

ZIVILSCHUTZ



STEIERMARK



## Projektbeschreibung 2014

## **SPIELEKONZEPT - BESCHREIBUNG**

### **Das Vorhaben**

Nach dem Muster der Kindersicherheitsolympiade wird eine **Senioren - Sicherheitsolympiade** durchgeführt. Teilnahmeberechtigt sind alle Senioren-Ortsgruppen, wobei pro Ortsgruppe maximal 14 Personen teilnehmen können.

### **Das Konzept**

Die „Senioren-Sicherheitsolympiade“ ist ein Teamwettbewerb. Im Vordergrund steht aber nicht der Wettkampfgedanke, sondern die große Chance bewusst Selbstschutz zu lernen.

### **Elemente der Senioren - Sicherheitsolympiade:**

- Theoretisches Wissen: Unfallvermeidung – Selbstschutz – Zivilschutz
- Geschicklichkeit
- Schnelligkeit
- Treffsicherheit

### **Teilnahmeberechtigt:**

- Insgesamt 16 Orts – Seniorengruppen
- 1 Senioren-Ortsgruppe besteht aus mindestens 9 bis maximal 14 Personen

### **Veranstaltungsdauer:**

- 08.00 – 15.00 Uhr

### **Spielekonzept:**

- Mehrere Gruppenbewerbe / Spiele
- Jeweils zwei Gruppen im spielerischen Wettstreit
- Punktwertung (kein k.o.-System)

### **Geplante Bewerbe / Spiele:**

1. „SAFETY – Fragespiel“
2. Radfahrbewerb /Notrufnummernspiel
3. Gefahrstoff - Würfelpuzzle
4. Löschbewerb mit Kübelspritzen
5. Holzschneiden mit Zugsäge

### **Rahmenprogramm:**

- Notruf - Ballschusswand
- Mähwettbewerb
- Wanderung

## Prämierung:

- Namentliche Urkunden für alle Teilnehmer
- Gruppenurkunden (Platzierungsurkunden)
- Pokale für die ersten 3 Ränge
- Medaillen für die ersten 3 Ränge (Bronze/Silber/Gold)

## Sonstiges:

- Wettkampf-T-Shirts für alle Teilnehmer (wird vor Ort bereitgestellt)
- Für das leibliche Wohl ist seitens des Veranstalters bestens gesorgt

## Rahmenprogramm:

- SIZ – Sicherheitsquiz
- Geräteschau der Polizei sowie der Einsatz- und Rettungsorganisationen

## Eröffnung der Senioren - Sicherheitsolympiade

Die Veranstaltung beginnt mit einer olympiawürdigen Eröffnungszeremonie. Dazu gehören der Olympische Eid und das Olympische Feuer.

## Safety-Fragespiel (1)

Dabei handelt es sich um ein Frage - Antwortspiel. Mit der richtigen Beantwortung von Sicherheitsfragen gilt es rasch viele Punkte zu bekommen.

## Radfahrbewerb/Notrufnummernspiel (2)

Bei diesem Bewerb geht es um die Kenntnis der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit, „Sicheres Radfahren“ und Schnelligkeit.

## Gefahrstoff-Würfelpuzzle (3)

Mit welchem Gefahrensymbol werden giftige oder brandgefährliche Stoffe gekennzeichnet? Aus insgesamt neun Würfeln gilt es, rasch das richtige Gefahrensymbol zusammenzustellen. Bei diesem Bewerb ist vor allem Teamgeist gefragt.

## Löschbewerb mit Kübelspritzen (4)

Ein Bewerb für Alt und Jung. Bei einem Löscheinsatz mit Kübelspritzen geht es darum, möglichst viel Wasser gezielt und schnell durch eine Lochwand zu pumpen.

## Holzschneiden mit Zugsäge (5)

Bei diesem Bewerb geht es darum, in möglichst kurzer Zeit mit einer 2-Mann Zugsäge ein Rundholz abzuschneiden.

