

FÜR EIN GESUNDES BERUFSLEBEN



Sie sind neu bei der Arbeit.
Lernen Sie alles über
die Erste Hilfe bei der Arbeit.

Was steht auf dem Plakat Erste Hilfe?

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Plakat Erste Hilfe.
Sagen Sie:
Was steht auf
dem Plakat Erste Hilfe?

Ihre Leitung kommt mit.





Rechts sehen Sie das Schild
Rauchen verboten.

In Ihrem Arbeits-Bereich:

Zeigen Sie, wo das Schild ist.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu dem Schild.

Ihre Leitung kommt mit.





In Ihrem Arbeitsbereich:

**Zeigen Sie Sachen,
die brennen können.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Der Mitspieler zeigt auf Sachen,
die brennen können.

Ihre Leitung kommt mit.





In Ihrem Arbeits-Bereich: Wo gibt es Brand-Schutz-Türen?

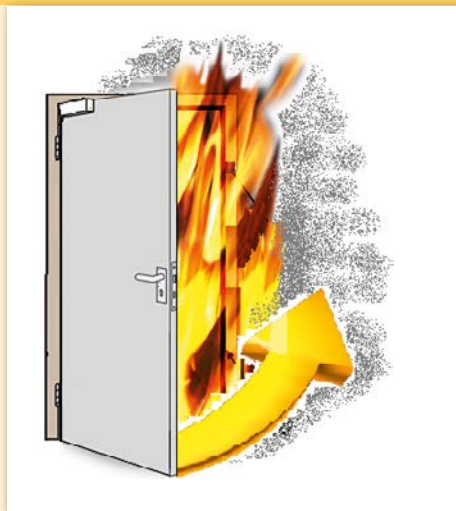
Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu einer Brand-Schutz-Tür.
Die Brand-Schutz-Türen
müssen immer zu sein.
Vor den Brand-Schutz-Türen
darf nichts stehen.

Ihre Leitung geht mit zur Brand-Schutz-Tür.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Wie können Brand-Schutz-Türen Leben retten?
- Wann darf eine Brand-Schutz-Tür offen stehen?





Wenn es einen Aufzug gibt:

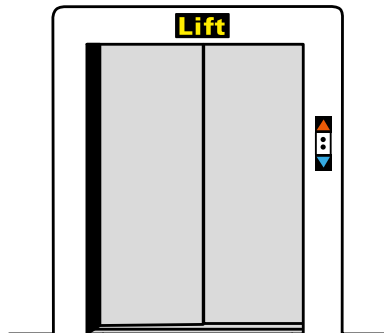
Gehen Sie zum Aufzug.

Suchen Sie das Schild:

Im Brandfall nicht benutzen.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen zum Aufzug.



Warum ist das Schild wichtig?

Wenn es brennt, kann der Aufzug stecken bleiben.

- Dann kommen die Menschen nicht mehr aus dem Aufzug.
- Und Sie atmen gefährlichen Brand-Rauch ein.



**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
alle Feuer-Löscher.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Die Mitspieler gehen
zu allen Feuer-Löschern.
Nehmen Sie
einen Feuer-Löscher.
Sagen Sie, wie man
damit Feuer löscht.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Wer darf den Feuer-Löscher benutzen?





**Gehen Sie mit Ihren Mitspielern
zu einem Lösch-Schlauch.**

**Nehmen Sie den Lösch-Schlauch
in die Hand.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu einem Lösch-Schlauch.
Sagen Sie:
Wie kann man mit dem Lösch-Schlauch
Feuer löschen?

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Wer darf den Lösch-Schlauch benutzen?



Rechts sehen Sie
ein Rettungs-Zeichen.

Wo gibt es das Rettungs-Zeichen
in Ihrem Arbeits-Bereich?

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Rettungs-Zeichen.
Das Rettungs-Zeichen gibt es
beim Not-Ausstieg.
Was bedeutet das Rettungszeichen?

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Gibt es noch einen anderen Flucht-Weg?
- Welcher Flucht-Weg ist leichter und sicherer?





**Gehen Sie mit Ihren Mitspielern
zum Rettungs-Zeichen.**

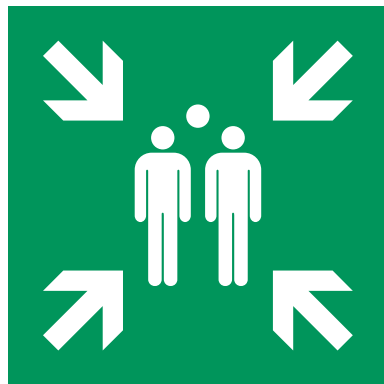
**Was bedeutet
das Rettungs-Zeichen?**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Rettungs-Zeichen.
Das Rettungs-Zeichen bedeutet:
Sammel-Stelle.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Warum dürfen Sie nicht all Ihre Sachen
mit zur Sammel-Stelle nehmen?





