zappelt sie im Wasser und braucht schnellstens Hilfe.

Christian hat alles gesehen und ruft sofort den Bademeister. Herr Lehmann hat den Unfall schon bemerkt und ist auf dem Weg, um Mirabelle zu helfen.



Christian steht ganz versteinert da und schaut zu, was passiert. Er macht dem Bademeister Platz, damit dieser helfen kann. Ohne sich auszuziehen, springt Herr Lehmann ins Becken. Mirabelle kann sich zum Glück über Wasser halten. Aber sie hat schon Wasser geschluckt, schreit und hustet. Sie fuchtelt wild mit ihren Armen und taucht immer wieder unter! Bademeister haben in einer speziellen Ausbildung gelernt, wie man Menschen rettet, die im Wasser in eine Notsituation gekommen sind. Es ist deshalb wichtig, den Bademeister bei seiner Arbeit nicht zu behindern und ihm nicht im Weg zu stehen.



Schon hat Herr Lehmann Mirabelle erreicht und schwimmt mit ihr zurück an den Beckenrand. Bademeister und auch Rettungsschwimmer benutzen dabei verschiedene Techniken. Diese nennt man Schlepptechnik, bei der der Verunfallte auf dem Rücken liegend gezogen wird. Mirabelle ist ganz erschöpft, aber Herr Lehmann tröstet und beruhigt sie. Gleich kann er ihr aus dem Wasser helfen. Christian hat zugesehen und beschlossen, Bademeister zu werden, wenn er einmal groß ist. Bald wird er 10 Jahre. Dann kann er schon Junior-Retter bei der Deutschen Lebens-Rettungs-Gesellschaft werden.



Nach dem Schreck unterhält sich Herr Lehmann noch mit Mirabelle. Er erklärt ihr, wie sie sich am Beckenrand und im Wasser besser verhalten hätte:

- Das Schwimmerbecken ist für Nichtschwimmer gesperrt. Selbst mit Schwimmhilfen und/oder in Begleitung der Eltern, ist es Nichtschwimmern verboten, hier baden zu gehen.
- Am Beckenrand nicht rennen. Der Boden ist hier immer nass und kann schnell rutschig werden.
- Als Nichtschwimmer immer Schwimmflügel oder ein Schwimmbrett benutzen.

Mirabelle hat sich schnell von dem Schreck erholt. Ob das wohl an dem Eis gelegen hat, das ihr Bademeister Lehmann geschenkt hat? Ganz schnell möchte sie nun schwimmen lernen und die Seepferdchen-Prüfung machen.



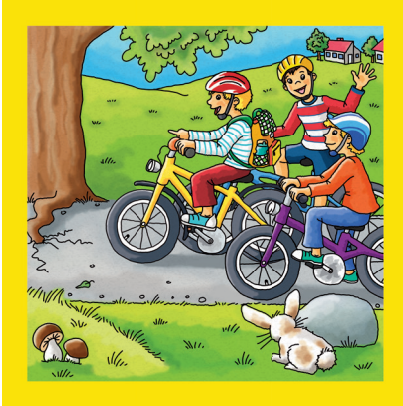


## Fahrradunfall – Erste Hilfe leisten!

Oft denkt man an kein Unglück – im nächsten Moment ist es aber leider passiert. Meist geht es ganz schnell und man stürzt mit dem Fahrrad. Kindern fällt es noch schwer, die Geschwindigkeit den äußeren Bedingungen und dem persönlichen Fahrvermögen anzupassen.

In den meisten Fällen bleibt es bei leichten Schürfwunden, aber es kann auch schlimmer kommen. Gut ist zu wissen, was in einem solchen Fall zu tun ist.

Was genau man machen sollte, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **gelben** Rand.



Ein herrlicher Sommertag lädt die drei Freunde Tom, Mike und Simon zu einer Radtour ein. Die gute Laune ist den drei Jungs ins Gesicht geschrieben. Sie wissen und beherzigen, dass Kinder nie allein Radfahren und immer einen Helm tragen sollten.

Sie spüren den warmen Wind um ihre Nasen wehen und haben viel Spaß auf ihren Rädern.

Noch ist alles in bester Ordnung, nur Tom ist ein wenig unkonzentriert und möchte Simon den Hasen am Wegrand zeigen. Vorsicht Tom, das könnte gefährlich werden!



Plötzlich schreit Tom auf. Erschrocken halten alle an. Tom ist etwas passiert! Er liegt am Boden. Offensichtlich hat ihn eine aus der Erde ragende Baumwurzel aus dem Gleichgewicht gebracht. Ausgerechnet in dem Moment, als Tom nur eine Hand am Lenker hatte, hüpfte sein Rad über die Wurzel. Er kam ins Schleudern und stürzte! Ach Tom, hättest du mal besser auf den Weg geachtet.

Ganz fürsorglich kümmert sich Mike um Tom.





Er bittet ihn, sich zu setzen und den Helm abzunehmen. Tom weint dicke Kullertränen, denn seine Knie sind aufgeschürft und bluten sogar ein wenig. Mike leistet erste Hilfe und reinigt die verletzte Knie mit etwas Wasser und einem sauberen Tuch. Er fragt ihn, ob es ihm ansonsten gut geht und ob er sich noch an anderen Körperstellen verletzt hat.

Simon fährt sofort los, um Hilfe zu holen. Er düst zu den Häusern in der Nähe. Vielleicht wohnt dort jemand, der weiterhelfen kann.

Tom hält sich seine schmerzenden Knie. Mike tröstet Tom und gibt dem Unglücksraben einen Schluck Wasser aus seiner Trinkflasche. Nur gut, dass Tom nicht alleine unterwegs war. Wer hätte ihm dann helfen sollen?



Simon hat Glück, er hat Herrn Rossi zuhause getroffen. Weil Simon ihm ganz genau beschreiben konnte, was passiert war und dass sich Tom verletzt hat, hat Herr Rossi seinen „Erste Hilfe-Koffer“ mitgenommen.

Das ist auch gut so, denn die Kinder haben nicht einmal ein Pflaster dabei.



Herr Rossi kümmert sich um Tom und seine zerschrammten Knie. In seinem Koffer sind alle Dinge, die man braucht, um einer verletzten Person erste Hilfe zu leisten.

Simon hatte die Knie bereits von Schmutz befreit. Herr Rossi desinfiziert sie jetzt noch mit einem Desinfektionspray, damit keine Krankheitserreger die Wunde infizieren und sich diese entzündet. Das brennt leider ein wenig, muss aber sein. Mit einem Pflaster wird die Wunde abgedeckt. Keine Sorge, Tom, in ein paar Tagen wird sicher alles verheilt sein.



## Fremder – Gehe niemals mit!

Luca verbringt mit seinen Eltern ein paar schöne Stunden auf dem Spielplatz. Ausgelassen tobt er mit den anderen Kindern. Doch plötzlich wird er von einem fremden Mann angesprochen. Der Fremde bietet ihm einen Lutscher an. Luca fühlt sich unwohl dabei. Irgendetwas scheint nicht zu stimmen. Schnell ruft er seine Eltern um Hilfe.

Die meisten Menschen – auch Fremde – sind nett, aber leider nicht alle. Von außen kann man nicht erkennen, ob jemand wirklich freundlich ist. Auch böse Menschen können so tun, als ob sie nett wären. Deswegen müssen Kinder bei Fremden immer vorsichtig sein.

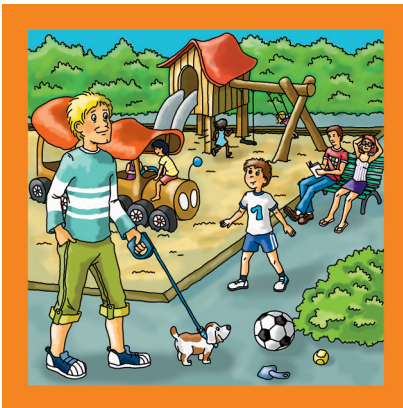
Wie genau man sich verhalten sollte, wenn man von einem Menschen angesprochen wird, den man nicht kennt, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **orangefarbenen** Rand.



Endlich ist es wieder soweit! Luca verbringt heute den Nachmittag auf seinem Lieblings-spielplatz. Seine Eltern sind mitgekommen und genießen das schöne Wetter.

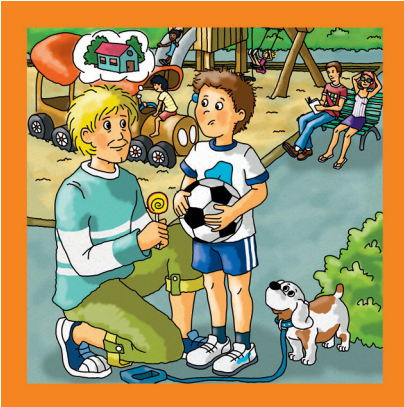
Hier ist richtig was los:

Die Lokomotive wird von zwei Kindern gefahren, auch die Schaukel und die Rutsche werden fleißig genutzt. Luca spielt mit seinem Fußball und denkt an nichts anderes. Es könnte nicht schöner sein!

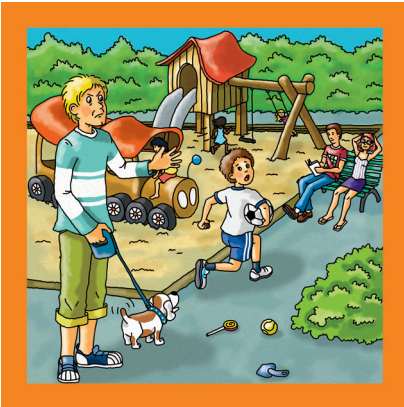


Ein kleiner, süßer Hund interessiert sich für Lucas Ball, der ein wenig zu weit gerollt ist. Er gehört zu einem freundlichen jungen Mann, der mit dem Welpen auf dem Spielplatz spazieren geht.

Luca flitzt seinem Ball hinterher. Er denkt: „Komisch, warum geht der ausgerechnet hier auf dem Kinderspielplatz mit seinem Hund spazieren?“



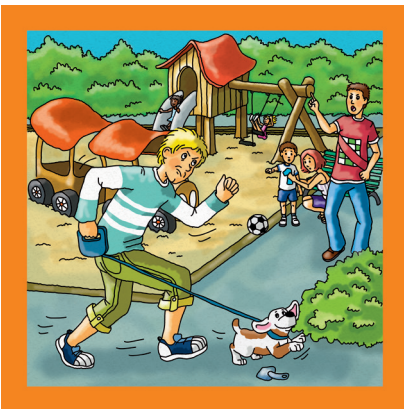
Gerade als Luca den Ball nimmt, spricht ihn der junge Mann an. Er fragt Luca, ob er den Hund einmal streicheln möchte. Doch Luca möchte nicht. Der junge Mann bietet Luca jetzt einen Lutscher an. Plötzlich bekommt er ein ganz komisches Gefühl. Das geht Luca zu weit! Er kennt den Mann doch gar nicht! Gut, dass er nicht allein auf dem Spielplatz ist. Als der Fremde dann auch noch fragt, ob Luca ihn und seinen Hund einmal zuhause besuchen möchte, reicht es Luca! Er sagt mutig „Nein, das mag ich nicht!“ und holt sich bei seinen Eltern Hilfe.



Laut schreiend rennt er einfach zu Mama und Papa. Bloß schnell weg von dem aufdringlichen Mann!

Von seinen Eltern weiß Luca ganz genau, wie er sich verhalten soll, wenn er von einem fremden Menschen angesprochen wird. Er soll immer dann besonders vorsichtig sein, wenn:

- ihn ein Erwachsener nach dem Weg fragt,
- er aus einem Auto heraus angesprochen wird,
- ihm Erwachsene etwas schenken möchten,
- Erwachsene behaupten, die Eltern hätten sie geschickt oder es wäre den Eltern etwas passiert.



Luca erzählt Mama und Papa von dem Mann und was passiert ist. Papa schimpft sofort mit dem Mann, der jetzt schnell verschwindet.

Merke dir:

- du darfst niemals mit einem Fremden mitgehen,
- du darfst niemals allein auf den Spielplatz gehen, du solltest immer in einer kleinen Gruppe oder mit mindestens einem anderen Kind zusammen sein,
- du solltest Rettungsinseln kennen, also Orte oder Personen, bei denen du immer sicher bist und zu denen du immer gehen kannst,
- du darfst niemals Geschenke annehmen,
- du darfst und musst auch NEIN sagen können.



## Fahrstuhl – SOS, wir stecken fest!

Ein Tag im Kaufhaus bietet viele Eindrücke und Erlebnisse. Sophie ist so glücklich, denn sie hält ihr neues Lieblingsplüschtier im Arm. Mama hat es ihr gerade eben erst gekauft. Doch die gute Laune hat schnell ein Ende, als die beiden gezwungen werden, eine Shopping-Pause einzulegen. Ganz plötzlich bleibt ihr Fahrstuhl stecken!

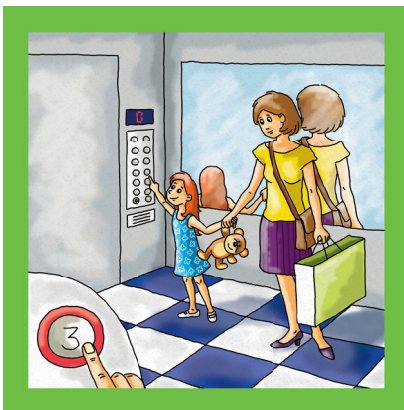
Eingesperrt auf engem Raum bekommen Menschen oft Angst und werden panisch. Sie befürchten, nicht entdeckt zu werden und keine Luft zu bekommen. Doch eigentlich kann nichts dergleichen passieren. Jetzt heißt es, Hilfe rufen und Ruhe bewahren! Doch das ist gar nicht so einfach auf so engem Raum.

Wie genau man sich in dieser Situation verhalten sollte und Hilfe holt, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **grünen** Rand.



Der Tag könnte nicht schöner sein. Sophie ist mit ihrer Mama auf großen Einkaufsbummel. Den ganzen Nachmittag haben die beiden schon im Kaufhaus verbracht. Mama hat ein paar schöne Dinge gekauft. Aber das Beste hält Sophie im Arm: Ihren neuen Teddy.

Und schon geht es weiter in die nächste Etage. Der Fahrstuhl soll die beiden schnell nach oben bringen.



Sophie fährt nicht zum ersten Mal Fahrstuhl und darf ihn bedienen und die Taste der dritten Etage drücken. Dahin möchten die beiden jetzt. Sophie drückt die Taste mit der Zahl „3“.

Und schon geht es los. Sophie und ihre Mama spüren, wie der Fahrstuhl sich bewegt. Das gibt immer so ein komisches Gefühl im Bauch.





Plötzlich geht ein Rucken durch den ganzen Fahrstuhl. Es scheint, als hätte er für einen kurzen Moment Schüttelfrost. Dann ist es plötzlich ganz still.

Die beiden merken gleich, dass sich der Fahrstuhl nicht mehr bewegt. Oje, der Fahrstuhl ist steckengeblieben! Mama tröstet Sophie und erklärt ihr, dass man Hilfe holen kann. Man muss dazu nur die Notruftaste drücken. Das ist die Taste mit dem Bild einer Glocke. Dadurch klingelt ein Telefon, meist beim Hausmeister oder der Rezeption, und man kann mit jemandem sprechen, sagen was passiert ist und um Hilfe bitten.



Sophie drückt sofort die Notruftaste mehrere Sekunden. Kaum hat sie die Taste gedrückt, meldet sich jemand. Sophie sagt, was passiert ist. Sie hören, dass sofort Hilfe gerufen wird und sie keine Angst haben müssen. Es kann ihnen nichts passieren.

**Wichtig:**

- die Notruftaste darfst du nur in Notfällen drücken,
- drücke die Taste noch einmal, wenn nichts passiert,
- mit dem eigenen Handy kannst du die Feuerwehr (112) oder die Polizei (110) rufen,
- bewahre Geduld und Ruhe, es kann bis zu einer halben Stunde dauern, bis Hilfe kommt (das ist so lange, wie eine Folge „Sendung mit der Maus“)
- versuche nie, dich selbst zu befreien.