## PROGRAMM

bis 08.15 Uhr	Eintreffen der Teilnehmer am Veranstaltungsort anschl. Anmeldung und Ausgabe der T-Shirts
08.50 Uhr	Einmarsch aller teilnehmenden Ortsgruppen Aufstellung zur Eröffnungsfeier
09.00 Uhr	Eröffnung der Veranstaltung, Eidspruch und Entzünden des Olympischen Feuers, anschl. Vorstellung des Programmes
09.30 Uhr	Safety - Spiel für Lebensretter
10.30 Uhr	Radfahrbewerb/Notrufnummerspiel
11.15 Uhr	Pause
11.45 Uhr	Gefahrenstoff - Würfelpuzzle
12.45 Uhr	Löschbewerb mit Kübelspritzen
13.00 Uhr	Holzschneiden mit Zugsägen
14.00 Uhr	Siegerehrung
15.00 Uhr	Heimreise

Für die Bewerbe sind keine besonderen Vorbereitungen erforderlich. Für das im Rahmenprogramm angeführte Showprogramm zu Beginn der Veranstaltung werden die erforderlichen Ortsgruppen rechtzeitig informiert.

**Der Veranstalter übernimmt keine Haftung jeglicher Art!**

**UNSERE PARTNER DER SENIOREN – SICHERHEITSSOLYMPIADE**

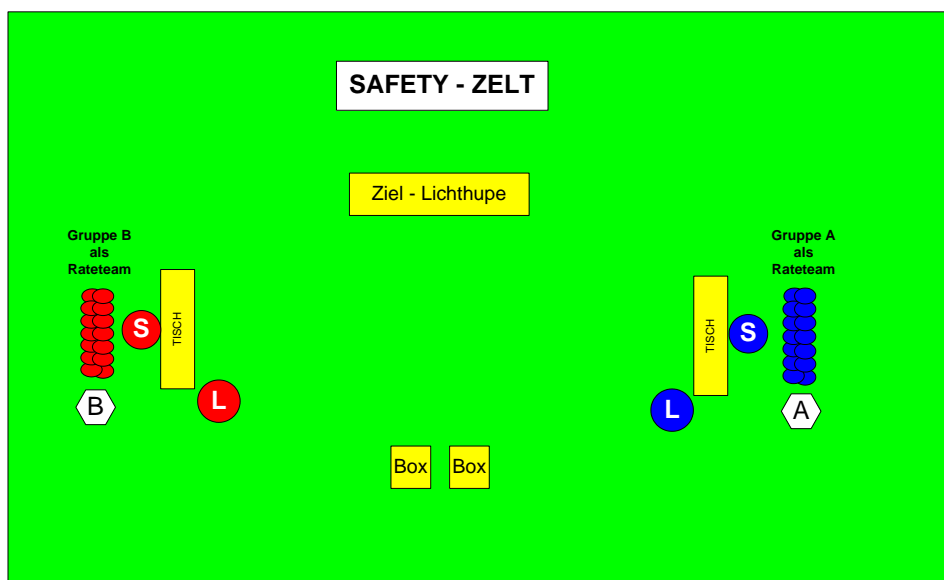


## **Bewerb: Safety-Spiel für Lebensretter (1)**

Dabei handelt es sich um ein Ratespiel, bei dem die gesamte Ortsgruppe mitwirkt. Mit Schnelligkeit und der richtigen Beantwortung von Sicherheitsfragen gilt es rasch 5 Fragen zu beantworten.

