

ZIVILSCHUTZ



STEIERMARK



# Projektbeschreibung

## *Kindersicherheitsolympiade*

# 2016



**UNSERE PARTNER DER KINDERSICHERHEITSSOLYMPIADE**



## **SPIELKONZEPT - BESCHREIBUNG**

### **Das Vorhaben**

Der Österreichische Zivilschutzverband veranstaltet für Volksschüler der 3. und 4. Klassen im Zeitraum April/Juni 2016 die 17. österreichweite Kindersicherheitsolympiade.

Es gibt Ausscheidungen in allen Bundesländern mit Bezirksbewerben und einem großen Landesfinale. Beim abschließenden Österreich-Finale in Wien ermitteln die Landessieger dann den Bundessieger der Kinder-Sicherheitsolympiade.

Bezirksbewerbe, Landes- und Bundesfinale folgen einem einheitlichen Veranstaltungskonzept.

### **Das Konzept**

Die „Kinder-Sicherheitsolympiade“ ist ein Teamwettbewerb für Volksschüler der 3. und 4. Klassen. Es stehen bei jeder Veranstaltung mehrere Klassenbewerbe und Spiele auf dem Programm, in deren Rahmen die Kinder nicht nur ihr vorhandenes Sicherheitswissen testen, sondern auch ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen können.

Im Vordergrund steht aber nicht der Wettkampfgedanke, sondern die große Chance, durch Spiel und Spaß bewusst Selbstschutz zu erlernen.

### **Elemente der Kinder-Sicherheitsolympiade:**

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

### **Teilnahmeberechtigt:**

- 3. und 4. Klassen der Volksschulen

### **Veranstaltungsmodus:**

- 17 Bezirksbewerbe (Ausscheidungsbewerbe für das Landesfinale)
- 1 Landesfinale (Landessieger qualifiziert sich für das Bundesfinale)
- 1 Bundesfinale

### **Starterfeld:**

- Bezirksbewerbe: 204 Volksschulklassen / 17 Veranstaltungen
- Landesfinale: 14 Klassen
- Bundesfinale: 10 Landessieger

### **Bezirksbewerbe** (Programm - siehe Seite 6)

## Landesfinale am 9. Juni 2016 in Kapfenberg (Bez. Bruck - Mürzzuschlag)

Ort: Franz Fekete Stadion

Die 14 besten Klassen aus dem jeweiligen Bezirksbewerben nehmen am Landesfinale in Kapfenberg teil.

## Bundesfinale in Wien am 16. Juni 2016

Die 10 besten Klassen aus den Landesbewerben nehmen am Bundesfinale teil.

### Veranstaltungsdauer:

- Bezirksbewerbe: 08.30 – 14.00 Uhr
- Landesfinale: 08.00 – 15.00 Uhr
- Bundesfinale: 08.00 – 15.00 Uhr

### Spielekonzept:

- Mehrere Klassenwettbewerbe / Spiele
- Jeweils zwei Klassen im spielerischen Wettstreit
- Punktwertung (kein k.o.-System)
- Unterschiedliche Spiellevel bei Bezirksbewerben, dem Landes- und Bundesfinale

### Geplante Klassenbewerbe / Spiele:

- „SAFETY – Das Spiel für Lebensretter“
- Radfahrbewerb /Notrufnummernspiel
- Gefahrstoff-Würfelpuzzle
- Löschbewerb mit Kübelspritzen

### Prämierung:

- Namentliche Schülerurkunden für alle Teilnehmer
- Klassenurkunden (Platzierungsurkunden beim Landesfinale)
- 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)
- Jause und Getränke für alle Aktiven (Schüler und Lehrer)

### Rahmenprogramm:

- SIZ – Schülerquiz (nur beim Landesfinale)
- Geräteschau der Polizei, Einsatz- und Rettungsorganisationen
- Animations-Programm (nur Landes- und Bundesfinale)

