

Zum Nacherfinden. Konzepte und Materialien für Unterricht und Lehre  
Online-Supplement

## Die Lebensretterolympiade

**Eine themen- und fächerübergreifende Möglichkeit  
zur Überprüfung des Lernerfolgs im Rahmen von  
Reanimations- und Gesundheitsunterricht**

**Online-Supplement 3: Musterlösungen und Hilfen für die Lehrkräfte**

Rico Dumcke<sup>1,\*</sup>, Franziska Riegenring<sup>1</sup>,  
Niels Rahe-Meyer<sup>2</sup> & Claas Wegner<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universität Bielefeld

<sup>2</sup> Franziskus Hospital Bielefeld

\* Kontakt: Universität Bielefeld,  
Fakultät für Biologie / Biologiedidaktik,  
Universitätsstraße 25, 33615 Bielefeld  
[rico.dumcke@uni-bielefeld.de](mailto:rico.dumcke@uni-bielefeld.de)

**Zitationshinweis:**

Dumcke, R., Riegenring, F., Rahe-Meyer, N., & Wegner, C. (2021). Die Lebensretterolympiade. Eine themen- und fächerübergreifende Möglichkeit zur Überprüfung des Lernerfolgs im Rahmen von Reanimations- und Gesundheitsunterricht [Online-Supplement 2: Musterlösungen und Hilfen für die Lehrkräfte]. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 3 (1), 22–31. <https://doi.org/10.11576/dimawe-4457>

Online verfügbar: 01.06.2021

ISSN: 2629–5598



# BEWERTUNGSBOGEN FÜR DIE LEBENSRETTEROLYMPIADE



## STATION 1: GEMEINSAM STARTKLAR! – REANIMATION IN PARTNERARBEIT

+	1 Punkt
o	0,5 Punkte
-	0 Punkte

**INFO:** Sollte es eine Gruppe schaffen, unter 20 Sekunden nach Start mit der Herz-Druck-Massage zu beginnen, gibt es dafür **1 Bonuspunkt**.

Falls das Auswertungsprogramm der Übungspuppe (Laerdal QCPR Instructor/Learner App) vorhanden ist:

<u>Kategorie</u>	<u>Prozentzahl/Verhältnis</u>	<u>Punktzahl</u>
<b>Güte der Reanimation</b>	100 % – 90 %	3 P.
<b>Drucktiefe</b>	90 % – 75 %	2 P.
<b>Druckfrequenz</b>	75 % – 50 %	1 P.
<b>Atemspende</b>	unter 50 %	0 P.
<b>Verhältnis Herz-Druck-Massage zu Beatmung</b>	32:3 bis 28:1	3 P.
	über 32:3	1 P.
	unter 28:1	1 P.

**Hinweis:** Die Prozentzahlen gelten jeweils für alle vier aufgeführten Kategorien. Grau formatierte Kategorien sind nur zu bewerten, wenn eine Beatmung stattgefunden hat.



## STATION 2: „LIFESAVER-SIMULATION“ – ERPROBE DEINE FÄHIGKEITEN ONLINE

### Fall Jake

	<i>max. erreichbar</i>	<i>Erreichte Prozente / Werte</i>	<i>Punkte</i>
<b>korrekte Antworten</b>	25	25 – 23	3 P.
		23 – 20	2 P.
		20 – 15	1 P.
		unter 15	0,5 P.
<b>Schnelligkeit</b>	–	schneller als 0,5 Sek.	4 P.
		0,5 – 0,7 Sek.	3 P.
		0,7 – 1,0 Sek.	2 P.
		1,0 – 1,5 Sek.	1 P.
		langsamer als 1,5 Sek.	0,5 P.
<b>Güte in %</b>	100 %	100 – 80 %	5 P.
		80 – 70 %	4 P.
		70 – 60 %	3 P.
		60 – 50 %	2 P.
		unter 50 %	1 P.

### Fall Harry

	<i>max. erreichbar</i>	<i>Erreichte Prozente / Werte</i>	<i>Punkte</i>
<b>korrekte Antworten</b>	23	23 – 21 21 – 18 18 – 13 unter 13	3 P. 2 P. 1 P. 0,5 P.
<b>Schnelligkeit</b>	–	schneller als 0,5 Sek. 0,5 – 0,7 Sek. 0,7 – 1,0 Sek. 1,0 – 1,5 Sek. langsamer als 1,5 Sek.	4 P. 3 P. 2 P. 1 P. 0,5 P.
<b>Güte in %</b>	100 %	100 – 80 % 80 – 70 % 70 – 60 % 60 – 50 % unter 50 %	5 P. 4 P. 3 P. 2 P. 1 P.



### STATION 3: WIE GUT BIST DU IN FORM? DEIN SPORTLICHES KÖNNEN!

	<i>erreichte Anzahl</i>	<i>Herzfrequenz</i>	<i>beantwortete Fragen</i>
Laufen			___ / 3
Seilspringen			___ / 3
Kniebeugen mit Wurf			___ / 3

**Hinweis:** Bei Station 3 erfolgt in den Kategorien „erreichte Anzahl“ und „Herzfrequenz“ eine **relative Bewertung**. Bei 5 Gruppen, die an der Olympiade teilnehmen, erhält die Gruppe in der Kategorie „erreichte Anzahl“ 5 Punkte, welche die höchste Anzahl hat. In der Kategorie „Herzfrequenz“ bekommt die Gruppe 5 Punkte, welche die niedrigste Herzfrequenz in der Sporteinheit hatte. Diese Bewertung erfolgt für jede Sportart einzeln. Die folgenden Gruppen erhalten der Reihenfolge nach 4 Punkte, 3 Punkte, 2 Punkte und 1 Punkt.