Vorbereitung: Für dieses Spiel sind lediglich die Sicherheitsfragen richtig zu beantworten. (Sicherheitsfragen – siehe Anhang)

1. Das Spiel funktioniert nach dem Grundsatz „Frage richtig beantworten – gut leserlich aufschreiben - schnell abdrücken - Punkte bekommen“.
2. 5 Fragen zum Thema Sicherheit werden gestellt.
3. Der Moderator stellt die erste Frage. Der Schreiber (S) wird von seiner Gruppe beraten, schreibt nach dem Startkommando des Moderators die richtige Antwort leserlich, vollständig und ausgeschrieben (wie der Moderator die möglichen Antworten vorgibt! – siehe Antworten bei den Sicherheitsfragen) und ohne Abkürzungen auf ein Blatt Papier.
4. Ist die Aufgabe gelöst, so läuft der Läufer (L) zur Einwurfbox, wirft sein Blatt Papier mit der Antwort ein, läuft zur Zielsignaleinrichtung und betätigt mit dem Taster die Lichthupe (die zweite und langsamere Mannschaft wirft trotzdem das Papier in die Einwurfbox und betätigt ebenso die Lichthupe).
5. Die Antwort wird als richtig gewertet, wenn die Mannschaft, die zuerst abgedrückt hat, die Frage richtig, vollständig und gut leserlich auf das Blatt Papier geschrieben hat. Sollte die Frage falsch, unvollständig oder abgekürzt aufgeschrieben worden sein, so geht der Punkt an die andere Mannschaft. Vorausgesetzt, die Antwort der 2. Mannschaft ist richtig, ansonsten wird eine neue Spielrunde gestartet)
6. In der gleichen Vorgangsweise werden auch die anderen 4 Sicherheitsfragen vom Moderator vorgelesen.
7. Spielende ist nach 5 gestellten Fragen. Sieger ist jene Mannschaft, die die meisten Fragen richtig gelöst hat, bzw. als Erster 3 richtige Antworten gegeben hat.



## **Bewerb: Sicheres Radfahren/Notrufnummernspiel (2)**

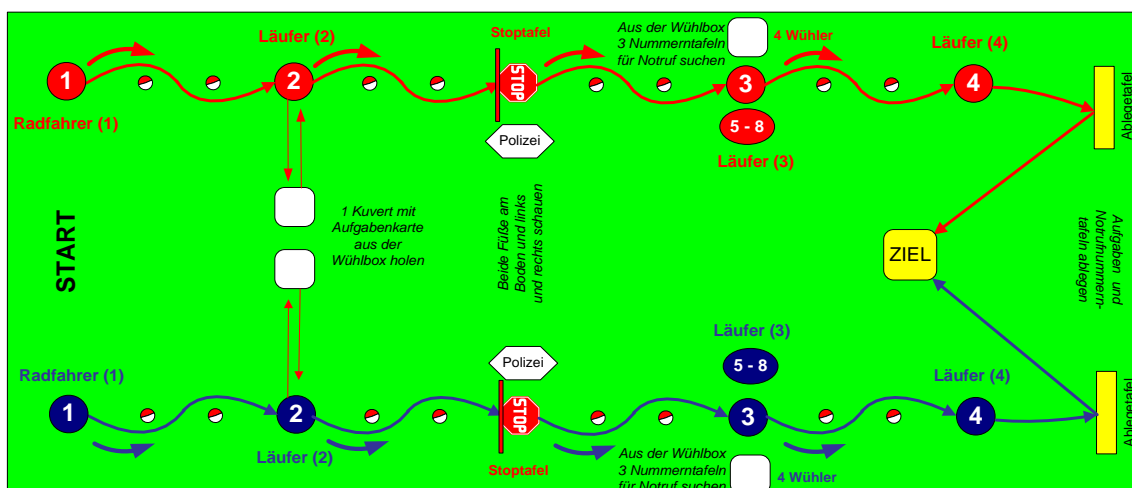
Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnis der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit, „Sicheres Radfahren“ und Schnelligkeit.

Mit dem Fahrrad gilt es einen Slalomparcours (aufgebaut mit Verkehrshüten und einer Stoptafel) korrekt zu bewältigen und dabei eine gesuchte Notrufnummer schnell ins Ziel zu bringen. Sicherheit geht dabei vor Schnelligkeit – denn die am Fahrrad mitgeführten Safetybälle dürfen nicht verloren gehen.