Nach einer Weile hören die beiden, dass jemand draußen am Fahrstuhl arbeitet. Hoffentlich sind es Monteure oder die Feuerwehr, die den Fahrstuhl reparieren und sie befreien können.

Es dauert nicht lange und Sophie und ihre Mama spüren, dass der Fahrstuhl zur nächsten Etage herabgelassen wird. Ein Mann öffnet die Türen und die beiden sind aus dem Fahrstuhl befreit. Zum Glück hat es gar nicht lange gedauert.

Die beiden bedanken sich und sind sehr froh, dass sie so schnell gerettet wurden.



## Kaufhaus – Wo sind Mama und Papa?

Gemeinsam einkaufen gehen macht Spaß. Man schlendert an den Geschäften entlang und schaut in das eine oder andere Geschäft hinein. Überall gibt es viele tolle Dinge zu entdecken. Aber wo sind denn nur plötzlich die Eltern? Gerade waren sie noch da und auf einmal sind sie verschwunden! Ein Schock!

Jetzt heißt es, keine Zeit zu verlieren und trotzdem die Ruhe zu bewahren. Wie genau man sich in einem solchen Fall verhalten sollte, erfahrt ihr auf den Karten mit dem **violetten** Rand.

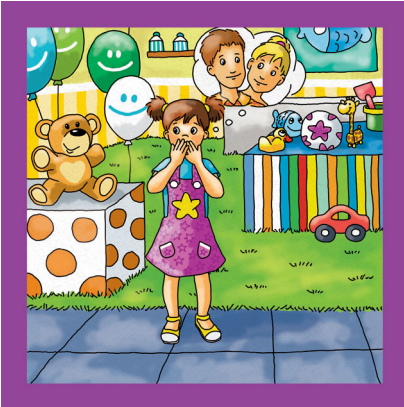


Jasmin und ihre Eltern gehen gemeinsam einkaufen. Hui, hier gibt es so viel zu sehen und zu entdecken. „Schau mal, ein Spielzeugladen!“ ruft Jasmin ihren Eltern zu, doch Mama und Papa unterhalten sich gerade und hören nicht auf Jasmin. Schnurstracks läuft sie zu den vielen interessanten Spielsachen in dem Geschäft.



Was es hier nicht alles gibt! Teddys, Puppen, Plüschtiere, Spiele, und noch viel, viel mehr. Jasmin weiß gar nicht, wo sie zuerst hinschauen soll. Sie durchstöbert das ganze Geschäft. Ganz besonders hat es ihr die Giraffe auf der Theke angetan. Die möchte sie haben. Vor lauter Aufregung merkt sie nicht, dass ihre Eltern nicht mit in das Geschäft gekommen sind.





Plötzlich merkt Jasmin, dass sie ganz allein in dem Geschäft ist. Wo sind denn nur Mama und Papa? Oje, Jasmin hat ihre Eltern verloren! Und dabei hatte Mama doch erst am Morgen gesagt, dass Jasmin nicht weglaufen darf und immer in Sichtweite von Mama und Papa bleiben muss. Jasmin ist so erschrocken, aber sie weiß, was sie in einem solchen Fall machen soll:

- sie soll dort stehen bleiben, wo sie ist.  
Die Eltern werden dort nach ihr suchen und sie schneller finden, wenn sie sich nicht von der Stelle bewegt,
- sie soll sich nach ihren Eltern umschaun und sie rufen,
- sie soll hören, ob die Eltern sie rufen oder sie mit dem Lautsprecher ausrufen lassen.



Dicke Tränen kullern über Jasmins Wagen. Da hört Jasmin neben sich eine nette Stimme: „Ja wer weint denn da?“. Es ist die Verkäuferin. Sie tröstet Jasmin und sagt, dass sie Jasmin helfen möchte, ihre Eltern zu finden. Sie sagt auch, dass ihre Eltern ganz bestimmt nach ihr suchen, weil sie sich Sorgen machen und dass sie sie nicht allein lassen werden. Das beruhigt Jasmin ein wenig.



Die Verkäuferin fragt, wie Jasmin heißt und geht zu ihrem Tresen. Sie nimmt das Telefon und ist plötzlich im ganzen Einkaufszentrum zu hören. Sie sagt: „Das ist eine wichtige Durchsage! Die Eltern der kleinen Jasmin werden gebeten, umgehend in den Spielzeugladen zu kommen. Hier wartet Ihre Tochter!“

Und es dauert gar nicht lange, da stehen Mama und Papa vor Jasmin! Erleichtert fallen sie sich in die Arme.



## Tipps für ErzieherInnen



### **Rollenspiel (Alter: 4+):**

Üben Sie in Rollenspielen das Verhalten in Notsituationen, zum Beispiel einen Notruf zu machen, erste Hilfe zu leisten oder einem Fremden auszuweichen.

Mit Hilfe der kleinen Geschichten in der Anleitung können Sie mit den Kindern auch ein kleines Theaterstück für Elternabende oder Oma-Opa-Nachmittage einüben.

### **Legespiel zu zweit (Alter: 4+):**

Vor dem Spiel werden die Karten farblich sortiert. Gespielt wird reihum. Das jüngste Kind beginnt und sucht sich fünf Karten einer Farbe aus. Aufgabe ist es, die Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen. Nach Kontrolle der Kartenrückseite, bekommt das Kind bei richtiger Lösung alle Karten dieser Notsituation. Ist die Reihenfolge falsch, darf sich der nächste Spieler mit diesen Karten versuchen. Erst wenn die Karten richtig geordnet wurden, darf sich der nächste Spieler fünf neue Karten aussuchen. Das Spiel endet, sobald alle Karten der Notsituationen in die richtige Reihenfolge gebracht und an die Spieler verteilt wurden. Derjenige, der am Ende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

---



### **Alltagssituationen (Alter: 4+):**

Lassen Sie die Kinder von ihren eigenen Erfahrungen berichten. Hat jemand schon einmal eine ähnliche Situation erlebt? Erörtern Sie gemeinsam mit den Kindern, welche Alltagssituationen noch Gefahren darstellen und versuchen Sie geeignete Handlungsanweisungen zu geben.

### **Sprachentwicklung (Alter: 5+/6+):**

Mit den Karten können Sie gezielt den Satzbau fördern. Außerdem eignen sich die Karten für den ersten Fremdsprachenunterricht in der Vorschule.

---



### **Projekttag (Alter: 3+/ 4+):**

Veranstalten Sie Projekttag zu den einzelnen Themen. Nutzen Sie den Tag der offenen Tür bei öffentlichen Einrichtungen wie der Feuerwehr, dem Deutschen Roten Kreuz, dem Technischem Hilfswerk, Badeeinrichtungen oder Museen.

---



### **Klassenraumgestaltung (Alter: 3+/ 4+):**

Basteln Sie mit den Kindern Wandzeitungen zu den verschiedenen Themen, z.B. ein Notruf-Plakat, für den Gruppenraum. Dieses kann zum Beispiel die wichtigsten Notrufnummern und die „fünf Ws“, die fünf Fragen, die man bei einem Notruf beantworten muss, enthalten.

## Tipps für Eltern

Kinder müssen erst lernen, zwischen harmlos und gefährlich zu unterscheiden. Sie können Ihrem Kind dabei vorausschauend und umsichtig helfen, seine Unerfahrenheit zu beseitigen. Dabei ist es wichtig, die Entdeckerlust nicht zu behindern und das Kind nicht in Watte zu packen, denn nur durch eigene Erfahrungen kann es auch lernen.

Wählen Sie immer nur eine Notsituation aus, die Sie Ihrem Kind vorstellen. Beantworten Sie die Fragen, die Ihr Kind Ihnen stellt. Lassen Sie Ihrem Kind genügend Zeit, sich mit den einzelnen Themen auseinanderzusetzen. Geben Sie ihm das Gefühl, dass es sicher ist und ihm nichts passieren kann. Zeigen Sie, dass man durch richtiges Verhalten Gefahren abwehren und richtig handeln oder helfen lernen kann.



# 11080 Tell Me – "Emergencies"

Any child can find him or herself unexpectedly in an emergency situation. A biking or swimming accident can happen at any time! In a busy shopping centre parents can easily lose sight of their child. Children can get involved in emergencies for various reasons. Sometimes they are caused by the children themselves, due to overestimating their own abilities, not paying attention, childish curiosity or the urge to find out how things work. But often emergencies arise from circumstances beyond their control – as when a lift stops working, or a child is approached by a stranger, or a fire breaks out. What should they do in these situations? What action should they take? And who can help?

Children not only have to rely on help during an emergency – they need support before an emergency occurs. Parents and teachers can, and should, ensure that children are well prepared for the dangers of an emergency. In safe role-play and a familiar environment, children learn to understand and cope with these situations, and can deduce the right way to act in real emergencies. Good preparation is the key to healthy self-confidence and strong, safety-oriented children.

## Aim of the game

The children learn about self-reliant, safe behaviour in six different types of emergency situations. For each situation, there are five cards of the same colour. The front of each card shows a different action in the situation concerned. The children's task is to arrange the five cards belonging to an emergency situation in the right order. The self-correction aid on the back of the cards shows the children whether or not they have made the right decisions.

**Please note:** The following pages will give you a comprehensive description for each topic. They describe the various emergencies, plus all the relevant cards, and document the correct behaviour in each case

## Approach

For the kindergarten, we recommend introducing the topic in the morning circle. Choose one type of emergency situation and present the topic to the children. Together with the children, look at the five cards and explain to them what they show. Let the children talk about their own experiences. Describe to them the right way to behave. By answering the children's questions, try to teach them the appropriate behaviour. In this way they can learn in a play situation the right action to take in an emergency.

## Arranging the cards in sequence



Get the children to set out the cards in the right order together. They work as a team and they are allowed to discuss among themselves. When the children are sure they have laid out the cards in the right order, they carry out a check by turning them face down. Near the right-hand edge on the back of each card is a number of stars, from one to five, corresponding to the sequence. The first card should have one star, the second two, and so on.

If a mistake is made, give the children some hints and let them try again.



## Fire alarm – fire in the Kindergarten!

It's frightening – and it's dangerous! To begin with everything is just as usual, then suddenly the fire alarm goes off. A fire has broken out in the kindergarten kitchen. It's burning! The fire brigade will soon be there to put out the fire. You can already hear the siren of the fire engine.

Now there's no time to lose, but we have to keep calm. Just like you would at home, everybody has to leave the kindergarten straight away. It would be much too dangerous to stay in a house which is burning, or full of smoke.

The cards with a red border show you how to deal with this situation in the kindergarten.



Miss Merry and the Bee Group are in their group room. This morning they are singing a song together. Miss Merry is playing the guitar and the children are clapping in time to the music. Everything still seems to be fine, but suddenly the fire alarm goes off in the group room and the warning light starts flashing. Fire! And indeed, everyone can already smell the smoke. No more singing, because everything has to go very quickly now.



Now Lisa has also noticed the flashing alarm light and she is pointing to it. Everyone feels a little bit frightened, but Miss Merry reassures the children. The most important thing just now is to keep calm. Miss Merry lays her hand on Lisa's head to stop her feeling anxious. Tim comforts himself by hugging his teddy. Eva and Leander are comforting each other. Little Max is so worried he is tearing his hair. What a good thing all the children have already practised what to do when there is a fire alarm.



Now everyone has to leave the room quickly. The children get into line in twos and threes and hold hands. Miss Merry takes the Group Book and counts up whether all the children are in the room, and checks that no-one is missing or is in the toilets or hidden in the coat room.

Soft toys, clothes and other things have to be left lying where they are. In an emergency it would take too long to look for them all and take them with us.

Another important thing is: only try to get out through a window if the firemen are helping you! Never try to put out the fire yourself, and never go out of the room if it's burning in the hallway outside!



First, Miss Merry checks whether the escape route, that is, the way to the assembly point outside the building, is free.

If the escape route is blocked or if it is already filled with smoke, everyone has to go back to the group room and go another way, or call out of the window for help.

If the escape route is free, everyone keeps calm and leaves the group room together. Miss Merry accompanies the children along the escape route. Everyone knows the route exactly. They also know that the green signs show which way they have to go. Miss Merry takes the Group Book with her and shuts the door, so that the fire and smoke can't spread any further.



In a very short time the whole group is at the assembly point. Miss Merry checks once again to make sure that all the children are there.

Mrs Beech and the Mouse Group have also reached the assembly point already. Good, everybody's all right. And that's as it should be, because everyone has often practised for this emergency and they knew exactly what to do. Mr Peterson from the fire brigade praises the children and the kindergarten teachers for making sure everything went so smoothly. He says the firemen now have the fire under control. Phew – we've managed!

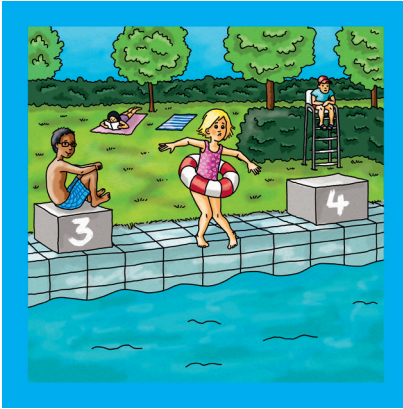




## Swimming baths – SOS, I can't swim!

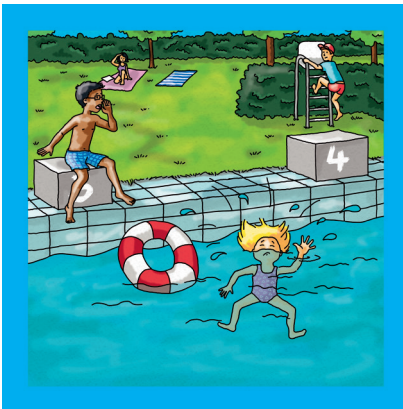
It's great to spend a day at the outdoor swimming baths. You can play in the water the whole time and enjoy the sun. But if you can't swim yet, or still not very well, the water can be dangerous too! Even experienced swimmers have to stick to some rules so as not to get into dangerous situations when swimming.

It's easy to slip and fall into the water. You can quickly get into difficulties if you overestimate your swimming power and run out of strength. When people are frightened and exhausted, they quickly become helpless. Now there's no time to lose, you have to help fast. If there is a pool attendant (lifeguard) on the spot, call him straight away. If not, good swimmers can give help, too. The cards with the **blue** border show you what to do if there is a swimming accident.



Little Miranda is at the outdoor swimming baths. Because she can't swim very well yet, she puts on her swim ring when she goes swimming. She's looking forward to the cool water, and she rushes to the side of the pool. Oh dear! She's heading straight for the water!

Chris is sitting in the sun on one of the starting-blocks. He has a good view of the pool and can see everything that's going on. So can Mr. Freeman, the pool attendant. From his high seat he can see everything that happens in the pool.



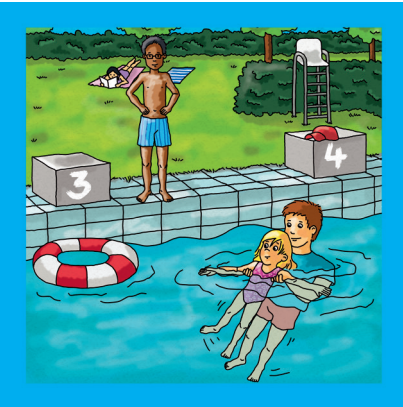
My goodness, Miranda was running too fast! She has slipped on the edge of the pool and fallen into the deep water! Unfortunately she has also lost her swim ring. Now she is struggling in the water and needs help fast.

Chris has seen everything and he calls to the pool attendant straight away. Mr. Freeman has noticed the accident and is already on his way to help Miranda.