## **Eröffnung der Kinder-Sicherheitsolympiade**

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

\* *Detailinformation - Seite 7*

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

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

\* *Detailinformation - Seite 8 bis 9*

## **Radfahrbewerb/Notrufnummernspiel (2)**

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

\* *Detailinformation - Seiten 10 bis 11*

## **Gefahrstoff-Würfelpuzzle (3)**

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

\* *Detailinformation - Seite 12 bis 13*

## **Kinder-Löschbewerb (4)**

Ein Spiel für den Feuerwehrynachwuchs. Bei einem Löscheinsatz mit Kübelspritzen geht es darum, möglichst viel Wasser gezielt und schnell durch eine Lochwand zu pumpen.

\* *Detailinformation - Seiten 14 bis 15*

- **Nach jedem Spiel wird das Lehrpersonal gebeten, den erreichten Punktestand für die eigene Klasse den/der Punkterichter/in zu bestätigen!**
- **Der Ablauf dieser Veranstaltung wird ebenso unter [www.youtube.com](http://www.youtube.com) „Kindersicherheitsolympiade“ als Kurzvideo dargestellt.**

**Ihr Ansprechpartner für die Bezirksveranstaltung**

	Name	Handy	Email
BM-MZ	BSL Franz Ramisch	0660-12 18 791	zivilschutz.bmmz@stzsv.at
DL	BSL-Stv. Gerhard Prall	0676-840 144 500	prall@grueneskreuz-stmk.at
HB-FF	BSL SR HOL Peter Kanitsar (FF)	0664-91 30 405	zivilschutz.ff@stzsv.at
HB-FF	BSL Bgm. Franz Winkler (HB)	0664-15 34 152	zivilschutz.hb@stzsv.at
G	BSL Mag. Wolfgang Hübel	0664-8111325	zivilschutz.grz@stzsv.at
GU	BSL Peter Kirchengast	0664-36 61 013	zivilschutz.gu@stzsv.at
MT	ABI Staubmann Reinhold (JU)	0676-846 933 342	kdo.a01@bfvju.steiermark.at
MT	Büro des Steir. Zivilschutzverbandes (KF)	03182-7000-734	heike.rosenzopf@stzsv.at
LB	BSL DI Bernd Malli	0664-61 96 760	zivilschutz.lb@stzsv.at
LE	BSL Alexander Debeletz	0676-841634216	zivilschutz.le@stzsv.at
LI	Hans-Peter Scheb	0664-85 00 121	zivilschutz.li@stzsv.at
MU	Büro des Steir. Zivilschutzverbandes	03182-7000-734	heike.rosenzopf@stzsv.at
SO	Büro des Steir. Zivilschutzverbandes	03182-7000-734	heike.rosenzopf@stzsv.at
VO	BSL HOL Anton Schober	0664-22 07 177	<u>zivilschutz.vo@stzsv.at</u>
WZ	BSL Florian Bauer	0660-346 13 06	<u>zivilschutz.wz@stzsv.at</u>

## **PROGRAMM – BEZIRKSBEWERBE**

(bei 16 teilnehmenden Schulklassen)

bis 08.30 Uhr	Eintreffen der Teilnehmer am Veranstaltungsort anschl. Anmeldung und Aufstellung zur Eröffnungsfeier
09.00 Uhr	Eröffnung des Bewerbes, Eidspruch und Entzünden des olympischen Feuers, anschl. Vorstellung des Programmablaufes
09.20 Uhr	Safety - Spiel für Lebensretter
10.15 Uhr	Gefahrenstoff - Würfelpuzzle
11.00 Uhr	Pause (Jause und Getränke für jeden Schüler gratis)
11.45 Uhr	Radfahrbewerb/Notrufnummernspiel
12.30 Uhr	Kinder - Löschwettbewerb
13.30 Uhr	Siegerehrung (bei 16 und 14 Klassen) (bei 10 und 12 Klassen um 13 Uhr, bei 8 Klassen um 12.30 Uhr)
14.00 Uhr	Heimreise (1/2 Stunde nach der Siegerehrung)



## **Eröffnung der Kinder-Sicherheitsolympiade**

Die Kinder-Sicherheitsolympiade beginnt mit einer olympiawürdigen Eröffnungszeremonie. Dazu gehören der Olympische Eid und das Entzünden des Olympischen Feuers.