Bei der Arbeit gibt es einen Flucht-Weg.

Gehen Sie den Flucht-Weg. Nehmen Sie Ihre Mitspieler mit.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen den Flucht-Weg nach.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Ist der Flucht-Weg überall frei?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Wo ist die Kranken-Trage?**

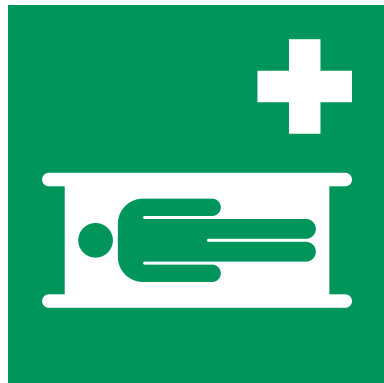
**Gehen Sie mit Ihren Mitspielern
zur Kranken-Trage.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zur Kranken-Trage.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Wofür ist eine Kranken-Trage wichtig?



**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gebots-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Gebots-Zeichen.
Das Gebots-Zeichen bedeutet:
Gehör-Schutz benutzen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Wo ist es bei Ihrer Arbeit laut?
- Was ist bei Ihrer Arbeit laut?





**Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gebots-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Gebots-Zeichen.
Das Gebots-Zeichen bedeutet:
Augen-Schutz benutzen.

Ihre Leitung kommt mit.
Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Wo müssen Sie eine Schutz-Brille tragen?



**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gebots-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Gebots-Zeichen.
Das Gebots-Zeichen bedeutet:
Fuß-Schutz benutzen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Wo müssen bei Ihrer Arbeit Schutz-Schuhe
getragen werden?





**Mit einem Handhub-Wagen:
Fahren Sie auf dem Verkehrs-Weg.
Sagen Sie, was dabei wichtig ist.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Bei Ihrer Arbeit
ist der Verkehrs-Weg die Straße.
Auf der Straße sind
viele Menschen und Fahrzeuge.
Fahren Sie langsam
und passen Sie gut auf.

Ihre Leitung kommt mit.

Auf den Verkehrs-Wegen:

- Wie können dort Unfälle passieren?
- Zum Beispiel: Jemand fährt zu schnell.



In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Warn-Zeichen.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Warn-Zeichen.
Das Warn-Zeichen bedeutet:
Warnung vor
Flur-Förder-Fahrzeugen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Warum können Gabel-Stapler gefährlich sein?



**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Warn-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Warn-Zeichen.
Das Warn-Zeichen bedeutet:
Warnung vor
elektrischer Spannung.

Ihre Leitung kommt mit.
Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Was müssen Sie machen,
wenn Sie ein kaputtes Strom-Kabel finden?





Ihrem Arbeits-Bereich:

**Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler
gehen zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Etwas kann leicht brennen.
Das heißt in schwerer Sprache:
entzündlich.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Auf welcher Verpackung haben Sie
das Gefahr-Stoff-Zeichen gefunden?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Warnung vor ätzenden Stoffen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Auf welcher Verpackung haben Sie
das Gefahr-Stoff-Zeichen gefunden?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Achtung!

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Wo haben Sie das Zeichen gefunden?
- Wovor warnt dieses Zeichen?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Gefahr für die Gesundheit.
Zum Beispiel Stoffe,
die die Lunge kaputt machen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Auf welcher Verpackung haben Sie
das Gefahr-Stoff-Zeichen gefunden?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Gase unter Druck.
In Leichter Sprache heißt das:
Achtung Gas-Flasche!

Ihre Leitung kommt mit.





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
explosionsgefährlich.
In Leichter Sprache:
Hier kann etwas explodieren.

Ihre Leitung kommt mit.





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
giftig.
Zum Beispiel beim Einatmen.

Ihre Leitung kommt mit.





In Ihrem Arbeits-Bereich:

Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Warn-Zeichen.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Das Warn-Zeichen bedeutet:
Warnung vor
schwebender Last.
An der Decke kann
etwas Schweres hängen.
Zum Beispiel an einem Kran.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Sie stehen unter einem Kran. An dem Kran hängt eine Kiste.
- Was kann passieren?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
den gelb-schwarzen Streifen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Der gelb-schwarze Streifen bedeutet:
Hier ist es immer gefährlich.
So einen Ort nennt man auch
Gefahr-Stelle.
Zum Beispiel eine Stolper-Stelle im Boden,
über die Sie fallen können.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Gibt es noch mehr Beispiele?