Christian is standing there, rooted to the spot, watching. He makes room for the pool attendant so that he can help. Without taking off his clothes, Mr. Freeman jumps into the pool. Luckily, Miranda has been able to hold her head above water. But she has already swallowed some water and she is screaming and coughing. She is flailing her arms around wildly and going under again and again! Pool attendants have had a special training to save people in emergencies when they have fallen into the water. So it is important not to hinder the pool attendant in his work or get in the way.



Mr. Freeman has already reached Miranda and is swimming back with her to the edge of the pool. Pool attendants and lifeguards have various techniques for lifesaving. This one is called rescue towing. The person who has had the accident is towed along lying on their back. Miranda is exhausted, but Mr. Freeman calms and comforts her. Soon he will be able to help her out of the water. Chris has been watching everything, and he has decided to be a lifeguard when he grows up. Soon he will be 8. Then maybe he can take a Rookie Lifeguard course with the Royal Lifesaving Society.



When Miranda has recovered from her shock, Mr. Freeman talks to her and explains a better way to behave at the edge of the pool and in the water:

- Non-swimmers are not allowed into this deep pool. Even with swimming aids like rings, or accompanied by their parents, non-swimmers are not allowed into the water here.
- Never run at the edge of the pool. The ground is always wet here and it is often slippery.
- As a non-swimmer, always use water wings (inflatable armbands) or a swimming board. Miranda soon gets over her shock. Maybe the ice-cream which Mr. Freeman gave her has helped? Now she can't wait to learn to swim and pass her first test.

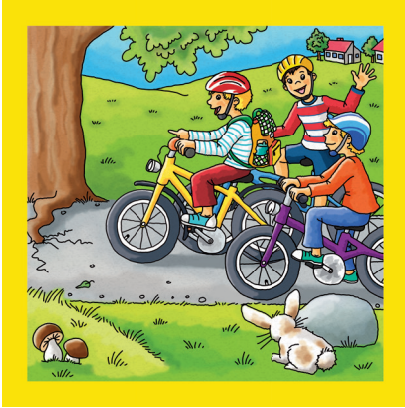


## Bicycle accident – give first aid!

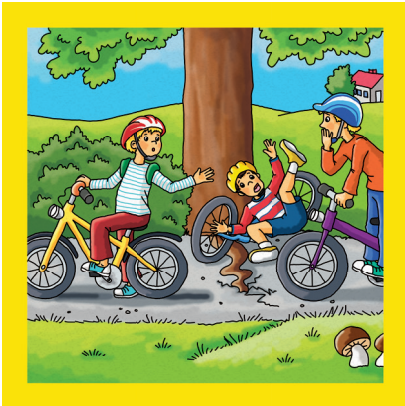
An accident is the last thing you're thinking about, and then – it suddenly happens. Everything usually goes very quickly, the bike falls over and the rider with it. Children still find it difficult to adjust their speed to external conditions and take their own personal skill level into account.

In most cases there are just a few grazes, but it may be more serious. It's good to know what to do in this situation.

The cards with a **yellow** border will show you exactly what needs to be done.



It's a lovely summer day and three friends, Tom, Mike and Simon, have decided to go on a bicycle trip. As you can see, they're having a great time. They know the rules to stick to: children should never go for a ride on their own, and you should always wear a helmet. They can feel the warm breeze on their faces and they're really having fun on their bikes. Everything is still fine, but Tom isn't really concentrating. He wants to show Simon the rabbit he's spotted by the roadside. Careful, Tom, that could be dangerous!



Suddenly Tom cries out. The others are frightened and they stop. Something has happened to Tom! He is lying on the ground. It looks as if a tree root sticking up from the track has caught him off balance. Just at the moment when Tom had only one hand on the handlebars, his bike bounced over the tree root. He skidded and fell off! Oh dear, Tom, you should have looked where you were going.



Mike is taking good care of Tom. He asks him to sit down and take his helmet off. Tom is sobbing loudly, because his knees are badly grazed and they are even bleeding a little. Mike gives him first aid and cleans the hurt knees with a little water and a clean cloth. He asks Tom if he feels all right otherwise, and if he has hurt himself anywhere else.

Simon goes off to fetch help. He quickly rides to the houses nearby. Perhaps there is someone living there who can help.

Tom is holding his painful knees. Mike comforts poor Tom and gives him a sip of water from his flask. What a good thing Tom hadn't gone off for a ride on his own. Who would have helped him then?



Simon has been lucky, Mr. Ross is at home. Because Simon has been able to tell him exactly what happened and that Tom is hurt, Mr. Ross brings his first aid kit. And it's a good thing he does, because the children don't even have a sticking-plaster with them.



Mr. Ross looks after Tom and his scratched, bruised knees. In his case he carries all the things you need to give first aid to a person who is hurt.

Simon had already cleaned the knees. Now Mr. Ross disinfects them with a disinfectant spray to make sure no germs infect the wound and it doesn't get inflamed. That stings a bit, but it has to be done. The wound is now covered with a plaster. Never mind, Tom – in a few days everything will have healed.



## Never go with a stranger!

Luke is spending an enjoyable couple of hours at the playground with his parents. He's having a great time running around with the other children. But suddenly he is approached by a man, a stranger. The stranger offers him a lollipop. This makes Luke feel uneasy. Something isn't quite right. He quickly calls out to his parents for help.

Most people – and most strangers – are nice, but unfortunately not all of them are. By the way they look you can't tell whether someone is really friendly or not. Bad people can also pretend to be nice. So children have to be very wary of strangers.

The cards with the **orange** border will tell you exactly how to behave if you are spoken to by a person you don't know.



At last! Luke is spending the afternoon at his favourite playground. His parents have come with him and they are enjoying the sunny weather.

There's a lot going on at the playground: two children are driving the train, and many more are on the swings and the slide. Luke is playing with his football without a care in the world. Things couldn't be better!



A sweet little dog is interested in Luke's ball, which has rolled a bit too far. The puppy belongs to a friendly young man who is taking it for a walk at the playground.

Luke dashes after his ball. He thinks: "That's a bit odd, Why's he walking round with his dog here, at a children's playground?"





Just as Luke is picking up the ball, the young man speaks to him. He asks Luke if he would like to stroke the dog. But Luke doesn't want to. The young man offers Luke a lollipop. Suddenly Luke gets a funny feeling. That's going too far, he thinks! He doesn't even know the man at all! What a good thing he's not alone at the playground. When the stranger then asks Luke if he would like to visit him and the puppy at home, Luke has had enough! He says bravely "No, I wouldn't!" and gets help from his parents.



Shouting loudly, he runs straight back to his mummy and daddy. He wants to get away quickly from the man who is pestering him!

Luke knows just what he should do if a stranger speaks to him, because his parents have told him. He should always be very wary, especially if:

- A grown-up asks him the way,
- Somebody in a car speaks to him,
- Grown-ups want to give him something,
- Grown-ups say that his parents have sent them, or tell him something has happened to his parents.

Luke tells Mummy and Daddy about the man and what has happened. Papa speaks angrily to the man, who now disappears in a hurry.



#### **Just remember:**

- You must never go with a stranger,
- You must never go to the playground on your own, you should always be in a small group or at least in the company of one other child,
- You should have "safety points" – people and places where you know you are safe, and which you can always go to,
- You must never accept presents,
- You can say NO, and you must say it.



## In the lift – SOS, we're stuck!

There's a lot to see and experience on a visit to the department store. Sophia is very happy because she is hugging her new, favourite soft toy, which Mum has just bought for her. But the happy mood evaporates when they both have to take an unexpected break from shopping activities. Suddenly, the lift they are in stops working!

People often feel frightened when they are trapped in a small, enclosed space and they get panicky. They are afraid nobody will find them and they will run out of air. But actually, nothing like that can happen. You should call for help and keep calm! But if you are shut in in a small space, that's not so easy.

The cards with the **green** border show you exactly how to behave in this situation, and how to get help.



What a super day! Sophia is on a big shopping expedition with her mum. They have already spent the whole afternoon in the department store and Mum has bought some really nice things. But the best of all is in Sophia's arms: her new teddy.

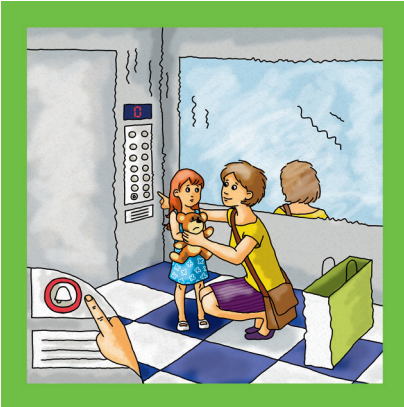
And up they go to the next floor. The lift will get them there in no time.



This isn't the first time Sophia has been in a lift, and she is allowed to work the controls and press the button for the third floor. They want to shop there next. Sophia presses the button with the number "3" on it.

And up they go. Sophia and her mother can feel the lift moving. It always gives you a funny feeling in your tummy.





All of a sudden there is a big jolt. For a second or two the lift seems to be shivering. Then everything suddenly goes very quiet.

Both of them realise straight away that the lift has stopped moving. Oh dear, the lift is stuck! Mum comforts Sophia and explains to her that they can get help. They only have to press the Emergency button. That's the one with a picture of a bell on it. If you press it, it makes a telephone ring, usually in the store caretaker's office or at the reception desk, and you can speak to someone, tell them what has happened, and ask for help.



Straight away, Sophia presses the Emergency button for several seconds. Someone answers almost immediately. Sophia tells them what has happened. They hear the person say that help will be fetched straight away and they don't need to be afraid. Nothing will happen to them.

Important:

- You must only press the Emergency button in a real emergency,
- If nothing happens, press the Emergency button again.

If nothing happens then,

- You can call the fire service or the police on your own mobile, on 999
- Be patient and keep calm, it could take half an hour before help arrives (about as long as your favourite programme on TV)
- Don't try to get out of the lift yourself.



After a while Sophia and her mother can hear that someone is working on the outside of the lift. They hope it is the lift engineers or the fire service repairing the lift so that they can free them.

Not long afterwards, Sophia and her mother can feel that the lift is being brought down to the next floor. A man opens the door and they can both get out of the lift. Luckily it didn't take too long.

They both say thank you and are very glad to have been rescued so quickly.



## In the shopping centre – where are Mummy and Daddy?

It's fun going shopping together. You can stroll past the shops and look around one or two. There are lots of interesting things to discover everywhere. But – where have your parents gone? Just now they were here, and suddenly they have vanished! A dreadful shock!

Now you have to stay calm but not lose any time. The cards with the **purple** border will show you just what to do in this kind of situation.



Judy and her parents are going shopping together. Wow, there's such a lot to see and discover. "Look – a toy shop!" Judy calls to her parents, but Mummy and Daddy are talking to each other just then, and they don't hear her. Judy heads straight for the big display of interesting toys in the shop.



Just look at all these! Teddies, dolls, soft toys – and lots more. Judy doesn't know where to look first. She goes through the whole shop. The giraffe by the counter is especially sweet. She would love to have it. She is so excited, she doesn't notice that her parents haven't come into the shop.



Suddenly Judy notices that she is all alone in the shop. Where can Mummy and Daddy be?

Oh dear, Judy has lost her parents! And just this morning Mummy told her that she mustn't run away and must always stay within sight of Mummy and Daddy.

Judy is very frightened, but she knows what to do in this situation:

- She should stay where she is. Her parents will look for her here, and they will find her more quickly if she stays put,
- She should look around for her parents and call them aloud,
- She should listen, to hear whether her parents are calling to her, or she should ask someone to call them on the loudspeaker system.



Tears are running down Judy's cheeks. Then next to her she hears a friendly voice say: "Well, who's crying then?" It is the shop assistant.

She comforts Judy and says she would like to help her to find her parents. She also says that she's sure her parents are looking for her, because they will be very worried and they won't leave her on her own. This makes Judy feel a bit calmer.



The shop assistant asks Judy her name and goes to her desk. She picks up the receiver of her telephone and suddenly she can be heard all over the shopping centre. She says:

"This is an important announcement! Will Judy's parents please come to the toyshop immediately. Their daughter is waiting for them here!"

And it's not long before Mummy and Daddy are standing there, right in front of Judy! They're all so relieved, they rush into each other's arms.



## Tips for kindergarten and pre-school teachers



### **Role play (Age: 4+):**

Use role play to practise behaviour in emergency situations, for instance making an emergency telephone call, giving first aid or avoiding a stranger.

With the help of the little stories given in the instructions, you can rehearse a small play for parents evening or 'grannie and grandpa' afternoons.

### **Card sequencing game for two (Age: 4+):**

Before starting the game the cards are sorted into colour sets. Players take turns. The youngest child begins by choosing five cards of one colour. The task is to arrange the cards in the right order. When the order has been checked by looking at the back of the cards, if the player has sequenced the cards correctly he gets all the cards for this emergency situation. If the order is wrong, the next player can try arranging the same cards. Only once the correct sequence has been obtained can the next player choose five new cards. The game ends as soon as the cards for all the emergency situations have been arranged in the correct order. The player who has managed to collect the most cards wins.

---



### **Situations in everyday life (Age: 4+):**

Let the children talk about their own experience. Has anyone already been in a similar situation? Together with the children, explore the question of what other everyday situations may be dangerous, and try to give them guidance about the best ways to deal with them.

### **Speech development (Age: 5+/6+):**

You can use the cards specifically to support sentence construction. The cards are also suitable for first pre-school foreign language lessons.

---



### **Project Days (Age: 3+ / 4+):**

Organise Project Days on the individual themes. Take advantage of Open Days arranged by the Fire Service, the Red Cross, voluntary societies, swimming facilities or museums.

---



### **Displays for the classroom (Age: 3+ / 4+):**

Together with the children, make "wall newspapers" on the various topics, e.g. an Emergency Call poster for the group room. This could show, for instance, the most important emergency telephone numbers and the questions you need to answer when making an emergency call.

## Tips for parents

The first thing children have to learn is to decide between "harmless" and "dangerous". With foresight and care, you can help your child to overcome their lack of experience. It is important not to quash a child's spirit of discovery and not to be overprotective, because children can only learn from their own experiences.

Only present your child with one emergency situation at a time. Answer any questions they put to you and leave your child enough time to consider the individual topics. Give them the feeling that they are safe and nothing can happen to them. Show them that by acting the right way dangers can be averted, and that the right thing to do, or the right way to help, can be learned.

## 11090 Tell Me « Urgences »

Chaque enfant peut un jour avoir à faire face à une situation d'urgence. À la piscine ou à vélo, un accident est vite arrivé ! Il est également facile de perdre ses parents des yeux dans les magasins. Les enfants peuvent se retrouver dans des situations d'urgence pour plusieurs raisons. Parfois, ces situations peuvent être causées parce que les enfants ont surestimé leurs capacités, parce qu'ils sont distraits, trop aventureux ou curieux. Toutefois, la plupart du temps il s'agit de cas de force majeure, comme quand un ascenseur reste coincé, qu'un enfant parle à un inconnu ou qu'un incendie se déclare. Mais que faire dans ces cas ? Comment réagir ? À qui demander de l'aide ?

Les enfants n'ont pas seulement besoin d'aide lorsqu'ils se retrouvent face à une situation d'urgence, mais également avant de s'y confronter. Les parents et le personnel enseignant peuvent et doivent préparer les enfants aux situations d'urgence. Grâce à des jeux de rôle sans danger ou dans des environnements qu'ils connaissent, les enfants apprennent à comprendre et à gérer ce genre de situation ainsi qu'à réagir correctement en cas de danger. Une bonne préparation est la clé pour que les enfants aient confiance en eux et soient capables d'affronter les urgences en toute sécurité.

### Objectif du jeu

Les enfants apprennent à réagir seuls et en toute sécurité face à six situations d'urgence. Pour chaque situation, cinq cartes illustrées sur leur recto représentent chacune une phase de la situation donnée. Les enfants ont pour mission de retrouver l'ordre chronologique d'une situation d'urgence donnée. Le verso des cartes permet aux enfants de vérifier s'ils ont trouvé le bon ordre.

**Remarque :** Dans les pages suivantes, vous trouverez des descriptions détaillées de chaque thème. Chaque situation d'urgence est décrite, les cartes expliquées et les comportements à adopter documentés.