Ein geübter Teilnehmer pro Ortsgruppe muss eine vorgegebene Strecke zurücklegen. (Notrufnummern – siehe SAFETY – Selbstschutzratgeber)

### **Spielverlauf:**

1. Radfahrer (1) fährt die erste Teilstrecke „A“ bis zum Läufer (2).
2. Läufer (2) klatscht ab, holt ein Kuvert mit der Aufgabentafel (gesuchte Notrufnummer) aus der Wühlbox und gibt dieses ungeöffnet in den Gepäckträger
3. Radfahrer (1) fährt bis zur Stoptafel. Bei der Stoptafel muss der Radfahrer stoppen, beide Füße auf den Boden geben, nach links und rechts schauen, erst dann kann die Fahrt fortgesetzt werden.
4. Radfahrer (1) fährt weiter bis zum Läufer 3. Läufer (3) klatscht ab, entnimmt das Kuvert und rennt damit zu den Wühlern, öffnet das Kuvert und zeigt den Wühlern die gesuchte Aufgabentafel.
5. Die „Wühler“ (5-8) werfen die Wühlbox um und suchen die drei Nummerntafeln, die zusammengesetzt die gesuchte Notrufnummer ergeben.
6. Läufer (3) nimmt die drei Nummerntafeln zur Aufgabentafel dazu, rennt mit allen vier Tafeln zum Radfahrer zurück und gibt alle Tafeln in den Gepäckskorb.
7. Radfahrer fährt die Teilstrecke „C“ bis zum Läufer (4).
8. Läufer (4) klatscht ab, entnimmt alle vier Tafeln, läuft damit zur Zielwand, legt sie dort am vorgesehenen Platz in der richtigen Reihenfolge ab, rennt zurück zur Zielsignalvorrichtung und betätigt mit dem Taster die Lichthupe.
9. Punktevergabe



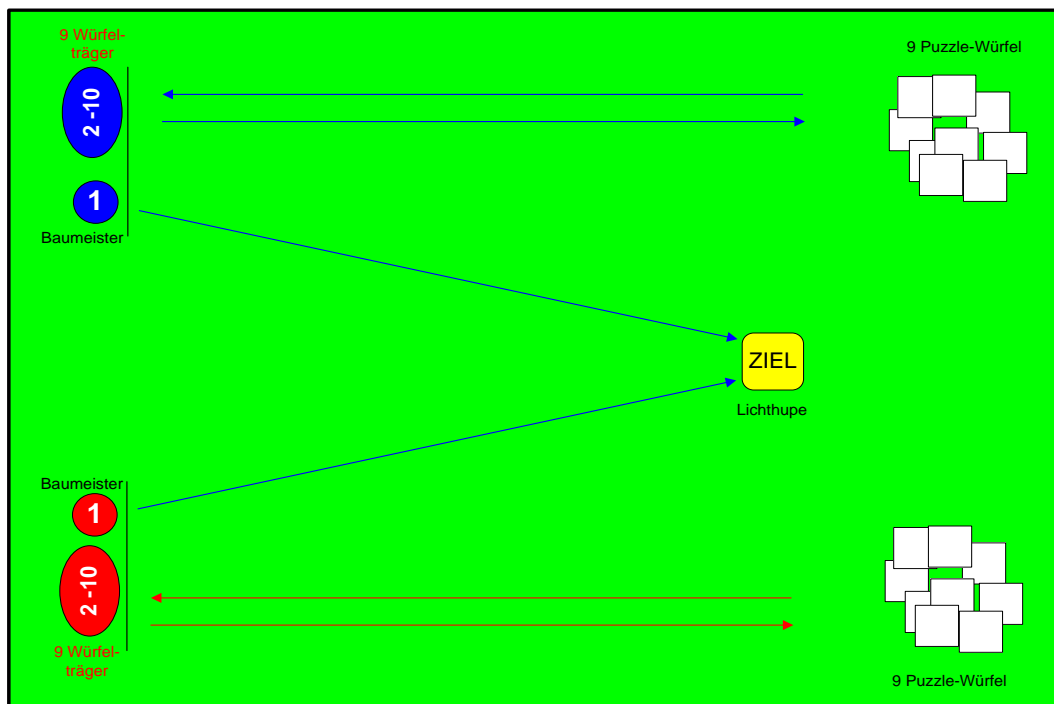
## **Bewerb: Gefahrstoff-Würfelpuzzle (3)**