In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
eine Betriebs-Anweisung.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu einer Betriebs-Anweisung.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

Ist die Betriebs-Anweisung in Leichter Sprache?

BETRIEBSANWEISUNG		Titel
Betriebsabteilung	Inhaltlich: Bestimme Geräte, Anlagen, Leitungen	
ANWENDUNGSBEREICH		
Umgang mit elektrische Anlagen, Geräte, Leitungen im Büro		
GEFÄHREN FÜR MENSCH UND UMWELT		
	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensgefahr durch elektrischen Strom bei Stromschlag • Brandgefahr durch elektrische Geräte • Gesundheitliche Folgen: Verätzungen, Verbrennungen, Schäden an inneren Organen, Herztätigkeit, Elektrolyseveränderungen • Anfallsrisiko: FOLGEN: DICHTBEWAHRUNG bei Nichtbeachtung des Eingriffs Unheiliger an Elektroanlagen. 	
	SCHUTZMASSNAHMEN UND VERHALTENSGELTEN <ul style="list-style-type: none"> • Vor Benutzung die elektrischen Geräte, Anlagen und Leitungen auf ordnungsgemäßen Zustand prüfen. • Schäden und ungewöhnliche Zustände sofort den Vorgesetzten oder der Elektrofachkraft melden. Geräte nicht benutzen und verriegeln, bis es wieder in Ordnung ist. • Gegenstände nicht an Stromleitungen hängen. • Leitungen nicht über Vorkantennetze legen oder Kabelbrüche heraufziehen. • Stecker NICHT an der Anschlussleitung aus der Steckdose ziehen. • Mehrfachsteckdosen nicht hintereinander schalten. Verlängerungskabelungen NICHT überlegen. • Leitungen in Möbeln zu verlegen, das Querschnittsfläche oder Beschädigung durch scharfe Kanten vermeiden. • Bei Nässe Geräte nicht berühren, auch nicht mit nassen Händen. • Jährliche Prüfungen nach so einfacher Art an elektrischen Geräten, Anlagen oder Leitungen selbst ausführen. 	
VERHALTEN BEI STÖRUNGEN UND IM GEFÄHRDUNG		
<ul style="list-style-type: none"> • Bei Störungen sofort Stecker ziehen und Sicherung ausschalten. • Vorgesetzte informieren. • Elektrofachkraft verständigen. • Unfallmeldung (Meldung 112) 		
VERHALTEN BEI UNFÄLLEN - ERSTE HILFE		
	<ul style="list-style-type: none"> • Zuerst UNBEDINGT - Hilfe anfordern. • Erste Hilfe leisten (z.B. Schockabkühlung) • Bei Bedarf Drehleiter hinzuschauen 	
	INSTANDHALTUNG <ul style="list-style-type: none"> • Reparaturen nur von Fachkräften durchführen lassen. 	



**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie den Not-Ausschalter
an einer Maschine.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen zu einer
Maschine mit Not-Ausschalter.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Was passiert, wenn Sie den Not-Ausschalter drücken?
- Gibt es bei Ihrer Arbeit noch weitere Not-Ausschalter?





**Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
einen Gabel-Stapler.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gabel-Stapler.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Gibt es bei Ihrer Arbeit auch das Warn-Zeichen?
- Das Warn-Zeichen sehen Sie auf dem Foto.





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Wo ist die Haut-Pflege-Creme?**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zur Haut-Pflege-Creme.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Was macht die Creme mit den Händen?
- Warum ist die Creme wichtig?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie
das Lager für Gefahr-Stoffe.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Lager.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

Welche Gefahr-Stoff-Zeichen finden Sie im Lager?





In Ihrem Arbeits-Bereich:

Zeigen Sie
den Verband-Kasten.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Verband-Kasten.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Was ist alles im Verband-Kasten?
- Darf eine Brand-Salbe in den Verband-Kasten?





In Ihrem Arbeits-Bereich:

Zeigen Sie Ihren Mitspielern
ein Flur-Förder-Fahrzeug.

Auf dem Foto sehen Sie eine „Ameise“.

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Flur-Förder-Fahrzeug.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Was sind alles Flur-Förder-Fahrzeuge?
- Was kann passieren, wenn Sie mit einem Hub-Wagen arbeiten?



Zeigen Sie Ihren Mitspielern
eine Pe-Es-A.