### Déroulement

Pour l'école maternelle, nous vous conseillons d'aborder les thèmes lors du cercle matinal. Choisissez une situation d'urgence et présentez le thème aux enfants. Regardez les cinq cartes avec les enfants et expliquez-leur les différentes illustrations. Laissez les enfants raconter leurs propres expériences. Décrivez-leur la manière dont il faut réagir. Essayez de présenter clairement aux enfants le comportement à adopter tout en répondant à leurs questions. Ainsi, les enfants pourront apprendre à faire face à des situations d'urgence tout en s'amusant.

### Principe du jeu



Demandez aux enfants de remettre ensemble les cartes dans le bon ordre. Les enfants travaillent en équipe et peuvent s'entraider. Dès que les enfants pensent avoir trouvé le bon ordre, il faut contrôler leurs réponses. Pour cela, il suffit de retourner les cartes. Sur le bord droit des cartes, entre une et cinq étoiles indiquent l'ordre chronologique. Sur la première carte figure une seule étoile, sur la deuxième deux étoiles et ainsi de suite.

En cas d'erreur, aidez les enfants et donnez-leur une autre chance de trouver le bon ordre.





## Alarme incendie - la maternelle prend feu !

Une situation effrayante mais également dangereuse ! Au début, tout se passe normalement, puis l'alarme incendie se met à retentir. Un incendie s'est déclaré dans la cuisine de l'école maternelle. Il y a le feu ! Les pompiers vont bientôt arriver et éteindre l'incendie. Pin-pon pin-pon – on entend déjà la sirène.

Il faut se dépêcher tout en gardant son calme. Comme à la maison, il faut évacuer l'école maternelle au plus vite. Il serait bien trop dangereux de rester dans un bâtiment en feu ou enfumé.

Les cartes aux bords **rouges** vous montrent comment évacuer une école maternelle en cas d'incendie.



Mme Fröhlich et le groupe des abeilles sont réunis dans la salle de classe. Ce matin, ils chantent une chanson. Mme Fröhlich joue de la guitare et les enfants frappent des mains au rythme de la musique. Tout se passe normalement, mais soudain, l'alarme incendie retentit dans la classe et le voyant lumineux rouge commence à clignoter. Au feu ! D'ailleurs, tous commencent à sentir la fumée. Nous reprendrons la chanson plus tard, il faut sortir au plus vite.



Lisa vient de voir le voyant rouge qui clignote et le montre du doigt. Tout le monde a peur mais Mme Fröhlich rassure les enfants. Il est très important de rester calme dans ces moments. Mme Fröhlich pose sa main sur la tête de Lisa pour la rassurer. Tim fait à un câlin à sa peluche pour se consoler. Eva et Leander se réconfortent mutuellement. Le petit Max terrorisé, s'arrachent les cheveux. Heureusement, les enfants ont tous appris ce qu'il faut faire en cas d'incendie.



Tout le monde doit quitter la classe au plus vite. Pour cela, les enfants se mettent en rang par deux ou trois et se tiennent la main. Mme Fröhlich prend son cahier de présence et compte les enfants afin de s'assurer que tout le monde est là et qu'aucun enfant n'est aux toilettes ou en train de se cacher.

Peluches, manteaux et autres objets doivent malheureusement rester dans la classe. En cas d'urgence, récupérer toutes ces affaires prendrait bien trop de temps.

Attention: une évacuation par la fenêtre n'est possible que si un pompier est là pour vous aider ! Ne jamais tenter d'éteindre le feu et ne jamais quitter la pièce si le feu a déjà atteint les couloirs !



Mme Fröhlich vérifie que le couloir qui les mènera jusqu'à la sortie est sûr.

Si le couloir est bloqué ou enfumé, il faut retourner dans la classe pour trouver un autre chemin ou appeler de l'aide par la fenêtre.

Si le chemin est sûr, ils peuvent quitter la classe dans le calme. Mme Fröhlich avance le long du couloir avec les enfants. Tous connaissent le chemin par cœur. Ils savent qu'il faut suivre les panneaux verts pour trouver la sortie. Mme Fröhlich prend son cahier de présence et ferme la porte afin que le feu et la fumée ne se propagent pas.



La classe entière a rejoint rapidement le point de rassemblement. Mme Fröhlich vérifie une fois de plus que tous les enfants sont bien là.

Mme Baum et le groupe des souris sont également présents au point de rassemblement. Super, tout le monde va bien. C'est normal. Tous ont appris à faire face à cette situation d'urgence et savaient donc exactement ce qu'il fallait faire. Le pompier, M. Petersen, félicite les enfants et les maîtresses pour le bon déroulement de l'évacuation. Il leur confirme que les pompiers ont maîtrisé le feu. Heureusement, tout se termine bien !

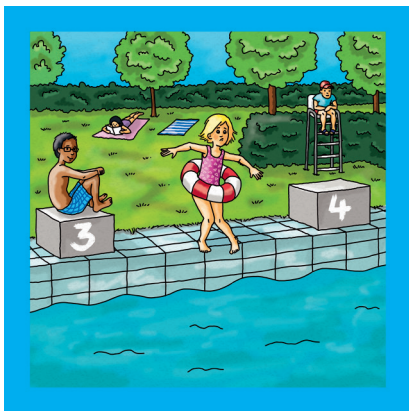


## Piscine - à l'aide, je ne sais pas nager !

Passer une journée à la piscine extérieure est toujours un bon moment. On peut jouer dans l'eau et profiter du soleil. Toutefois, quand on se sait pas ou peu nager, l'eau peut représenter un grand danger ! Même les nageurs confirmés doivent respecter certaines règles pour ne pas se mettre en danger.

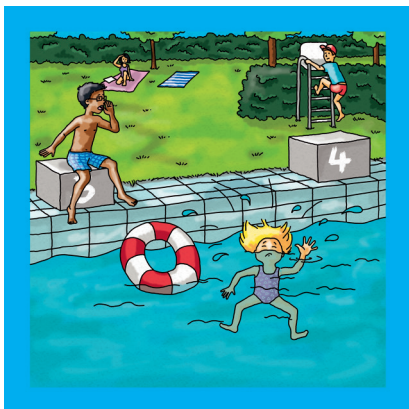
Il est possible que quelqu'un glisse et tombe à l'eau. En nageant, on se fatigue vite et on peut se noyer. En paniquant, on gaspille ses forces et on se retrouve vite en danger. Il faut se dépêcher et secourir au plus vite la personne en danger ! S'il y a un maître-nageur, il faut l'appeler immédiatement. Sinon, les bons nageurs peuvent également apporter leur aide.

Les cartes avec un bord **bleu** vous expliqueront ce qu'il faut faire en cas d'accident de baignade.



La petite Mirabelle passe la journée à la piscine. Comme elle ne sait pas très bien nager, elle porte une bouée. Elle est impatiente de se rafraîchir dans l'eau et se précipite au bord du bassin. Oh là là, elle va directement au bord du grand bassin !

Christian est assis sur un plongeur et se réchauffe au soleil. Il voit tout ce qui se passe dans le bassin. Tout comme le maître-nageur, M. Lehmann. Sur son siège en hauteur, il peut voir tout ce qui se passe dans la piscine.

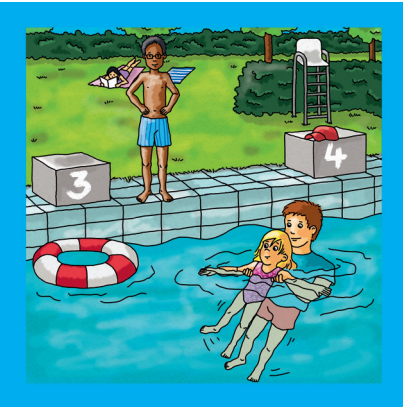


Oh non, Mirabelle s'est trop précipitée ! Elle a glissé sur le bord de la piscine et est tombée dans l'eau ! Par malheur, elle a également perdu sa bouée en tombant. Elle s'agite dans l'eau et a besoin d'être secourue rapidement.

Christian a tout vu et appelle immédiatement le maître-nageur. M. Lehmann avait également remarqué l'accident et s'apprête à secourir Mirabelle.



Christian est pétrifié et observe la scène. Il se pousse afin de laisser passer M. Lehmann. Sans se déshabiller, M. Lehmann plonge dans le bassin. Heureusement Mirabelle arrive à garder la tête hors de l'eau. Mais elle a déjà bu la tasse, elle crie et tousse. Elle agite ses bras dans tous les sens et ne cesse de couler ! Les maîtres-nageurs reçoivent une formation spéciale pour apprendre à secourir les personnes qui ont un accident de baignade. Il est donc primordial de ne pas empêcher le maître-nageur de faire son travail et de ne pas le gêner.



M. Lehmann a déjà récupéré Mirabelle et il la ramène au bord de la piscine. Les maîtres-nageurs et les nageurs-sauveteurs utilisent plusieurs techniques de secourisme. Celle utilisée s'appelle le remorquage. Cette technique consiste à ramener la personne accidentée allongée sur le dos. Mirabelle est épuisée mais M. Lehmann la réconforte et la calme. Il va pouvoir la sortir de l'eau. Christian a assisté à toute la scène et a décidé de devenir maître-nageur quand il sera grand. Il aura bientôt 10 ans. Il peut déjà devenir sauveteur junior au sein de la Fédération des Maîtres Nageurs Sauveteurs.



Après cet épisode éprouvant, M. Lehmann discute un peu avec Mirabelle. Il lui explique comment se comporter au bord du bassin et dans l'eau.

- Le grand bassin est réservé aux nageurs avertis. Même avec des bouées ou en compagnie des parents, les personnes qui ne savent pas nager ne sont pas autorisées à s'y baigner.
- Il ne faut pas courir au bord de la piscine. Le sol y est mouillé et le risque de glissement est élevé.
- Les personnes qui ne savent pas nager doivent porter des brassards ou utiliser des planches.

Mirabelle s'est enfin remise de ses émotions. Est-ce grâce à la glace que M. Lehmann lui a offerte ? Elle souhaite apprendre à nager rapidement et passer son niveau hippocampe.





## Accident en vélo - fournir les premiers secours !

Même si on a souvent tendance à oublier qu'un accident est vite arrivé, cela ne nous protège pas pour autant. Une chute à vélo peut arriver rapidement. Les enfants ont beaucoup de mal à adapter leur vitesse aux conditions extérieures et à l'allure qu'il souhaite en réalité adopter.

Dans la plupart des cas, les chutes provoquent des blessures qui restent superficielles, mais cela peut être bien plus grave. Il n'est pas inutile de savoir que faire en cas d'accident grave.

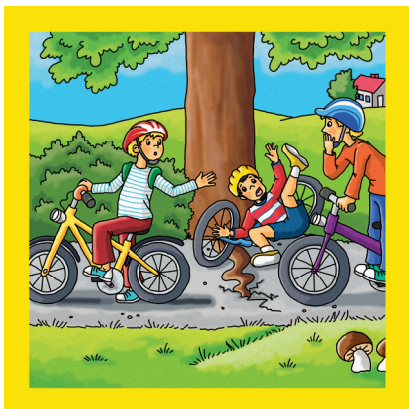
Les cartes avec des bords **jaunes** vous indiqueront que faire.



Par une belle journée d'été, trois amis, Tom, Mike et Simon, décident de faire une balade en vélo. Les trois garçons ont du mal à cacher leur enthousiasme. Ils savent que les enfants ne doivent pas faire de vélo seuls et doivent porter un casque.

Le vent chaud caresse leur visage et les enfants s'amusent beaucoup.

Tout se passe parfaitement. Tom est toutefois un peu distrait et souhaite absolument montrer à Simon le lapin qui se trouve sur le bord du chemin. Attention Tom, c'est dangereux !



Soudain, Tom crie. Effrayés, les autres s'arrêtent. Il est arrivé quelque chose à Tom! Il est allongé sur le sol. Apparemment, il a roulé sur une racine d'arbre qui lui a fait perdre l'équilibre. Sa roue a sauté au-dessus de la racine exactement au moment où Tom n'avait qu'une seule main sur le guidon. Il a dérapé et est tombé! Oh, Tom!

Tu aurais mieux fait de regarder devant toi.





Mike prend grand soin de Tom. Il lui demande de s'asseoir et de retirer son casque. Tom pleure à chaudes larmes car son genou est éraflé et saigne un peu. Mike lui prodigue les premiers soins et nettoie le genou blessé avec un peu d'eau et un mouchoir propre. Il lui demande s'il se sent bien et s'il s'est blessé ailleurs.

Simon part immédiatement chercher de l'aide. Il file vers les maisons situées à proximité. Peut-être que les personnes qui y habitent pourront les aider.



Tom appuie sur le genou qui lui fait mal. Mike réconforte Tom et donne au petit malchanceux un peu d'eau de sa gourde. Heureusement, Tom ne se baladait pas tout seul. Qui l'aurait aidé sinon ?

Simon a de la chance, il est tombé sur la maison de M. Rossi. Simon a décrit précisément l'accident et la blessure de Tom. M. Rossi a donc emporté sa « mallette de premiers secours ». C'est une bonne chose, car les enfants n'ont jamais de pansements sur eux.



M. Rossi s'occupe de Tom et de son genou égratigné. Dans sa mallette, il a tout ce qu'il faut pour fournir les premiers soins à une personne blessée.

Simon avait déjà nettoyé la plaie. M. Rossi la désinfecte à l'aide d'un spray afin qu'aucun agent pathogène n'infecte la plaie et ne provoque une inflammation. Cela brûle un peu mais c'est nécessaire. La plaie est ensuite recouverte avec un pansement. Ne t'en fais pas Tom, dans quelques jours, ta plaie sera guérie.



## Inconnu - ne pas suivre n'importe qui!

Luca, accompagné de ses parents, passe quelques heures sur l'aire de jeux. Il s'amuse et joue avec les autres enfants. Quand soudain, un inconnu l'interpelle. L'étranger lui propose une sucette. Luca se sent mal à l'aise. Quelque chose cloche. Il appelle ses parents à l'aide.

La plupart des gens – même des inconnus – sont sympathiques, mais pas toujours. De prime abord, il est difficile de savoir si quelqu'un est vraiment sympathique. Même les personnes méchantes peuvent faire semblant d'être gentilles. C'est pour cela que les enfants doivent toujours faire attention quand des inconnus leur parlent.

Les cartes avec les bords de couleur **orange** vous expliquent comment se comporter quand un inconnu vous parle.



Enfin, c'est l'heure de s'amuser! Luca passe l'après-midi sur son aire de jeux favorite. Ses parents l'ont accompagné et profitent du beau temps.

Ici, il y a plein de choses à faire: deux enfants conduisent la locomotive, il y a aussi du monde sur la balançoire et sur le toboggan. Luca joue avec son ballon de football et ne pense à rien d'autre. Il passe une journée idéale!



Un petit chien très mignon s'intéresse au ballon que Luca a lancé un peu trop loin. Le chien appartient à un jeune homme qui se balade sur l'aire de jeux avec son chiot.

Luca court après son ballon. Il pense :  
« Étrange, pourquoi cet homme se balade-t-il sur l'aire de jeux avec son chien? »



Au moment où Luca ramasse sa balle, le jeune homme lui adresse la parole. Il demande à Luca s'il souhaite caresser son chien. Mais Luca ne souhaite pas. Ensuite, le jeune homme lui propose une sucette. Soudain, Luca a un sentiment étrange. Il ne connaît même pas cet homme! Heureusement, il n'est pas venu tout seul sur l'aire de jeu. Quand l'inconnu demande à Luca s'il souhaite lui rendre visite chez lui pour voir son chien, Luca en a assez! Courageusement, il répond « Non, je n'en ai pas envie! » et va demander de l'aide à ses parents.



En criant, il court retrouver sa maman et son papa. Il veut s'éloigner au plus vite de cet homme insistant!