Mit welchem Gefahrensymbol werden giftige, brandgefährliche oder ätzende Stoffe gekennzeichnet? Aus insgesamt neun Würfeln gilt es, rasch das gefragte Gefahrensymbol zusammenzustellen. Neben der Kenntnis der richtigen Gefahrensymbole ist bei diesem Spiel vor allem Teamgeist gefragt.

Vorbereitung: Die Gefahrenzeichen für giftige, leicht entflammbare und ätzende Stoffe sind zu erkennen und möglichst schnell richtig zusammenzubauen.

### **Spielverlauf:**

1. Vor dem Start ziehen die Baumeister (gekennzeichnet mit aufgesetztem Bauhelm) eine Aufgabentafel und beraten sich kurz mit den Würfelträgern.
2. Alle Teammitglieder postieren sich auf der Startlinie (Aufbaulinie).
3. Nach dem Start gehen die neun Würfelträger zu den Puzzle-Würfeln und bringen die Würfel zur Aufbaulinie (Startlinie). Der Baumeister wartet auf der Aufbaulinie.
4. Unter der Anleitung des Baumeisters wird sodann das richtige Gefahrensymbol (als stehende Würfelwand - Richtung Ziel) zusammengebaut.
5. Wenn die Wand fertiggestellt ist, geht der Baumeister (1) zur Zielsignaleinrichtung und betätigt die Lichthupe (Bau-Korrekturen sind danach nicht mehr erlaubt).
6. Mit Ertönen der Lichthupe beendet auch das zweite Team sofort den weiteren Bau der Würfelwand (Spielassistent unterbricht sofort die Bautätigkeit).