### **Einmarsch**

Die teilnehmenden Klassen marschieren in Zweierreihe, vorweg ein Schüler mit der Schultafel (wird bereitgestellt) zur Eröffnungsfeier ein. Der Aufstellungsplatz um das aufgebaute Spielfeld wird vom Safety-Team zugewiesen.

### **Olympischer Eid**

Die Eidesformel wird vom Moderator abschnittsweise vorgesprochen, ein ausgewähltes Kind wiederholt den Text, danach sprechen alle Kinder die Eidesformel nach.

### **Olympisches Feuer**

Mit Musikuntermalung wird das Olympische Feuer von einem Kind mit einer Fackel entzündet.

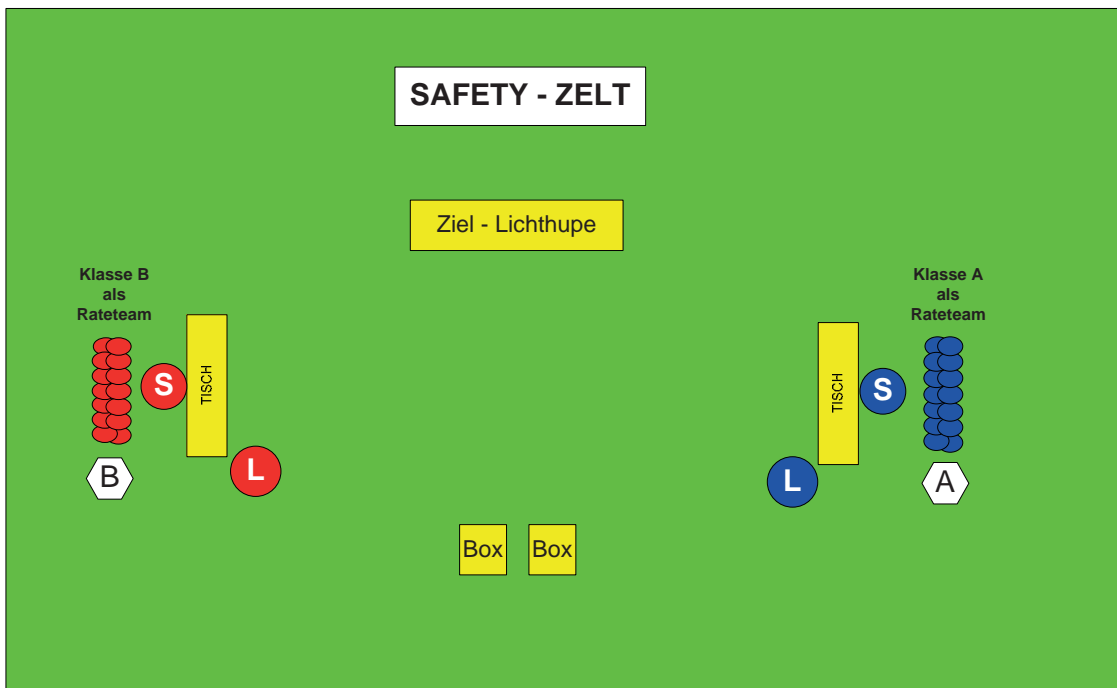
## **Bewerb: Safety-Spiel für Lebensretter (1)**

Dabei handelt es sich um ein schnelles Ratespiel, bei dem die gesamte Klasse mitwirkt. Mit Schnelligkeit und der richtigen Beantwortung von Sicherheitsfragen gilt es rasch 5 Fragen zu beantworten. Die Lehrkräfte sind mit einem Notruf-Wurfspiel mit eingebunden.