Les parents de Luca lui ont expliqué précisément comment se comporter si un inconnu lui parle. Il doit toujours faire bien attention quand :

- un adulte lui demande son chemin,
- quand quelqu'un assis dans une voiture lui adresse la parole,
- quand des adultes souhaitent lui offrir quelque chose,
- quand des adultes lui disent que ses parents les envoient ou que quelque chose est arrivé à ses parents.



Luca raconte à son papa et à sa maman ce qui s'est passé. Papa se met à crier sur l'homme en question, qui se met à courir et disparaît.

N'oublie pas :

- tu ne dois jamais suivre un étranger,
- tu ne dois jamais aller à l'aire de jeux seul, tu dois toujours être en petit groupe ou au moins avec un autre enfant,
- repère des personnes ou des lieux en qui tu as confiance et qui peuvent t'aider en cas de problème,
- tu ne dois jamais accepter un cadeau de la part d'un étranger,
- tu dois toujours dire NON.



## Ascenseur - au secours, nous sommes coincés!

Une journée au centre commercial est toujours riche en impressions et en expériences. Sophie est tellement contente. Dans ses bras, elle tient son tout nouvel ours en peluche. Sa maman vient juste de lui acheter. Mais sa bonne humeur ne va pas durer longtemps. Toutes deux vont devoir faire une pause dans leur journée shopping. En effet, elles se trouvent soudainement bloquées dans l'ascenseur!

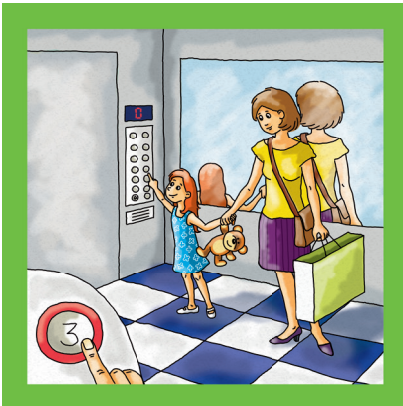
Quand elles sont enfermées dans des espaces étroits, la plupart des personnes prennent peur et commencent à paniquer. Elles craignent de ne pas être secourues et d'être à court d'air. Pourtant, cela est impossible. Il faut simplement appeler à l'aide et garder son calme! Cependant, ce n'est pas si simple dans un espace si étroit.

Les cartes avec des rebords **verts** vous expliquent précisément ce qu'il faut faire et comment appeler de l'aide dans cette situation.



La journée est parfaite! Sophie fait les magasins avec sa maman. Elles ont passé tout l'après-midi au centre commercial. Maman a acheté de jolies choses. Mais la plus belle d'entre elles, Sophie la tient dans ses bras: une nouvelle peluche.

Il est temps de monter à l'étage supérieur. L'ascenseur leur permettra d'y accéder rapidement.



Ce n'est pas la première fois que Sophie prend l'ascenseur et elle a même le droit d'appuyer sur la touche du 3ème étage.

C'est l'étage auquel elles souhaitent se rendre. Sophie appuie donc sur la touche « 3 ».

C'est parti. Sophie et sa maman sentent l'ascenseur se déplacer. Ça fait toujours une drôle de sensation dans le ventre.





Soudain, une secousse se fait sentir dans l'ascenseur. On dirait que, pour un court moment, il a eu comme des frissons. Puis, plus rien.

Elles remarquent toutes deux que l'ascenseur ne bouge plus. Oh non, l'ascenseur est bloqué. Maman réconforte Sophie et lui explique qu'il faut appeler de l'aide. Pour cela, il faut appuyer sur la touche d'appel d'urgence. C'est la touche avec une cloche. Elle permet d'appeler directement la réception ou le concierge, d'expliquer ce qui se passe et de demander de l'aide.



Sophie appuie immédiatement sur la touche d'appel d'urgence pendant plusieurs secondes. À peine a-t-elle appuyé sur la touche, que quelqu'un répond déjà. Sophie explique ce qui se passe. Elles entendent la personne appeler à l'aide et elles comprennent qu'elles ne doivent pas s'inquiéter. Rien ne peut leur arriver.

Important :

- il ne faut appuyer sur la touche d'appel d'urgence qu'en cas d'urgence,
- appuyez de nouveau sur la touche si rien ne se passe,
- appeler les pompiers (112) ou la police (110) avec son propre téléphone portable,
- garder son calme et être patient, cela peut durer jusqu'à 30 minutes avant que les secours arrivent (cela équivaut à un épisode de la série « Charlotte aux fraises »)
- n'essaie jamais de te libérer seul.



Après un moment, elles entendent quelqu'un à l'extérieur de l'ascenseur. Elles espèrent qu'il s'agit du pompier ou de l'électricien chargé de réparer l'ascenseur et de les libérer.

Rapidement, Sophie et sa maman sentent que l'ascenseur se remet en marche et descend à l'étage suivant. Un homme ouvre les portes et les libère. Heureusement, cela a été très rapide.

Elles le remercient et se réjouissent d'avoir attendu si peu de temps pour être secourues.





## Magasin - Papa, Maman, où êtes-vous?

Faire du shopping est très amusant. On flâne d'un magasin à un autre et parfois on rentre dans un magasin. Partout, il y a des choses merveilleuses à découvrir. Mais où sont les parents ? Ils étaient là il y a un instant et ils ont disparu ! Au secours !

Il ne faut pas perdre de temps et tout de même garder son calme. Les cartes avec des rebords violets vous expliquent précisément ce qu'il faut faire et comment appeler à l'aide dans cette situation.



Jasmin et ses parents vont faire les courses ensemble. Wouah, il y a tellement de choses à voir et à découvrir. « Regardez, un magasin de jouets ! », dit Jasmin à ses parents. Mais Papa et Maman discutent et ils n'entendent pas Jasmin. Elle se précipite dans le magasin pour découvrir tous les jouets.



Wouah, c'est génial ici ! Des peluches, des poupées, des jouets et bien plus encore. Jasmin ne sait pas où donner de la tête. Elle explore toute la boutique. Ce qui lui a le plus plu, c'est la girafe sur le présentoir. Elle veut l'avoir. Elle est tellement excitée qu'elle ne remarque même pas que ses parents ne l'ont pas suivie dans le magasin.



Soudain, Jasmin remarque qu'elle est toute seule. Où sont Papa et Maman ?

Oh non, Jasmin a perdu ses parents ! En plus, Maman a dit ce matin à Jasmin qu'elle ne devait pas les quitter et rester à portée de vue.

Jasmin a tellement peur mais elle sait ce qu'elle doit faire :

- elle doit rester exactement où elle est. Ses parents vont la chercher et la trouveront plus facilement si elle ne bouge pas,
- elle doit regarder si ses parents ne sont pas loin et les appeler,
- elle doit être attentive au cas où ses parents l'appellent ou si un message est diffusé dans les haut-parleurs.



De grosses larmes coulent le long des joues de Jasmin. Elle entend une voix douce à côté d'elle : « Mais pourquoi pleures-tu ? » C'est la vendeuse.

Elle console Jasmin et lui dit qu'elle va l'aider à retrouver ses parents. Elle lui dit également que ses parents sont certainement partis à sa recherche, qu'ils doivent se faire du souci et qu'ils ne l'abandonneront pas. Cela calme un peu Jasmin.



La vendeuse demande à Jasmin son prénom et va à sa caisse. Elle prend son téléphone et, soudain, on entend sa voix dans tout le centre commercial. Elle dit : « Message important ! Les parents de la petite Jasmin sont priés de venir au magasin de jouets. Votre fille vous y attend ! »

Très rapidement, Papa et Maman sont déjà là. Soulagés, ils se prennent dans les bras.



## Tipps für ErzieherInnen



### **Jeu de rôle (âge : 4+) :**

Entraînez-vous à réagir aux différentes situations d'urgence avec des jeux de rôle : faites un appel d'urgence, fournissez les premiers secours ou évitez un étranger. À l'aide des petites histoires du mode d'emploi, vous pouvez créer une petite pièce théâtre, que les enfants pourront jouer devant leurs parents ou leurs grands-parents.

### **Jeu de carte à deux (âge : 4+) :**

Avant de commencer le jeu, il faut trier les cartes par couleur. On joue à tour de rôle. L'enfant le plus jeune commence et choisit cinq cartes de la même couleur. Il doit remettre les cartes dans le bon ordre chronologique. Après avoir vérifié l'exactitude de ses réponses sur le verso des cartes et en cas de bonne réponse, l'enfant gagne les cartes de la situation d'urgence. Si l'ordre chronologique est faux, le joueur suivant doit essayer de retrouver le bon ordre. Une fois les cartes classées correctement, le joueur suivant peut choisir cinq nouvelles cartes. Le jeu se termine quand toutes les cartes de situation d'urgence ont été remises dans le bon ordre et réparties entre les joueurs. Celui qui a récolté le plus de cartes a gagné.

---



### **Situations du quotidien (âge : 4+) :**

Laissez les enfants raconter leurs propres expériences. Quelqu'un a-t-il déjà vécu une situation similaire ? Avec les enfants, discutez des différentes situations du quotidien, qui représentent un risque et essayez de leur donner des réactions appropriées.

### **Développement de l'expression orale (âge : 5+/6+) :**

Avec les cartes, vous pouvez inviter les enfants à construire certaines phrases. En outre, les cartes sont parfaitement adaptées pour les premiers cours de langues étrangères en primaire.

---



### **Journées à thème (âge : 3+/ 4+) :**

Organisez des journées à thème sur les différents sujets abordés. Profitez des journées portes ouvertes des institutions publiques comme les pompiers, la Croix-Rouge, les services d'aide technique, les piscines ou les musées.

---



### **Décoration de la salle de classe (âge : 3+/ 4+) :**

Avec les enfants, fabriquez des panneaux muraux sur les différents thèmes abordés : une affiche d'appel d'urgence pour la classe par exemple. Elle peut contenir les informations les plus importantes comme les cinq questions auxquelles il faut répondre lors d'un appel d'urgence.

## Conseils pour les parents

Les enfants doivent avant tout apprendre à différencier les situations inoffensives et dangereuses. Vous pouvez aider votre enfant avec prudence et prévoyance à gagner de l'expérience. Pour cela, veillez à ne pas freiner sa soif de découverte et à ne pas le surprotéger. C'est seulement en faisant ses propres expériences qu'un enfant apprend.

Présentez une seule situation d'urgence à votre enfant. Répondez à toutes les questions que votre enfant vous pose. Laissez assez de temps à votre enfant d'appréhender les différents thèmes abordés. Rassurez-le et faites-lui comprendre que rien ne peut lui arriver. Montrez-lui qu'en adoptant un comportement approprié, on peut éviter de nombreux dangers ou apporter son aide.



## 11090 Tell Me „Emergencias“

Los niños pueden verse inmersos en una situación de peligro cuando menos se lo esperan. No hace falta mucho para que ocurra un accidente en la piscina o con la bicicleta. ¿Acaso no es fácil perder de vista a los padres en el tumulto de un centro comercial? Son múltiples las causas por las que un niño puede acabar en una situación de emergencia. A veces las pueden propiciar ellos mismos por exceso de confianza, descuido, afán investigador o curiosidad infantil. Sin embargo, son más frecuentes las causas de fuerza mayor, como cuando se estropea un ascensor, se produce un incendio o un desconocido se acerca a un niño. ¿Qué hacer en esos casos? ¿Cómo actuar? ¿Quién se encarga de ayudar?

Los niños necesitan ayuda, pero no sólo en el momento en que surge una emergencia, sino precisamente antes de que se vean confrontados a la misma. Tanto los padres como los educadores pueden, y deben, prepararlos convenientemente a posibles situaciones de peligro. Los niños entienden bien la situación cuando la abordan mediante la representación de roles o dentro de un entorno conocido, aprenden cómo comportarse y, cuando llega el caso, pueden actuar de forma adecuada. Estar bien preparados es la clave para que los niños desarrollen una sana confianza en sí mismos, para que se desvuelvan con firmeza y seguridad.

### Objetivo del juego

Los niños aprenderán a manejarse con seguridad y autonomía en seis situaciones distintas de emergencia. Cada caso está representado por cinco tarjetas de un mismo color que muestran distintas fases dentro de una situación. El ejercicio consiste en colocar las cinco tarjetas en el orden correcto. Los niños pueden comprobar por sí mismos si han acertado mirando el dorso de las tarjetas.

**Nota:** En las páginas siguientes se ofrece una descripción detallada de cada una de las historias. Junto con las situaciones, se explica cada una de las tarjetas y el comportamiento adecuado.

### Procedimiento

En la escuela infantil recomendamos que se aborde la temática en la asamblea matinal. Elija una de las situaciones de emergencia y preséntela a los chicos. Observe con ellos las distintas tarjetas y explíqueles las imágenes. Deje que los niños cuenten anécdotas propias. Explíqueles cuál es el comportamiento adecuado. Trate de transmitirles la idea contestando también a las preguntas que hagan. Los niños aprenderán jugando cómo comportarse en caso de emergencia.

### Secuencia de las tarjetas



Pídales a los niños que coloquen las tarjetas en el orden correcto. Los niños trabajan juntos y pueden hablar entre ellos para ayudarse. Cuando ya tengan las tarjetas en orden, comprobamos si lo han hecho bien. Para ello, se giran las tarjetas. En el dorso, a la derecha, se pueden ver de una a cinco estrellas que indican el orden correcto. En la primera tarjeta debería aparecer una estrella, en la segunda dos estrellas y así sucesivamente.

Si se equivocan con alguna tarjeta, déles una pista o ayuda y que lo vuelvan a intentar.



## La alarma de incendios: ¡Fuego en la escuela!

¡Menudo susto! Y menudo peligro también. Todo va de maravilla y, de pronto, va y suena la alarma de incendios. Ha comenzado un incendio en la cocina de la escuela. ¡Fuego! Los bomberos van a llegar enseguida para apagarlo. Niinoo, niinoo..., ya se escucha la sirena.

A partir de ahora no se puede perder ni un minuto, pero es importantísimo guardar la calma. De la misma manera que si ocurriera en casa, todo el mundo debe abandonar la escuela. Sería demasiado peligroso permanecer en un edificio en llamas o envuelto en humo.

Las tarjetas con el borde de color **rojo** nos indican cómo debemos actuar en caso de producirse un incendio en la escuela.



La profesora Cristina y su clase, el grupo de los caracoles, están en el aula. Esta mañana están cantando una canción. La profe acompaña con la guitarra y los niños tocan las palmas al son de la música. Todo va sobre ruedas, pero, de pronto, se escucha la alarma de incendios y la luz de la alarma empieza a parpadear. ¡Fuego! La verdad es que ya empieza a oler a humo. Hay que dejar de cantar y actuar con rapidez.



Lisa se ha dado cuenta de que el piloto de la alarma está parpadeando y señala hacia allí con la mano. Todos andan un poco asustados, pero Cristina los tranquiliza. Lo más importante ahora es conservar la calma. La profe tranquiliza a Lisa con una caricia cariñosa en la cabeza. Gonzalo busca consuelo en su osito de peluche. Eva y Leandro se refugian el uno en el otro. El pequeño Hugo se agarra a los pelos de los nervios. Menos mal que ya todos han ensayado lo que hay que hacer cuando suena la alarma de incendios.





Hay que abandonar el aula rápidamente. Para ello, todos los niños se colocan en filas de dos o tres y se agarran de las manos. La señorita Cristina coge la lista de la clase y comprueba que todos los niños estén en el aula y no en el baño o metidos en algún armario.

Los peluches, la ropa y cualquier otro objeto hay que dejarlos en el aula, en el sitio que estén. Tomaría demasiado tiempo buscarlos y llevárnoslos.

También es importante lo siguiente: ¡sólo podemos huir por la ventana si algún bombero nos ayuda! ¡No debemos nunca apagar nosotros mismos el fuego ni salir de la habitación si ya hay fuego en el pasillo!



La señorita comprueba en primer lugar si la vía de evacuación, es decir, el camino por donde salir hasta el punto de encuentro, está despejado.