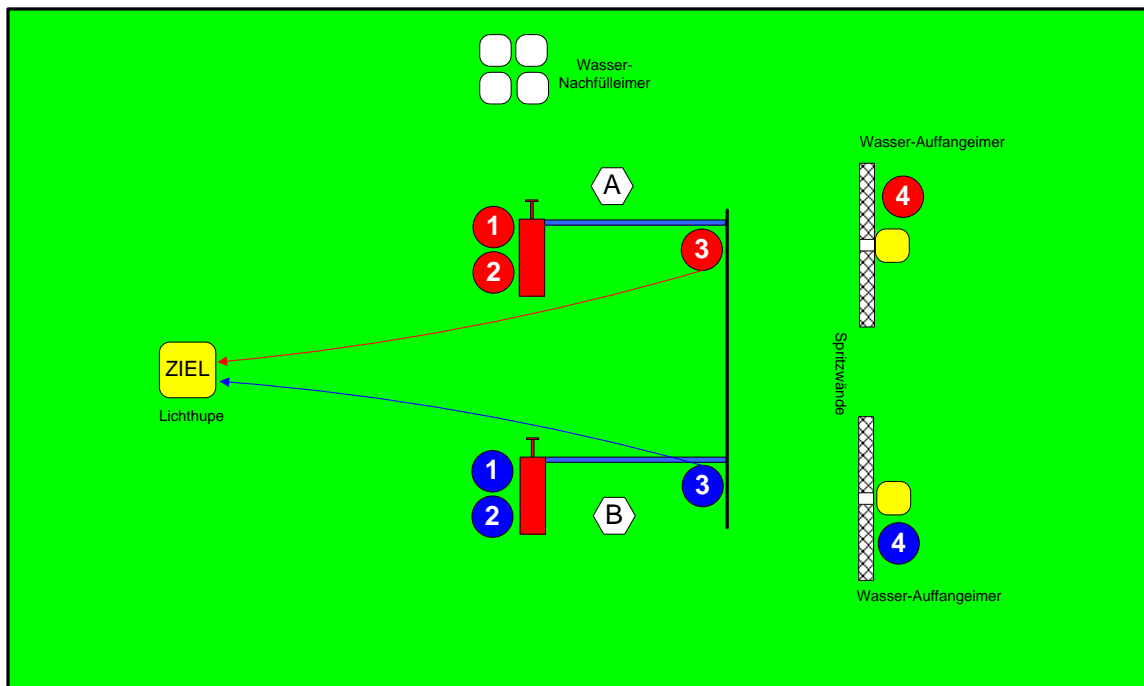


## Bewerb: Löschbewerb (4)

Bei diesem Spiel kommen die Feuerwehrfreunde voll auf ihre Rechnung. Auf dem Programm steht ein Löscheinsatz mit einer Kübelspritze. Es gilt möglichst viel Wasser gezielt und schnell durch eine Lochwand zu pumpen.

### Spielverlauf:

1. Beide Löschmannschaften nehmen mit aufgesetzten Feuerwehrhelmen die vorgesehenen Positionen (1-4) ein.
2. Nach dem Startsignal geht es los.
3. Pumper (1) und (2) übernehmen den Betrieb der Kübelspritze.
4. Spritzenmann (3) zielt mit dem Schlauch auf die Spritzwand. Dabei muss ein Zielwechsel vorgenommen werden (Wechsel: Prüfloch-Messloch). Zu Beginn ist nur das „Prüfloch“ geöffnet – nach einiger Zeit (entscheidend ist die Wasserdurchflussmenge) öffnet sich das „Messloch“, das für die Punktwertung entscheidend ist.
5. Wassereimerträger (4) fängt das Löschwasser auf.
6. Wenn die Kübelspritze leer gepumpt ist, läuft der Strahlrohrführer (3) zur Zielsignalvorrichtung und betätigt mit dem Taster die Lichthupe (die zweite Mannschaft hat die Möglichkeit weiterzupumpen).
7. Jener Strahlrohrführer (3), welcher zuerst die Zielsignalvorrichtung betätigt, bekommt zusätzlich 5 Bonuspunkte.
8. Der Wassereimerträger (4) bringt das aufgefangene Löschwasser zu den Messrohren.



## Bewerb: Holzschneiden mit Zugsägen

Bei diesem Spiel ist es erforderlich, zwei Scheibe von einem Holzstamm im Durchmesser von rund 25-30 cm in kürzester Zeit mit einer Zugsäge abzuschneiden.

### Spielverlauf:

1. Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Personen, wobei jeweils am Ende des Stammes eine Scheibe abzuschneiden ist. Je 2 Personen bedienen die Zugsäge, die restlichen 6 Personen haben die Aufgabe, den Holzstamm möglichst fest am Ablagegestell niederzuhalten.
2. Nach dem Startsignal kann mit dem Schneiden begonnen werden.
3. Wenn beide Scheiben abgeschnitten sind, läuft der „Sägemeister“ zur Zieleinrichtung und drückt ab.



## Safety - Sicherheitsfragen

### Was muß man bei einem Notruf immer mitteilen – was bedeuten die vier „W“ der Notfallmeldung?

- **WO** ist was passiert?
- **WAS** ist passiert?
- **WIE** viele Verletzte gibt es?
- **WER** ruft an?