Das schreibt man so:
PSA

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu einer PSA.
PSA bedeutet:
Persönliche Schutz-Ausrüstung.
Zum Beispiel
Gehör-Schutz oder Schutz-Brille.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Bei welcher Arbeit muss man eine PSA benutzen?
- Welche PSA wird bei Ihrer Arbeit getragen?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Gefahr-Stoff-Zeichen.**

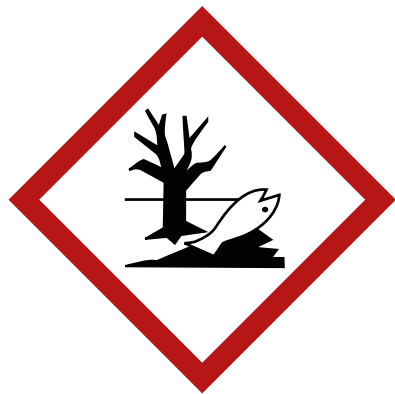
Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zum Gefahr-Stoff-Zeichen.
Das Gefahr-Stoff-Zeichen bedeutet:
Gefahr für die Umwelt.
Zum Beispiel für das Wasser.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

Was macht man mit den Resten von Gefahr-Stoffen?





**Zeigen Sie Ihren Mitspielern:
Wie trägt man eine Schere sicher?**

Bitte drehen Sie die Karte um.

- So trägt man eine Schere sicher:
- Schließen Sie die Hand um die Spitze von der Schere.
 - Sie dürfen die Schere nicht werfen.

Ihre Leitung kommt mit.





In jedem Arbeits-Bereich gibt es einen Erst-Helfer.

Wer ist der Erst-Helfer in Ihrem Arbeits-Bereich?

Bitte drehen Sie die Karte um.

Sagen Sie
den Namen vom Erst-Helfer.

Gehen Sie zusammen zum Plakat Erste-Hilfe.
Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Steht auf dem Plakat der Name vom Erst-Helfer?



Ersthelfer



In Ihrem Arbeits-Bereich:

**Zeigen Sie Ihren Mitspielern
das Rettungszeichen.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen zur
Augen-Spül-Einrichtung.
Das Rettungs-Zeichen bedeutet:
Augen-Spül-Einrichtung.
Wo das Rettungs-Zeichen ist,
können Sie Ihre Augen spülen.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:

- Wann muss man die Spül-Einrichtung benutzen?
- Wie benutzt man die Spül-Einrichtung?





Welche flüssigen Gefahr-Stoffe gibt es in Ihrem Arbeits-Bereich?

Bitte drehen Sie die Karte um.

- Zum Beispiel:
- Benzin
 - Nitro-Verdünnung
 - Reinigungs-Mittel
 - Lösungsmittel
 - Beizen
 - Sieb-Druck-Reiniger

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Was ist an flüssigen Gefahr-Stoffen gefährlich?





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
einen Gefahr-Stoff.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen
zu einem Gefahr-Stoff.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Welche Gefahr-Stoff-Kennzeichen
befinden sich auf dem Gefahrstoff-Behälter?





**Gehen Sie mit Ihren Mitspielern
zur Ständer-Bohr-Maschine.**

**Was ist hier wichtig,
damit Sie sicher arbeiten?**

Bitte drehen Sie die Karte um.

- Sie dürfen keinen Schmuck tragen.
- Sie müssen eine Schutz-Brille aufsetzen.
- Sie müssen Sicherheits-Schuhe tragen.

Zum Beispiel:

Noch mehr Regeln für die Sicherheit:

- Sie müssen das Werk-Stück fest einspannen.
- Sie dürfen nie ohne Einweisung arbeiten.





**In Ihrem Arbeits-Bereich:
Zeigen Sie Ihren Mitspielern
den Verband-Kasten.**

Bitte drehen Sie die Karte um.

Alle Mitspieler gehen zum
Verband-Kasten.

Ihre Leitung kommt mit.

Reden Sie mit Ihren Mitspielern:
Was ist alles im Verband-Kasten?



Bildnachweis

Fotostudio Arva: Karten 83–85, 88-89, 122

BGW: Karten 2, 38, 59, 93, 107, 119

Clippdealer: Karten 42, 133

Fotolia: Karten 16, 102 (Matthias Bühner), 50, 128 (divvector), 65 (Ehrenberg-Bilder), 41 (Goodluz), 78 (Anton Gvozdikov), 123,132 (He2), 56, 57, 121 (Dariusz T. Oczkowicz), 58, 125 (Topae), 49 (vladvm50)

Matthias Hugo: Karten 45, 47, 52, 55, 79, 82, 86

iStockphoto: Karten 6, 39, 43, 44, 51, 53, 54, 60, 91, 120, 124, 131, 134

Josef Junker: Karten 9, 46, 48, 75, 77, 80, 81, 86, 87, 92, 126

Werner Pollak: Karten 3, 6, 7, 10, 40, 66, 76, 90, 95, 96, 97