Si el camino estuviera bloqueado o lleno de humo, habría que volver al aula y buscar otra vía o pedir ayuda por la ventana.

Si el camino está despejado, todos van saliendo juntos y con calma. La señorita recorre el camino de evacuación junto con los niños. Todos lo conocen a la perfección. Saben muy bien que los carteles de color verde indican hacia dónde hay que dirigirse. La señorita lleva consigo la lista de la clase y cierra la puerta para que no se siga expandiendo el fuego ni el humo.



En nada de tiempo el grupo llega al punto de encuentro. Cristina vuelve a comprobar que todos los niños estén presentes.

La profesora Alicia también está allí ya, con el grupo de las mariquitas. Estupendo, a nadie le ha pasado nada, y es normal, ya que todos han participado a menudo en un simulacro y sabían exactamente lo que había que hacer. Ángel Padilla, uno de los bomberos, felicita a los niños y a las maestras por haberlo hecho todo tan bien. Les dice que los bomberos tienen controlado el incendio. ¡Menos mal! ¡Ya está solucionado!

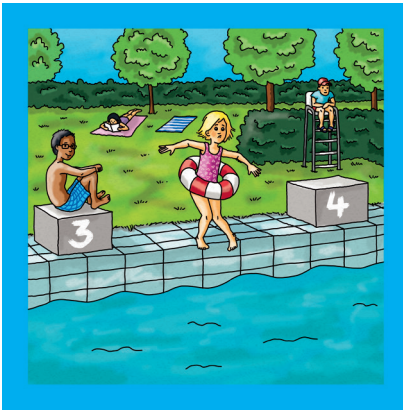


## En la piscina: ¡Socorro! ¡No sé nadar!

¡Qué bien nos lo pasamos en la piscina! Podemos estar todo el tiempo jugando en el agua y disfrutar del sol. En cambio, si no sabemos nadar, o aún no lo hacemos muy bien, el agua puede suponer un peligro. Incluso los nadadores experimentados deben observar algunas normas para evitar situaciones peligrosas cuando se bañan.

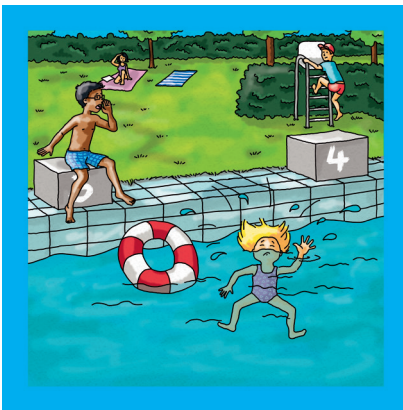
Es fácil resbalarse y caer de inmediato al agua. Fácil también sobreestimar nuestras fuerzas y sentirnos luego desfallecer. El miedo y el agotamiento nos pueden dejar muy rápidamente en el más absoluto desamparo. En estos casos, no hay tiempo que perder, hay que acudir enseguida en ayuda de quien la necesita. Si hay un vigilante en la piscina, hay que llamarlo de inmediato. Si no lo hubiera, también puede ayudar un buen nadador.

Las tarjetas con el borde de color azul nos indican lo que debemos hacer si ocurre un accidente en la piscina.



La pequeña Maribel está en la piscina. Como aún no sabe nadar muy bien, lleva puesto el flotador alrededor de la cintura. Está entusiasmada con la idea de zambullirse en el agua y se precipita hacia el borde de la piscina. ¡Vaya, ha ido directamente a parar al agua!

Christian está sentado en uno de los poyetes disfrutando los rayos del sol. Desde donde está tiene buena vista de la piscina y de todo lo que pasa. Igual que Raúl, el vigilante. Desde lo alto de su puesto consigue ver todo lo que ocurre en la piscina.



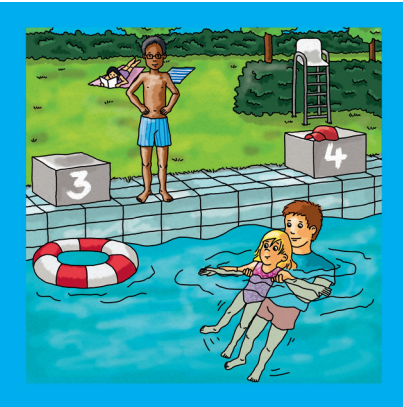
¡Ay, caramba! ¡Maribel ha sido demasiado impetuosa! Se ha resbalado en el borde y se ha caído al agua. Para mayor desgracia, se le ha salido el flotador en la caída. Ahora no para de darle manotazos al agua; necesita ayuda urgentemente.

Christian lo ha visto todo y llama al vigilante. Raúl, el vigilante, se ha dado cuenta de todo y ya va de camino para socorrer a Maribel.



Christian se ha quedado petrificado viendo lo que pasa. Le hace sitio al vigilante para que pueda ayudar. Sin quitarse la ropa, Raúl se lanza a la piscina.

Afortunadamente Maribel consigue flotar, pero ya ha tragado agua; está gritando y tosiendo. Sigue dando manotazos descontrolados y cada vez se va hundiendo más. Los vigilantes hacen un cursillo especial de socorrismo para salvar a quienes peligran al caerse al agua. Por eso es muy importante no entorpecer el trabajo del vigilante y no ponerse en medio.



Raúl ya tiene a Maribel y nada con ella de regreso al borde de la piscina. Los vigilantes y los socorristas utilizan distintas técnicas en estos casos. Se les llama técnicas de remolque y consisten en arrastrar de espaldas al accidentado.

Maribel está agotada; Raúl la anima y la tranquiliza. La va a poder sacar del agua enseguida. Christian lo ha observado todo y ha decidido ser vigilante de mayor. Va a cumplir pronto diez años. Podrá entonces convertirse en salvavidas júnior a través de la asociación de salvamento y socorrismo.



Pasado el susto, Raúl se queda hablando un poco con Maribel. Le está explicando cómo hay que comportarse en el borde de la piscina y en el agua:

- En la piscina no pueden meterse quienes no sepan nadar. Incluso si llevan un flotador y/o si van acompañados de los padres, tienen prohibido bañarse.
- No se debe correr por el borde de la piscina. El suelo siempre está mojado y es muy fácil resbalarse.
- Quienes no sepan nadar deben utilizar siempre manguitos o una tabla de natación.

Maribel se ha repuesto pronto del mal rato. Seguro que le ha sido de ayuda el helado al que le ha invitado Raúl. Está deseando aprender a nadar y sacarse la prueba de los "caballitos de mar".



## Accidente de bicicleta: primeros auxilios

Siempre pensamos que no va a pasar nada, pero cuando uno menos se lo espera ocurre un percance. Muchas veces vamos muy rápido y nos caemos de la bici. A los niños les resulta complicado adaptar la velocidad a las condiciones externas y a la experiencia que tienen como ciclistas.

La mayoría de las veces se trata de rozaduras leves, pero también podría ser peor. Es bueno saber lo que hay que hacer en tales casos.

Las tarjetas con el borde de color **amarillo** nos indican lo que hay que hacer en caso de accidente de bicicleta.



Hace un espléndido día de verano y a Luis, Samuel y Carlos les han entrado ganas de dar una vuelta en bici. Se les puede ver la cara de entusiasmo. Los tres saben y tienen muy en cuenta que los niños nunca deben pasear solos en bicicleta y que siempre deben usar casco.

Sienten el aire caliente pasar por las fosas nasales; se lo están pasando estupendamente.

Todo transcurre en orden, aunque Luis está algo distraído, quiere enseñarle a Carlos la liebre que hay en el borde del camino. Luis, ¡cuidado, que te puedes caer!



De pronto se escucha chillar a Luis. Los demás detienen la bici asustados. ¡Le ha pasado algo a Luis! Está tendido en el suelo. Parece ser que uno de los matojos que sobresalían del suelo le ha hecho perder el equilibrio. Justo en el momento en el que Luis iba con una sola mano en el manillar, ha tropezado la rueda con el matojo. La bici ha patinado y se ha caído al suelo. Ay, Luis, tenías que haber estado más atento.





Samuel atiende a Luis con mucho cuidado. Le invita a que se siente y se quite el casco. Luis está llorando a lágrima viva; se ha hecho rozaduras en las rodillas e incluso tiene un poco de sangre. Samuel le presta primeros auxilios, le limpia la herida con agua y un paño limpio. Le pregunta a Luis si se encuentra bien o si le duele alguna otra parte del cuerpo. Carlos sale a buscar ayuda en bicicleta. Va a las casas más próximas, por si hay alguien que pueda ayudar.



Luis se sujeta la rodilla que le duele. Samuel intenta consolarlo y ofrece al pobre accidentado un poquito de agua de su botella. Al menos Luis no había salido solo a pasear. ¿Quién le habría podido ayudar si no? Carlos ha tenido suerte, ha encontrado a un vecino en casa; se llama Eduardo. Carlos le ha explicado con detalle todo lo que había ocurrido y que Luis estaba herido, así que este vecino ha venido con el maletín de primeros auxilios. Y menos mal, porque los chicos no llevan ni una tirita consigo.



Eduardo le cura a Luis las rodillas llenas de arañazos. En el maletín lleva todo lo necesario para atender a un herido. Samuel ya le había limpiado las rodillas. Ahora, Eduardo le pone un desinfectante para que no se infecte por culpa de algún patógeno. Escuece un poquito, pero es necesario. Luego le cubre la herida con una tirita. No hay de qué preocuparse, Luis, en unos días las rodillas estarán sanadas.





## Desconocidos: ¡No te vayas nunca con extraños!

Lucas está en el parque con sus padres, pasándose de lo lindo y armando alboroto con los demás niños. De pronto se le acerca un extraño y le ofrece una piruleta. Lucas no se siente nada cómodo, hay algo que le resulta extraño. Llama corriendo a sus padres.

Hay muchísima gente buena y amable, también los extraños. Sin embargo, por desgracia, a veces no es así. Por fuera, es muy difícil darse cuenta de si una persona es realmente amable o no. Algunas personas que no son buenas pueden actuar a veces como si lo fueran. Por eso los niños deben tener siempre mucho cuidado con los desconocidos.

Las tarjetas con el borde de color **naranja** nos indican lo que debemos hacer cuando se nos acerca un desconocido.



¡Por fin ha llegado la hora! Lucas está pasando la tarde en su parque favorito. Sus padres también han venido y están disfrutando del buen tiempo.

He aquí lo que está ocurriendo: dos niños conducen la locomotora, mientras el columpio y el tobogán no se quedan vacíos un instante. Lucas juega con su balón sin pensar en nada. La tarde no podía ser mejor.



El balón de Lucas se escapa un poco lejos y un perrito que hay por allí juega con el balón. El perrito es de un muchacho joven simpático que lo pasea por el parque.

Lucas corretea para recuperar el balón y piensa: “¡Qué raro! ¿Por qué trae a su perro a pasear precisamente al parque infantil?”



Justo cuando Lucas alcanza el balón, se le acerca el muchacho para hablarle. Le dice a Lucas si quiere tocar a su perrito. Lucas no quiere. El muchacho le ofrece una piruleta. De pronto le entra a Lucas una sensación extraña, todo es muy raro. ¡Pero si no conoce a este muchacho de nada! Menos mal que no está solo en el parque. Cuando el extraño le pregunta si le apetecería un día ir a su casa a visitarlo a él y a su perro, a Lucas le parece ya demasiado, y le contesta sin titubeos: "¡No, no me apetece!" Y pide ayuda a sus padres.



Se vuelve corriendo hacia donde están sus padres. ¡Lo principal es alejarse del intruso pesado!

Lucas ya sabe por sus padres lo que tiene que hacer cuando se le acerca algún extraño. Debe tener cuidado especialmente si:

- Un adulto le pregunta por una dirección.
- Le hablan desde dentro de un automóvil.
- Un adulto le quiere regalar algo.
- Un adulto le dice que viene de parte de sus padres o que les ha pasado algo.



Lucas habla a papi y mami del muchacho y les cuenta lo que ha pasado. El padre le suelta una voz al extraño, quien desaparece corriendo.

Acuérdate bien:

- No te vayas nunca con un desconocido.
- Nunca vayas solo al parque. Debes ir siempre en grupo o, al menos, con otro niño.
- Debes conocer "zonas de refugio", es decir, sitios donde estás siempre a salvo o personas con quienes siempre puedes ir.
- No aceptes nunca regalos de desconocidos.
- Está permitido, y es tu deber, decir también NO.



## Ascensor: ¡Socorro! ¡Nos hemos quedado atascados!

Pasar el día en unos grandes almacenes supone un montón de emociones y experiencias. Sofía está encantada con su nuevo peluche favorito; lo lleva en el brazo. De hecho, se lo acaba de comprar su madre. Los buenos ánimos dan enseguida al traste cuando se ven obligadas a hacer una pausa en sus compras. ¡Se ha parado el ascensor!

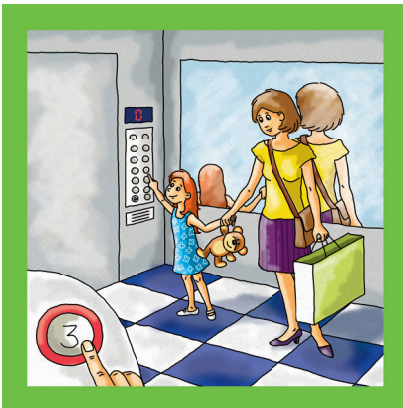
Cuando nos quedamos encerrados en un espacio pequeño, a menudo nos da miedo y nos entra pánico. Nos da miedo que no nos encuentren o que nos quedemos sin aire. Pero la verdad es que ninguna de las dos cosas puede pasar. Lo que hay que hacer en ese momento es pedir ayuda y mantener la calma. Pero, claro, eso no es tan fácil en un espacio tan pequeño.

Las tarjetas con el borde de color **verde** nos indican lo que debemos hacer en esta situación y cómo pedir ayuda.



Qué día tan maravilloso. Sofía ha salido de compras con su madre. Llevan ya toda la tarde en los grandes almacenes. Mamá ya ha comprado unas cuantas cosas bonitas, aunque lo más bonito lo lleva Sofía en los brazos: su nuevo osito de peluche.

Toca ahora subir a la siguiente planta. En el ascensor llegarán antes.



No es la primera vez que Sofía sube a un ascensor; sabe manejarlo y puede darle al botón para ir a la tercera planta. Ahí es donde van ahora ella y su madre. Sofía le da al "3".

El ascensor se pone en marcha. Las dos perciben el movimiento del ascensor y les entra un ligero hormigueo, como suele ocurrir.



De pronto el ascensor da un tirón. Es como si le hubiera dado un gran escalofrío. Y, luego, silencio.

Las dos se dan cuenta enseguida de que el ascensor ha dejado de moverse. ¡Oh, cielos, el ascensor se ha quedado atascado!

La madre de Sofía intenta darle ánimos y le dice que es posible pedir ayuda. Sólo hay que pulsar el botón de emergencia, es decir, el botón con el dibujo de la campana. Ese botón hace sonar un teléfono al que contesta el encargado del edificio o la recepción. Explicamos lo que ha pasado y pedimos ayuda.



Sofía pulsa el botón de emergencia durante unos segundos. No ha hecho más que pulsarlo cuando ya contesta alguien. Sofía cuenta lo que ha sucedido. Madre e hija escuchan cómo gestionan la ayuda y entienden que no deben tener miedo. No les puede pasar nada.

Importante:

- Sólo se puede pulsar el botón de emergencia en casos de emergencia.
- Pulsa el botón una vez más si no hay respuesta.
- Puedes llamar con tu propio móvil a los bomberos (112) o a la policía (110).
- Ten paciencia y calma, pueden transcurrir hasta treinta minutos hasta que llegue la ayuda (es decir, el tiempo que dura un episodio de tus dibujos animados).
- Nunca intentes liberarte por tu cuenta.



Después de un rato, escuchan a alguien trabajando fuera del ascensor. Ojalá sean instaladores o los bomberos, reparen el ascensor y puedan salir.