} *Es sind nur die 4 Wörter (Wo, Was, Wie, Wer) auf den Zettel zu schreiben*

### Welche Organisation führt Verkehrskontrollen durch?

- Rettung
- **Polizei**
- Feuerwehr

### Mit welchem Gerät führt die Polizei Geschwindigkeitskontrollen durch?

- Alkomat
- **Laserpistole**

### Welches Tier leiht dem Schutzweg seinen Namen?

- Schlange
- Elefant
- **Zebra**

### Muss man die Sicherheitsgurte im Auto auf den Rücksitzen verwenden?

- nein
- **ja**

### Wenn die Sirene 3 Minuten lang heult – über welchen Radiosender erhält man sofort alle wichtigen Informationen?

- Radio Uno
- Ö 3
- **Radio Steiermark**

### Wann wird die wöchentliche Sirenenprobe durchgeführt?

- Sonntag - Mittag
- Freitag - Mittag
- **Samstag - Mittag**

**Wie lange heult die Sirene bei herannahender Gefahr – beim Zivilschutzsignal „WARNUNG“?**

- 1 Minute
- **3 Minuten**
- 5 Minuten

**Wie heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ALARM“?**

- Unterbrochen
- **Auf- und abschwellend**
- Immer gleich – als Dauerton

**Wie lange heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ENTWARNUNG“?**

- **1 Minute**
- 3 Minuten
- 5 Minuten

**Welche Katastrophen kennt ihr?**

**Schreibt eine davon auf!**

Hochwasser, Erdbeben, Chemieunfall, Flugzeugabsturz, Lawinen, Muren, Sturm, Reaktorunfall

**Die Erde bebt – ein Erdbeben. Was macht man sofort?**

- Ins Freie laufen
- **Sich unter einen Türstock stellen oder Schutz unter einem Tisch suchen**
- Nichts tun und warten was passiert

**Wo darf man keine Drachen steigen lassen?**

In der Nähe von:

- Bäumen
- Sportplätzen
- **Elektrischen Leitungen**

**Ist es gefährlich, beim Gewitter im See zu schwimmen?**

- **ja**
- nein

Zusatzfrage: Warum?

**Man könnte vom Blitz getroffen werden**

**Darf man sich beim Baden in der Wanne fönen?**

- **nein**
- ja

Zusatzfrage: Warum?

**Der Fön könnte ins Wasser fallen - Stromschlag**

**Soll man alleine zu einer Bergtour aufbrechen?**

- ja
- **nein**

Zusatzfrage: Warum?

**Wenn etwas passiert, ist niemand da, der Hilfe holt**

**Nennt mir zwei Beispiele, wie man sich im Haushalt verbrennen kann!**

**Schreibt eine davon auf!**

- Heißes Wasser, heißes Öl
- Herdplatte
- Bügeleisen, ...

**Nennt mir zwei Beispiele, wie man sich im Haushalt oder der Freizeit eine Schnittverletzung zufügen kann! Schreibt eine davon auf!**

- Messer
- Schere
- Brotschneidmaschine
- Küchengeräte (Gemüsehobel)
- Glasscherben, ...

**Nennt mir zwei Baderegeln? Schreibt eine davon auf!**

- Nicht erhitzt ins Wasser springen (abkühlen)
- Nicht in unbekannte Gewässer springen
- Nicht mit vollem Magen ins Wasser gehen
- Bei Gewitter raus aus dem Wasser
- Badeverbote beachten

**Welche Rettungsorganisation hilft bei Badeunfällen?**

- **Wasserrettung**
- Bergrettung
- Höhlenrettung

**Welche Einsatzorganisation hilft bei Wanderunfällen?**

- Wasserrettung
- **Bergrettung**
- Feuerwehr

**Mit welchen Zeichen gibt man das „Alpine Notsignal“?**  
**Schreibt eine davon auf!**

- Rufen
- Pfeifen
- Lichtzeichen
- Handy

**Welche Altstoffe gehören in die „Gelbe Tonne“?**

Metallverpackungen

Buntglas

**Kunststoffverpackungen**

**Welche Altstoffe gehören in die „Blaue Tonne“?**

**Metallverpackungen**

Buntglas

Kunststoffverpackungen

**Wie heißt der Luftschadstoff, der sich jeden Sommer in der Atmosphäre bildet?**

- Kohlendioxid
- **Ozon**
- Wasserstoff

**Wie entsorgt man Reste von giftigen Haushaltschemikalien?**

- **Sammelstelle für Sondermüll**
- Heimlich im Wald
- Man schüttet die Reste ins WC