Für jede richtig beantwortete Frage erhält die Gruppe 1 Punkt.



### STATION 4: PLÖTZLICH MITTEN IM NOTFALL – KANNST DU HELFEN?

Bewertungsschema findet sich nachfolgend unter: **STATION 4 – LÖSUNGEN FÜR DIE SZENARIEN** und muss an die Gruppen ausgegeben und wieder eingesammelt werden.



### STATION 5: EXPERTENMEINUNG GEFRAGT!

Für jede richtig beantwortete Frage erhält die Gruppe **1 Punkt**. Ist die Frage falsch beantwortet, gibt es **keinen Punkt**.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte

# STATION 4

LÖSUNGEN  
FÜR DIE SZENARIEN

## *Szenario 1: „Hilfe im Park“*

<b>Vorgehen</b>	<b>Punkte</b>	<b>Erreicht</b>
Die Helfer*innen kommen auf die Situation zu und fragen, was passiert ist.	1	
Eine*r von ihnen überprüft, ob die Person, die auf dem Boden liegt, bei Bewusstsein ist und atmet.	1	
Während der*die andere Helfer*in den Rettungsdienst (112) alarmiert.	1	
Die Helfer*innen stellen fest, dass die Person nicht bei Bewusstsein ist und nicht atmet.	1	
Die Herz-Druck-Massage (ggf. mit Beatmung) wird gestartet.	1	
Die Helfer*innen wechseln nach einiger Zeit ihre Aufgabe.	1	
Den*die Freund*in des Opfers weisen sie an, einen Defibrillator von einem nahegelegenen Ort zu holen.	1	
Sie führen die Reanimation durch, bis der*die Spielleiter*in die Situation beendet.	1	
<b>SUMME</b>	<b>8</b>	<b>/8</b>

## *Szenario 2: „Hilfe in der Shoppingmall“*

<b>Vorgehen</b>	<b>Punkte</b>	<b>Erreicht</b>
Der*die Helfer*in kommt auf die Situation zu und bittet die anderen Leute, zur Seite zu gehen.	1	
Der*die Helfer*in dreht die am Boden liegende Person vorsichtig auf den Rücken.	1	
Er*sie überprüft das Bewusstsein der Person und die Atmung.	1	
Beim Überprüfen überstreckt der*die Helfer*in den Kopf. Er*sie sieht, hört und fühlt, ob die Person noch atmet.	1	
Der*die Helfer*in stellt fest, dass die Person noch atmet.	1	
Daher beginnt er*sie nicht mit der Wiederbelebung, sondern legt die Person in die stabile Seitenlage.	1	
Er*sie weist eine nebenstehende Person an, den Rettungsdienst (112) zu alarmieren, oder tut dies selbst.	1	
Er*sie überprüft regelmäßig die Atmung, bis der*die Spielleiter*in das Szenario beendet.	1	
<b>SUMME</b>	<b>8</b>	<b>/8</b>

### *Szenario 3: „Ungewohntes in der Bahnhofshalle“*

<b>Vorgehen</b>	<b>Punkte</b>	<b>Erreicht</b>
Die zwei Helfer*innen kommen auf die Situation zu und schieben mit den Füßen vorsichtig die Scherben, die um den Mann liegen, zur Seite (beseitigen die Gefahr).	1	
Dann spricht mind. ein*e Helfer*in die Person an, prüft das Bewusstsein und die Atmung.	1	
Sollten andere Personen unbeteiligt herumstehen, werden diese gebeten, den Rettungsdienst (112) zu alarmieren. Dies kann auch von einem*einer der Helfer*innen getan werden.	1	
Der*die Helfer*in stellt sowohl das Bewusstsein als auch die Atmung nicht fest.	1	
Die Helfer*innen beginnen unverzüglich mit der Reanimation (mind. Herz-Druck-Massage, ggf. Beatmung) der Person. Sollten sie, aufgrund des Blutes im Gesicht, keine Beatmung durchführen, ist das auch in Ordnung.	1	
In der Bahnhofshalle hängt auch ein Defibrillator, welcher im nächsten Schritt entweder von einem*einer der Helfer*innen oder einem*einer Schaulustigen geholt wird.	1	
Der Defibrillator wird während der Herz-Druck-Massage angelegt und verzögert nicht deren Ablauf.	1	
Die Reanimation (mindestens die Herz-Druck-Massage) wird bis zur Beendigung des Szenarios durch den*die Spielleiter*in durchgeführt.	1	
<b>SUMME</b>	<b>8</b>	<b>/8</b>

## *Szenario 4: „Der Paketbote“*

<b>Vorgehen</b>	<b>Punkte</b>	<b>Erreicht</b>
Der*die Helfer*in holt den Paketboten in seine*ihre Wohnung oder bietet ihm einen Platz zum Sitzen an.	1	
Er*sie weist eine*n seiner*ihrer Freund*innen an, den Rettungsdienst (112) zu alarmieren.	1	
Gemeinsam lagern sie den Oberkörper des Paketboten hoch, damit das Herz entlastet wird.	1	
Ein*e Freund*in kann das Fenster öffnen und die ersten Knöpfe vom Hemd der Person öffnen, damit diese besser atmen kann.	1	
Gemeinsam beruhigen die Helfer*innen den Paketboten.	1	
Sie überprüfen immer wieder dessen Atmung sowie das Bewusstsein.	1	
Nach einiger Zeit fällt einem*einer der Helfer*innen auf, dass er*sie eine*n Notfallsanitäter*in als Nachbar*in hat. Er*sie verlässt die Wohnung und holt diese*n zur Hilfe.	1	
Gemeinsam warten sie auf den Rettungsdienst (bis der*die Spielleiter*in das Szenario beendet).	1	
<b>SUMME</b>	<b>8</b>	<b>/8</b>