En muy poco tiempo, Sofía y su madre se dan cuenta de que el ascensor se dirige hacia arriba. Un hombre abre la puerta y por fin pueden salir del ascensor. Afortunadamente ha sido todo rapidísimo.

Las dos dan las gracias; están muy contentas de que las hayan rescatado tan pronto.



## Centro comercial: ¿Dónde están papá y mamá?

Es divertido salir juntos de compras. Deambulamos de un lado a otro mirando uno y otro escaparate. Por todos lados hay cosas por descubrir. ¿Pero dónde se han metido mis padres? Estaban ahí hace un momento y, ahora, de pronto, desaparecen. ¡Ay, qué horror!

Lo que hay que hacer ahora es no perder tiempo y conservar la calma. Las tarjetas con el borde de color **violeta** nos indican lo que debemos hacer en una situación así.



Yasmina y sus padres salen juntos a comprar. Uy, uy, cuántas cosas por ver y descubrir. "¡Mira, una tienda de espejos!", les grita Yasmina a sus padres, pero mamá y papá van hablando y no la han oído. Yasmina va de un lado a otro corriendo, atraída por la cantidad de objetos interesantes en las tiendas.



¡Vaya si hay cosas aquí! Peluches, muñecas, ositos, juegos y mucho, mucho más. Yasmina no sabe siquiera qué mirar en primer lugar. Trastea la tienda entera. Le ha gustado especialmente la jirafa del mostrador. Quisiera tener una igual. Está tan emocionada que no se ha dado cuenta de que sus padres no han entrado con ella en la tienda.





De repente ve que está sola. ¿Dónde están mamá y papá?

¡Ay, Yasmina ha perdido a sus padres! Precisamente su madre le había dicho por la mañana que no se alejara y que permaneciera siempre a la vista de sus padres.

Yasmina está asustadísima, pero sabe lo que debe hacer en un caso así:

- Debe quedarse donde está. Sus padres van a buscarla en ese sitio y la encontrarán antes si no se mueve de ahí.
- Debe mirar alrededor en busca de sus padres y llamarlos.
- Debe estar atenta por si sus padres la llaman o por si suena su nombre por los altavoces.



A Yasmina se le salen las lágrimas. Es entonces cuando escucha una voz amable: “¿Quién está llorando?” Se trata de la dependienta de la tienda.

La dependienta intenta consolar a Yasmina y le dice que le gustaría ayudarla a encontrar a sus padres. Le dice también que seguro que sus padres la están buscando, que deben estar preocupados y que no la van a dejar sola. Yasmina se queda más tranquila.



La dependienta le pregunta a Yasmina su nombre y se dirige a su mostrador. Descuelga el teléfono y, de pronto, en todo el centro comercial se puede escuchar: “Atención, aviso importante. Se ruega a los padres de Yasmina que se dirijan enseguida a la zona de juguetes. ¡Les espera su hija!”

En nada de tiempo aparecen mamá y papá delante de Yasmina. Aliviados se echan todos en los brazos uno del otro.



## Consejos para educadores/as



### **Juego de roles (edad: 4+):**

Practique el comportamiento que hay que tener en caso de emergencia a partir de un juego de roles: alarma, primeros auxilios o cómo esquivar a un extraño. Con la ayuda de las historietas que se ofrecen en las instrucciones, también es posible preparar con los niños una pequeña obra de teatro y representarla delante de los padres o los abuelos.

### **Ordenar las tarjetas en parejas (edad: 4+):**

Antes de empezar el juego se ordenan las tarjetas por colores. Se juega por turnos. Comienza el más pequeño eligiendo cinco tarjetas de un mismo color. Tendrá que colocar las tarjetas en el orden correcto. Comprobamos si lo ha hecho bien mirando el dorso de las tarjetas. Si está bien, el niño se lleva todas las tarjetas de esa historia. Si se ha equivocado, se pasa el turno al siguiente jugador, quien deberá intentarlo con la misma historia. Solo cuando las tarjetas estén bien ordenadas, podrá elegir el siguiente jugador cinco tarjetas nuevas. El juego termina cuando ya no queden más tarjetas por ordenar. Gana quien más tarjetas consiga.

---



### **Situaciones cotidianas (edad: 4+):**

Deje que los niños cuenten sus propias anécdotas. ¿Le ha pasado a alguien algo parecido? Aborde con los niños otras situaciones cotidianas que representen un peligro e intente ofrecerles formas adecuadas de actuar.

### **Desarrollo del lenguaje (edad: 5+/6+):**

Puede usar las tarjetas para que formulen oraciones. También son idóneas para enseñar por primera vez una lengua extranjera en preescolar.

---



### **Jornadas especiales (edad: 3+/ 4+):**

Organice jornadas especiales en torno a las distintas situaciones. Aproveche las jornadas de puertas abiertas de instituciones públicas como los bomberos, la cruz roja, instalaciones acuáticas o museos.

---



### **Disposición del aula (edad: 3+/ 4+):**

Elabore con los niños murales informativos sobre los distintos casos, por ejemplo, un cartel en torno a las alarmas con los números más importantes y las cinco preguntas típicas que debemos responder en esos casos: quién, qué, dónde, cuándo, por qué.

## Consejos para los padres

Los niños deben aprender primero a distinguir lo que es inofensivo de lo que entraña peligro. Los padres pueden ayudarles en esta tarea con un actitud proactiva y prudente. Es importante dejar siempre margen para el afán investigador de los niños, sin protegerlos demasiado, ya que solo se aprende a través de lo vivido.

Escoja una de las situaciones de emergencia y preséntela a su hijo. Conteste a las preguntas que le haga. Déle suficiente tiempo para que se familiarice con las distintas situaciones. Haga que se sienta seguro, que sepa que no le va a pasar nada. Muéstrelle que se pueden sortear los peligros con la conducta adecuada, que se puede tener una buena conducta, que se puede aprender a ayudar.



## 11080 情景讲述-“紧急情况”

紧急情况下每个小孩子都能意外的找到他或者她。（每个小朋友在成长过程中都会遇见紧急情况。）骑自行车和游泳事故会在任何时间发生。在人多的购物中心，小孩在很容易从父母视线中走失。由于种种原因，孩子们还会和许多紧急事故有关联。有时候这种事故是由小孩子自己造成的，由于他们高估了自己的能力而没有太注意，而且幼稚的好奇心还会促使他们去发现事情是如何发生的。但是也有一些事故是在无法控制的情况下发生的-例如电梯停止了，或者小孩子被陌生人搭讪，或者发生火灾。他们在这些紧急情况下该如何处理？他们必须采取什么行动？谁可以帮助他们？

孩子们不能在紧急事故中只是需求帮助-他们需要在事故发生前就得到一些帮助，他们的父母和他们可以也必须给他们这些帮助。（他们的父母可以也必须给到他们这些帮助）确保小孩子可以面对紧急情况中的危险。在安全的角色扮演和一个熟悉的环境中，小孩子学着去了解和应付这个事故，这样促进他们在紧急情况下做出正确的判断，并采取行动。做好这些准备是对小孩身心健康发展的，培养自信和坚强的品格，保证儿童安全的关键。

### 游戏目的

孩子们要了解在六种不同紧急情况下的安全行为，并学会自力更生。每种紧急情况有5张同一颜色的卡片。卡片正面显示事故处境表现出来的行为，孩子们的任务是将5张卡片上的紧急情况按正确的次序排序。卡的背面可以校正孩子们是否做了正确的决定。

**请注意：** 以下几页会对每个主题做详尽的描述。描述多种紧急事件，加上所有相关的卡片，以及每个事件中的说明文字和正确行为

### 方法

在幼儿园里，我们建议在晨间谈话中引入主题。选择其中一种紧急事故，然后展示给孩子们。和孩子们一起看5张卡片，并解释卡片上显示了什么。让小孩子根据自己的经验谈论。让他们描述正确的行为。通过回答小孩子的问题，尝试教他们合适的行为。通过这种方式，小孩子可以在玩耍的情况下学会在紧急事故采取正确的行动。

### 按顺序摆放卡片



让小孩子一起放置卡片的正确位置。他们是一个团队，允许相互之间讨论。当孩子们确认他们将卡片按正确顺序摆放好，他们将卡片正面朝下。每张卡片背面右上角有星星的数量，从1到5，对应序号。第一张卡片必须是1颗星星，然后以此类推。如果犯错了，给孩子们一些提示，让他们再尝试一遍。



## 火警-幼儿园里失火

这是令人害怕的-而且非常危险! 刚开始一切和平时一样, 突然火警铃声响了。幼儿园厨房里失火了。消防队很快就会到来将火扑灭。你已经听到消防车的警笛声。现在没有时间可以浪费了, 但是我们必须保持冷静。家里发生这种情况也一样, 每个人必须尽快离开幼儿园。待在一个失火或者冒烟的房子里非常危险。

红色边框的卡片会告诉你如何在幼儿园里处理这种失火情况。



MERRY和她的小蜜蜂团队在房间里。他们在晨间时光里一起唱歌。MERRY弹着吉他, 孩子们跟着音乐拍手。看起来一切如往常一样, 突然火警响了, 警示灯开始闪烁。着火了! 并且每个人都开始闻到了烟的味道。大家不能再唱歌了, 因为所有东西必须马上撤走。



这时LISA发现警示灯在闪烁, 用手指着给大家看。大家都感觉到有些害怕。MERRY劝慰着孩子们。现在这个时刻最重要的是保持冷静。MERRY将手放在LISA的头上, 使她不再那么焦虑。TIM拥抱着自己的玩具安慰自己。Eva and Leander相互安慰。Little Max很担心, 她着急的抓着自己的头发。值得安慰的是当火警发生的时候所有的孩子都知道自己需要做什么



现在所有人都需要快速离开房间。孩子们三三两两的手拉着手排队。Merry拿着点名册数数，确保所有孩子都在房间里，核查没有一个孩子丢失或者在洗手间或者躲在更衣间里。毛绒玩具，衣服和其他东西需要保留放在与原来的位置，因为在紧急情况需要花太多时间去寻找并带走它们。

另外最重要的一点：只有消防员才能帮助你才从窗口逃走！千万不要尝试你自己一个人逃走，如果过道上着火了，必须待在房间里。



首先，MERRY先核对逃离路线，必须确保通往集合点的路线是畅通的。

如果逃离路线堵塞或者已经有烟雾，每个人必须返回房间然后选择另外一条路，或者冲着窗户喊，需求帮助。如果逃离路线是畅通的，每人需保持冷静并结对一起逃离。MERRY陪着孩子们一起沿着逃离路线离开。每个人要真正的了解逃离路线，也要知道绿色安全出口标示是孩子们应该走的方向。Merry拿着点名册并关上们。这样火和烟雾就不会再蔓延开来。



在最短的时间内，所有人达到集合点。Merry再次核对人数，确保所有人都在。

“蜜蜂”和“老鼠”团队也已经达到集合点。真棒，所有人都没事。这就对了，因为每个人都要经常在这种紧急事故中多练习，然后知道自己应该做什么。消防队的Peterson先生表扬了孩子们和老师在这种情况下表现出的冷静。他说消防员已经控制了大火。呼----我们都被妥善安置好了。

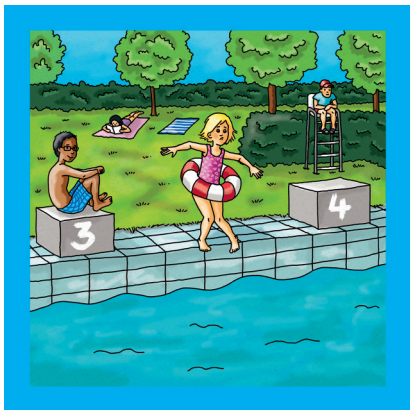




## 在游泳池游泳 --- 紧急救助，我不会游泳！

花一天的时间在室外游泳池游泳是很一件很美好的事。你可以在水里玩并享受阳光的沐浴。但是如果你不会游泳，或者还不是游的太好，那么对于你来说水是非常危险的！即使是有经验的游泳者在游泳的时候也要遵守一些规则，以免身处险境。

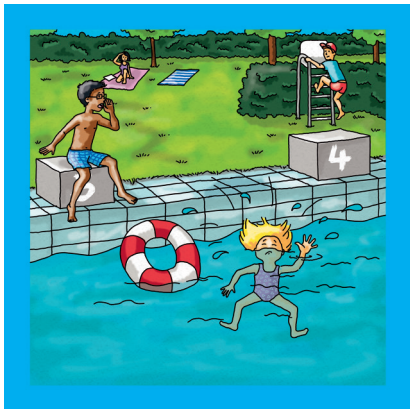
这里很容易滑倒掉入水中。如果你高估了自己的游泳能力那么你很快会陷入困境。当人们害怕的时候就会没有力气，很快就会变得很无助。现在已没有时间可以浪费，你必须快速得到帮助。如果现场有救生员在，直接叫他过来。如果没有，擅长游泳的人也是可以给予帮助的。



蓝色边框的卡片会告诉发生游泳事故的时候需要做什么。

Little Miranda 在室外游泳池游泳。因为她还不是很会游，所以她带着救生圈。她期待跳入凉水里。然后她走到泳池边上，准备跳入水中

Chris坐在岸边的方块上，享受阳光。他这个位置可以看到整个泳池发生的情况，视线非常好。救生员Freeman做在很高的位置上，也可以清楚的看到泳池里发生了什么。

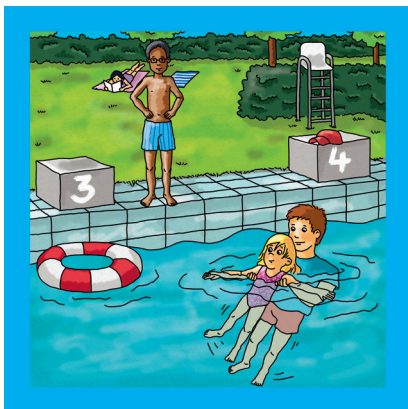


哦！天哪，Miranda跑的太快！她在泳池边缘滑到，直接掉落水中。不幸的是，救生圈也掉了。她在水中努力挣扎，并需要在最短时间内得到帮助。

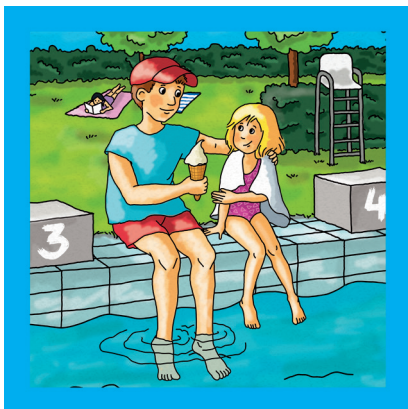
Chris看到了发生的一切，然后赶紧叫来救生员。同时Freeman意识到事故的发生，已经准备去帮Miranda。



Chris站在那里，看着游泳池，他留出足够的空间给救生员救人。Freeman没脱衣服，直接跳入泳池。万幸的是，Miranda可以将头浮出水面。但是她已经喝了一些水，开始尖叫和咳嗽。她正在挥舞着双手，一点点往下掉。救生员对这种游泳事故中如何去救人接受过专业的培训。所以在这种时刻最重要的就是不要去妨碍救生员救人。



Freeman已经达到Miranda边上，带着她并准备游回岸边。游泳池人员和救生员有各种救生技术。其中一种技术叫做拖救。处于险境的那个人被拖着一起带回。此时Maranda已经筋疲力尽，FREEMAN劝慰她保持冷静。很快的Freeman帮助她脱离水面。Chris将这一切看在眼里，他想长大了他也要成为一名救生员。他很快就8岁了。或许他可以在皇家救生协会学习初级救生教程。



当Miranda从惊吓中恢复，Freeman和她解释了在岸边和水中的注意事项

- 不会游泳的人不允许进入游泳池。即使有一些援助方式，例如带着泳圈或者由父母陪同。但不会游泳的人也不允许进入水中
- 不能在泳池岸边奔跑，因为周围都比较湿，容易滑倒
- 不会游泳的人，必须使用浮圈或者浮板。