**Wie verlässt man ein brennendes Gebäude?**

- Aus dem Fenster springen – aber nur mit einem Fallschirm
- **gekennzeichneten Fluchtwege**
- Über die Aufzüge

**Darf man bei einem Brand den Lift benutzen?**

- **Nein**
- Ja

## Was macht man, wenn heißes Öl in der Bratpfanne zu brennen beginnt?

- Davonlaufen
- Brand mit Wasser löschen
- **Deckel auf die Pfanne**

## Wie heißt der Schutzpatron der Feuerwehr?

- **Florian**
- Martin
- Georg

## Was sollte man tun, wenn während des Kochens das Telefon läutet?

- Sich beim Telefonieren beeilen
- **Pfanne vom Herd nehmen**
- Die Flamme kleiner drehen

## Was macht man, wenn man sich die Hand verbrannt hat?

- Die Hand in Öl tauchen und im Mehl wenden
- Die Hand eincremen
- **Hand unter kaltes Wasser halten**

## Was ist zu tun, wenn es brennt?

- Laut um Hilfe schreien
- Davonlaufen oder aus dem Fenster springen
- **Feuerwehr rufen**

## Bei einer Grillparty will die Grillkohle nicht so richtig brennen. Welche Hilfsmittel soll man verwenden?

- **Grillanzünder**
- Benzin
- Holz

## Warum soll man leere Spraydosen nicht ins Feuer werfen?

- Weil Metall nicht brennt
- **Explosionsgefahr besteht**
- Wegen der Geruchsbelästigung

## Wenn es im Stiegenhaus brennt und du das Haus nicht mehr verlassen kannst – was machst du bis die Feuerwehr eintrifft?

- Unters Bett kriechen
- In die Dusche flüchten
- **Am Fenster der Feuerwehr bemerkbar machen**

**Mit welcher Farbe sind Schipisten für Anfänger gekennzeichnet?**

- rot
- **blau**
- schwarz

**Mit welcher Farbe sind Schipisten für ausgezeichnete Schiläufer gekennzeichnet?**

- **schwarz**
- blau
- rot

**Mit welchem Symbol werden brennbare Stoffe gekennzeichnet?**

- Totenkopf
- Adler
- **Flammensymbol**

**Mit welchem Symbol werden giftige Chemikalien gekennzeichnet?**

- **Totenkopf**
- Adler
- Flammensymbol

**Wie lautet die Notrufnummer der Feuerwehr ?**

- **122**
- 112
- 212

**Wie lautet der EURO – Notruf?**

**Euro - 112**

**Wie lautet die Notrufnummer der Bergrettung?**

- **140**
- 122
- 144

**Wie lautet die Notrufnummer der Polizei?**

- 122
- **133**
- 112



## Wie lautet die Notrufnummer der Rettung?

- 145
- **144**
- 146

## Wer ist zuständig für den Schutz vor Naturgefahren (z.B.Lawinen)?

- die Feuerwehr
- die Bergrettung
- **Wildbach- und Lawinerverbauung**

## Was ist eines der wichtigsten Anzeichen für Lawinengefahr?

- Steinböcke auf der Skipiste
- **abgegangene Lawine**
- es gibt keine Anzeichen für Lawinengefahr

## Welche Schneedecke ist laut einer Faustregel stabiler und sicherer?

- **Dicke mit wenigen Schichten**
- Dünne mit vielen Schichten
- Dicke mit vielen Schichten

## Wie verhält man sich richtig, wenn eine Lawine kommt?

- **Hockstellung einnehmen, Hände vor das Gesicht**
- Schi und Stöcke bei sich behalten
- In Panik geraten und pausenlos schreien

## Welcher Sinn ist besonders wichtig um sich im Straßenlärm orientieren zu können?

- Geruchsinn
- **Hörsinn (bei Bedarf durch ein Hörgerät unterstützt)**
- Tastsinn

## Welche Funktion des Gehörs ist im Straßenverkehr besonders wichtig?

- Hineinhören
- Weghören
- **Richtungshören**