UNTERRICHTSENTWURF 1/4

EINHEIT 1: ARIANS 5 HELDENREGELN

Ziel: Die Kinder kennen die 5 Heldenregeln und können sie an einem Beispiel erklären. · **Dauer:** 45 Minuten · **Klasse:** 1–4

PHASE	ZEIT	INHALT	SOZIALFORM	MATERIAL
Einstieg	5 Min	Plakat „5 Heldenregeln“ zeigen, Arian vorstellen. Frage: „Was ist ein Held?“	Sitzkreis	Poster Heldenregeln
Erarbeitung	15 Min	Jede Regel gemeinsam lesen, mit einer Bewegung verknüpfen (Stopp-Hand, Arme auseinander für Abstand …).	Plenum	Poster, Bewegungen
Anwendung	15 Min	Einsatz 7 „Rehkitz“ als Comic zeigen. Kinder rufen bei jeder Szene, welche Regel Arian benutzt.	Plenum	Heft Stufe 1
Sicherung	10 Min	Arbeitsblatt „Wahr oder falsch?“ (Teil 1) bearbeiten, gemeinsam auflösen.	Einzelarbeit	Arbeitsblatt

UNTERRICHTSENTWURF 2/4

EINHEIT 2: NICHT JEDES TIERKIND BRAUCHT HILFE

Ziel: Die Kinder unterscheiden, wann ein Tier Hilfe braucht und wann man es in Ruhe lässt. · **Dauer:** 45 Minuten · **Klasse:** 1–4

PHASE	ZEIT	INHALT	SOZIALFORM	MATERIAL
Einstieg	5 Min	Bildimpuls: Rehkitz allein im Gras. „Muss man es retten?“ Meinungen sammeln.	Sitzkreis	Comic-Seite Einsatz 7
Erarbeitung	15 Min	Einsatz 11 „Ästling“ und Einsatz 33 „Frischlinge“ lesen. Vergleichen: Was haben die Tiermütter gemeinsam?	Partnerarbeit	Hefte Stufe 1 + 3
Übung	15 Min	Arbeitsblatt „Tierkinder“ und Ampelkarten sortieren (Grün = richtig, Rot = falsch).	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt, Ampelkarten
Sicherung	10 Min	Merksatz an die Tafel: „Manchmal heißt Helfen: in Ruhe lassen.“	Plenum	Tafel

UNTERRICHTSENTWURF 3/4

EINHEIT 3: HILFE HOLEN UND NOTRUF ÜBEN

Ziel: Die Kinder wissen, wen man anruft, und können die W-Fragen beantworten. · **Dauer:** 45 Minuten · **Klasse:** 1–4

PHASE	ZEIT	INHALT	SOZIALFORM	MATERIAL
Einstieg	5 Min	Poster „So geht ein Notruf“: Nummern 112, 110, Tiernotruf besprechen.	Plenum	Poster Notruf
Erarbeitung	10 Min	W-Fragen an der Tafel sammeln, Beispiel aus Einsatz 3 „Hund im Zaun“.	Plenum	Heft Stufe 2
Rollenspiel	20 Min	Notruf-Rollenspielkarten: Ein Kind meldet, ein Kind ist die Leitstelle. Rollen tauschen.	Partnerarbeit	Rollenspielkarten
Sicherung	10 Min	Arbeitsblatt „Wen ruft man an?“. Hinweis: Notrufnummern nie zum Spaß wählen!	Einzelarbeit	Arbeitsblatt

UNTERRICHTSENTWURF 4/4

EINHEIT 4: GROSSE GEFAHR ERKENNEN – ABSCHLUSS

Ziel: Die Kinder erkennen gefährliche Situationen (Straße, Eis, Wasser) und schützen sich selbst. · **Dauer:** 45 Minuten · **Klasse:** 1–4

PHASE	ZEIT	INHALT	SOZIALFORM	MATERIAL
Einstieg	5 Min	Einsatz 36 „Hund im Eis“ Szene 1 zeigen. Stopp! Was nun?	Sitzkreis	Heft Stufe 3
Erarbeitung	10 Min	Einsatz 36 zu Ende lesen, Heldenwissen besprechen.	Plenum	Heft Stufe 3
Spiel	15 Min	Helden-Bingo oder Memory zur Wiederholung.	Gruppen	Bingo / Memory
Abschluss	15 Min	Abschlusstest, danach Tierretter-Ausweis und Helden-Urkunde verleihen.	Einzelarbeit	Test, Ausweis, Urkunde

ELTERNBRIEF

Liebe Eltern,

in den nächsten Wochen beschäftigen wir uns im Unterricht mit dem Thema **„Tieren richtig helfen“**. Grundlage ist die **Helden-Akademie Saarland** des Tiernotruf Saarland e.V. In kurzen Comic-Geschichten zeigt der Junge Arian, was Kinder tun können, wenn sie ein Tier in Not finden.

Die wichtigste Botschaft für Ihr Kind: **Stopp und gucken, Abstand halten, sich selbst schützen, Erwachsene holen und Ruhe bewahren.** Kinder sollen Tiere nicht selbst einfangen, befreien oder auf Straßen, ins Wasser oder aufs Eis gehen. Das übernehmen immer Erwachsene oder Fachleute.

Bitte sprechen Sie zu Hause mit Ihrem Kind darüber, und speichern Sie gemeinsam die wichtigen Nummern:
🐾 Tiernotruf Saarland e.V.: **06898 370 42 42** · 🚒 Feuerwehr: **112** · 🚓 Polizei: **110**

Am Ende der Einheit können die Kinder einen Abschlusstest machen und erhalten einen **Tierretter-Ausweis**. Die interaktive Helden-Akademie mit allen Geschichten finden Sie auch online.

Mit freundlichen Grüßen

Klassenlehrkraft

Ort, Datum