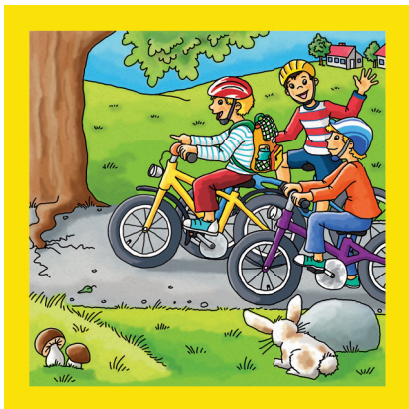
Miranda很快就不再害怕了，或许是FREE-MAN给她的冰激凌起到了作用。现在她迫不及待的想学习游泳，并通过第一次测试。



## 自行车事故-急救

事故总是在没有意料到的情况下突然发生的。很多事情发生的都很突然，车和骑手一起翻倒。在很多时候，孩子们还是很难因为外界因素和自身的技能水平去调整骑车的速度。大多数情况下只是一些擦伤，但是也不排除更严重的情况。但是孩子们有必要去了解在这种事故情况下该做什么。

黄色边框卡片会告诉遇到这种情况需要做什么



夏日里的一天，三个小伙伴，TOM,MIKE和SIMON在准备骑车旅游。你可以看到，他们在一起很开心。他们知道骑车的规则并遵守着：孩子们不应该自己单独去骑车，然后必须佩带头盔。他们脸上感受着温暖的微风，非常开心。一切看起来都很好。但是TOM不是很专心骑车。他想给SIMON指出他在路边看到的兔子。小心一点，TOM，这样太危险了！



突然TOM大声喊着，其他小伙伴突然吓到并停住。Tom似乎发生了什么。他躺在地上。看着像因为树枝绊倒轮子，致使TOM失去平衡摔倒。而这个时候TOM只有一只手放在车把上，他的自行车跳过树枝，他滑了下来。哦，亲爱的TOM，你需要看清楚你要去哪里。



MIKE照顾着TOM。他让他坐下，然后拿下头盔。TOM大声地哭起来，因为他的膝盖严重擦伤，甚至还有点留血，MIKE给她受伤的膝盖用清洁水和干净的布急救。他问TOM是否感觉还可以，别的地方有没有受伤。SIMON去找人帮忙，他快速的朝附近的房子骑去，或许那里住着的人可以帮助他们。TOM按着受伤的膝盖。MIKE劝慰着可怜的TOM，从自己的箱子里拿出一瓶水给他。庆幸的是TOM没有自己一个人骑行。不然谁可以帮助他呢？



Simon很幸运，ROSS先生在家里。因为SIMON告诉他TOM受伤的事情，ROSS先生带着他的急救箱来了。还好他带着急救箱，因为孩子们都没有带创可贴在身上



ROSS先生看了TOM受伤的膝盖后，拭擦着膝盖。在急救箱里，他带上了所有东西，可以第一时间用于受伤急救。

SIMON已经将膝盖清理好。现在ROSS用消毒剂喷雾消毒，确保伤口没有感染到细菌。虽然这样做有些疼痛，但必须这样做。现在伤口上附着创可贴。没事了，TOM过几天就会痊愈了。





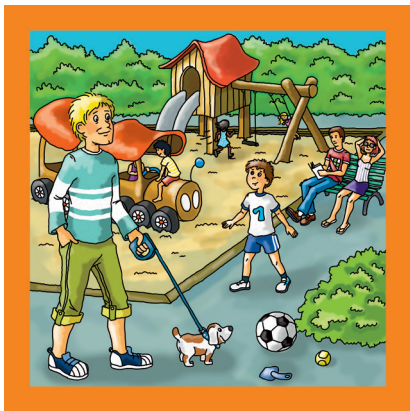
## 不要和陌生人走

Luke和他的父母一起在操场上愉快地度过了几个小时。他开心的和其他小孩子一起奔跑。突然一个陌生男子走向他。这个陌生人给他一个棒棒糖。这让LUKE感到不安，似乎有什么不对劲。他快速叫来他的父母寻求帮助

大部分陌生人-都是好的，但是不幸的是也并不是所有的都是好的。顺便说下，他们看着很好，但是事实上不一定友好。坏人一样可以表现的很好，因此小孩子要非常警惕陌生人。橙色边框的卡片告诉遇到陌生人和你讲话时，你需要做什么



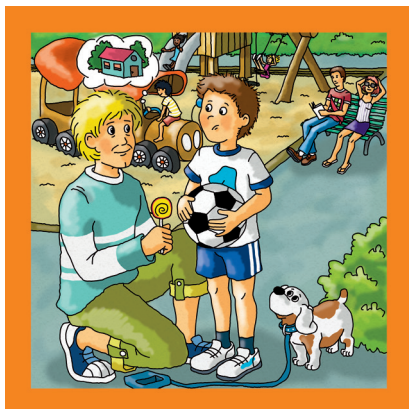
LUKE在他最喜欢的操场里玩了一个下午。他的父母也和他一起，享受着暖暖的阳光。操场上还发生着许多事：2个小孩子在乘坐火车，许多人在秋千和滑梯上。LUKE自由自在的玩着足球，一切看起来都很顺利



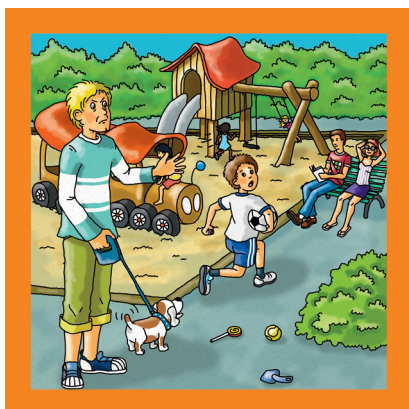
一只可爱的小狗对LUKE的足球很感兴趣，足球滚的有点远。这个小狗是属于在操场上散步的一个年轻男子的。

Luke跟着足球跑。他想：为什么这个男子带着他的狗在小孩子的操场里行走，有些奇怪





当LUKE拿着球的时候，年轻男子和他讲话。他问LUKE是否想抚摸他的小狗。但是LUKE不想这么做。年轻男子给LUKE一个棒棒糖。突然LUKE有种奇怪的感觉，他想这有点不切实际！他完全不认识这个男子！庆幸的是这个操场上不至LUKE一个人。当男子问他是否想去参观他和小狗的家，LUKE已经觉得受够了！他勇敢的说“不，我不想”，然后去他父母那里寻求帮助

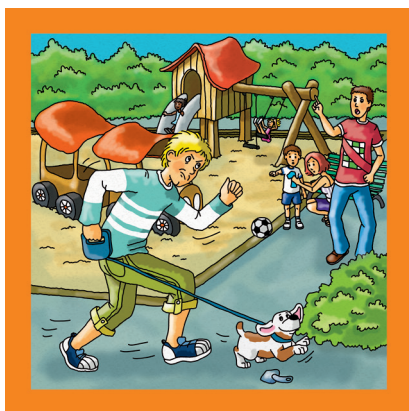


他大声喊着，向他爸爸妈妈跑去。他想快速逃离这个纠缠他的男子

Luke知道当陌生人和他讲话的时候，需要做什么，因为他的父母和他讲过，他必须始终保持高度警惕，尤其是如下情况：

- 一个成年人向他问路
- 有人在车子里和他讲话
- 成年人想给他一些东西
- 成年人说他的父母让他接送，或者告诉他父母发生了什么事。

Luke告诉爸爸和妈妈关于他和年轻男子发生的事。爸爸愤怒的冲着这个男子喊，这个男子就匆忙地消失了



### 一定要记住

- 你不能和陌生人走
- 你不能在操场上单独走动，你必须是和一个团队一起，至少边上需要有另外一个小孩
- 你必须在一个“安全地点”-你要知道你身处的地方和面对的人是安全的，然后你才可以去
- 你不能接收陌生人的礼物
- 你可以也必须说不要



## 电梯里-紧急救助，被困在电梯里

这种情况很容易在百货商店里看到或者发生。Sophia很开心，因为他拿着妈妈给他买的自己最喜欢的新的毛绒玩具，但是当他们的购物活动意外的被打乱后，这种愉快的心情很快就消失了，因为突然电梯停止运转了！

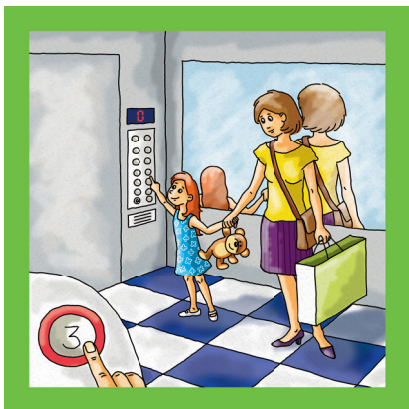
当人们处于一个小的、封闭的空间里，经常会感到恐慌。他们担心没人发现他们，然后出现缺氧情况。但是事实上，不会发生这种事。你必须请求帮助并保持冷静！但是当你被困在一个小的空间里，似乎不是那么容易寻求到帮助。

绿色边框的卡片告诉你遇到这种情况应采取什么措施，如何需求帮助



多么美好的一天！Sophia和妈妈在一个大的购物中心购物。她们已经花了一个下午的时间在百货商店里，妈妈也买了很多东西。但是最重要的是看SOPHIA的臂膀上：新的玩具熊。

她们准备去下一层，很快电梯会带他们到那里。



Sophia不是第一次乘电梯，她可以自己按去三楼的按钮。她们想再去那里购物。Sophia按着店里的按钮“3”。然后带他们下去。Sophia和妈妈可以感受到电梯在动，因为电梯运转总是会让你的胃部有一个有趣的感觉。



突然有一个大的颠簸。电梯似乎抖动了一两秒，然后一切变得非常安静。

两个人都意识到电梯停止了运转。哦，电梯卡住了！妈妈劝慰SOPHIA并告诉她会有人来帮助他们。他们只需要去按事故按钮。就是那个有个铃的按钮。它会产生电话铃声，电话通常会连通商场管理员办公室或者前台，你可以和他们讲话，告诉他们发生了什么，并寻求帮助。



马上，Sophia按了事故按钮几秒钟。立即有人回应了。Sophia告诉发生了什么事。他们听到有人和他们说：不要害怕，我们很快就会来帮助你们，你们不会有事的。

重点:

- 你只能在遇到事故的时候去按事故按钮
- 如果按过没反应，你需要再次按事故按钮
- 你可拨打用自己的手机拨打火警或者警察电话，号码是999
- 在得到帮助前需耐心等待，并保持冷静，一般需要半个小时的时间，救援队会赶到
- 不要自己尝试跑出电梯



过一会Sophia和妈妈听到电梯外面有人在工作。他们是希望是电梯工程师或者消防队来维修电梯，然后帮助他们出去

不久，Sophia和妈妈感觉到电梯到了下一层，一个男子打开电梯门，然后他们一起走出电梯，还好没有花费太多时间打开电梯

他们感谢了这个男子，非常庆幸的是营救工作这么快。



## 购物中心-和爸爸妈妈走失

一起去购物是非常有趣的事。你可以漫步在商店，看看周围的东西，并且到处都可以发现很多有趣的事。但是-你的父母去哪里了呢？刚刚他们都还在这里，突然他们就消失了，多么可怕！

现在你必须站在原地保持冷静。紫色边框卡片告诉你遇到这种情况需要怎么做。

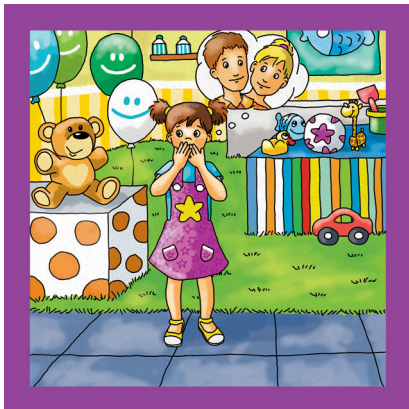


Judy和父母一起购物，哇，这里有太多东西了“看-一个玩具店”。Judy叫她爸爸妈妈，但是爸爸妈妈两个人在讲话，没有听到她说话。Judy直接朝玩具店的一个玩具展示架走去。



她看到了所有玩具-玩具熊，玩偶，毛绒玩具-好多玩具。Judy不知道先看哪一个。她走遍了整个玩具店。柜台上的长颈鹿看起来特别可爱。她喜欢并想买下它。她非常兴奋。她没意识她爸爸妈妈没有和她一起来。





突然Judy意识到她是单独一个人在玩具店里，爸爸妈妈去哪里了呢？

哦，天呐，judy和她父母走散了！今天早上妈妈还告诉她不能到处乱跑，必须在爸爸妈妈的视线里

Judy感到非常害怕，但是她知道遇到这种情况需要做什么：

- 她必须站在原来的位置，她的父母会来找她，如果她站在原地父母会很快找到她
- 她必须四处看看是否能看到爸爸妈妈，如果看到了，要大声叫他们
- 她必须听下她爸爸妈妈是否在叫她，或者她让人帮忙在广播里叫爸爸妈妈



Judy眼泪流在脸颊上。她听到边上有友好的声音问：“谁在哭呀”，原来是店里的售货员。

她安慰Judy,并告诉judy会帮助她找回爸爸妈妈。而且她也确定的告诉Judy，你的爸爸妈妈肯定也在找你，因为他们肯定很紧张，不想让Judy一个人独处。Judy感觉到了一些安慰



售货员问来judy的名字，然后回到桌子边上。她拿起她的电话，然后就可以在整个购物商场听到她说：“这是一个重要通知，请Judy的爸爸妈妈快速到玩具店，你们的女儿在这边等你”！

没过多久，爸爸妈妈就来了，站在Judy的右边，他们都松了一口气，然后相互拥抱。





## 给幼儿园和早教中心的建议



### 角色扮演 (适合年龄组: 4+)

用角色扮演的活动来练习在紧急事故下的行为,例如打紧急电话急救或者如果避免陌生人搭话

通过说明书里的小故事的帮助,你可以晚上和父母一起排练,或者在下午时间里爷爷奶奶一起排练。

开始游戏之前,所有卡片按颜色分好组。游戏者轮流玩。最小的孩子可以选择同一颜色的5张卡片。任务是将卡片正确排序。等卡片排序好之后,可以翻看卡片的背面。如果游戏者将卡片正确排序,那么可以拿走所有这个事故下的5张卡片。如果排序错误,下一个游戏者可以尝试同一卡片再做一次排序。只有当排序正确后,才可以选择新的事故卡片进行排序。只有所有事故卡片都已经正确排序,那么游戏结束。谁获得卡片最多,谁就获胜。



### 日常生活中的情况 (适合年龄组: 4+)

让小孩子根据自己的经验说说:有人已经发生过类似的情况吗?和小孩子一起探讨每天会发生的一些危险情况,然后尝试引导并给他们最好的处理方式。

### 语言开发 (适合年龄组: 5+/6+)

你可以使用卡片让孩子组织句子结构。卡片也适用于早教中心的外语课程



### 主题活动日 (适合年龄组: 3+/4+)

安排主题活动日。利用消防服务,红十字会,支援团队,游泳设施和博物馆开放日这个优势组织课题



### 教室里展示 (适合年龄组: 3+/4+)

和孩子们一起制作多种主题的“墙纸海报”,例如团队紧急呼叫的海报。墙纸上必须显示事故发生时应该联系电话,将你打电话过程中要问的一些问题罗列出来

## 给家长的小贴士

首先孩子们必须学会判断什么是安全的和危险的。利用你的预见和关心,你可以帮助孩子克服缺少的经验。更重要的是不要去压制小孩的发掘精神,也不要去溺爱他们。小孩子只能从自己得到的经验中学会成长。

一次只给孩子展示一个紧急事故。回答他们提出的任何问题,并预留给他们足够的时间单独考虑。让她们感受到很安全,什么都没发生。告诉他们采用正确的方式去避免危险,该做什么,或者正确的帮助方式,这些都是可以学习到的。



beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