Vorbereitung: Für dieses Spiel sind lediglich die Sicherheitsfragen im Unterricht zu behandeln. (Sicherheitsfragen – siehe Seite 17-23)

**Spielteam (Schüleranzahl):** gesamte Klasse (max. 30 Schüler/innen)

- |             |  |
|-------------|--|
| 1 Schreiber | - schreibt die Antwort auf einen Zettel ( <b>S</b> )       |
| 1 Läufer    | - bringt den Zettel mit der Antwort zur Box ( <b>L</b> )   |
| Rateteam    | - Teamberatung durch die gesamte Klasse ( <b>A und B</b> ) |



## **Bewerb: Safety-Spiel für Lebensretter**

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 Klasse 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.
8. Wenn mit allen Klassen das Safety - Schnelligkeitsspiel durchgeführt wurde, so spielt im Anschluss ein Lehrer pro Klasse das Lehrer Notruf-Wurfspiel. Dabei kann vom Lehrer ein Bonusliter für die Klasse gewonnen werden. Der Klassenlehrer zieht eine Fragenkarte (mit einer gesuchten Notrufnummer), entnimmt die dazupassenden nummerierten Spielbälle, und versucht die Bälle in 1 Minute in der richtigen Reihenfolge in das Wurfloch zu treffen. Gelingt dies, dann gibt es für die Klasse einen Liter Wasser ins Messrohr.

### **Punktewertung:**

**Sieger:** 100 Punkte + 1 Bonusliter

**2. Team:** 80 Punkte

### **Zusatzspiel für Lehrer (Notruf-Wurfspiel):**

**Safety - Notrufspiel** 1 Bonusliter ins Messrohr für die richtige Notrufnummer  
(Zeitbedarf = 1min)

## Bewerb: Sicheres Radfahren/Notrufnummernspiel (2)

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

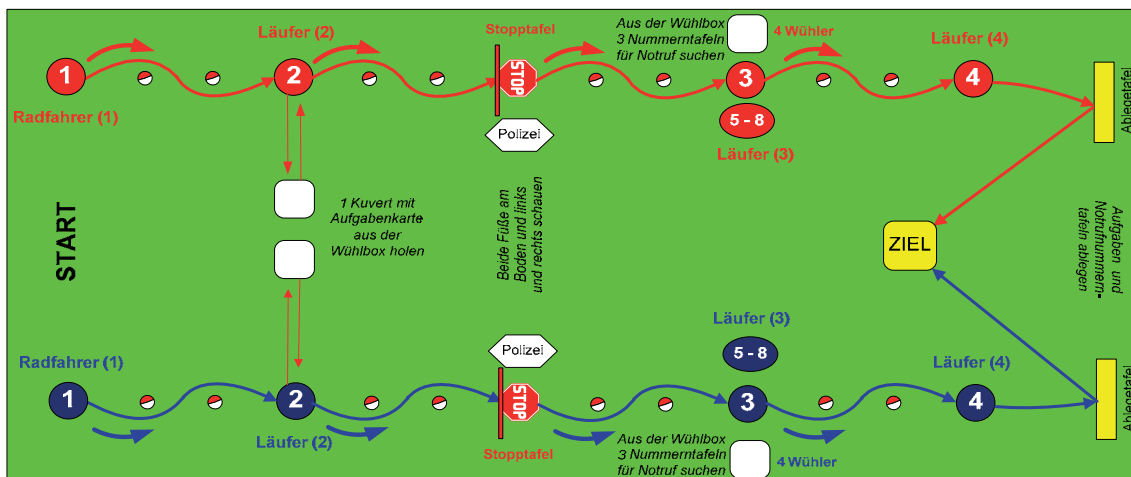
Mit dem Fahrrad gilt es einen Slalomparcours (aufgebaut mit Verkehrshüten und einer Stoptafel) korrekt zu bewältigen und dabei eine gesuchte Notrufnummer schnell ins Ziel zu bringen. Sicherheit geht dabei vor Schnelligkeit – denn die am Fahrrad mitgeführten Safetybälle dürfen nicht verloren gehen.

Vorbereitung: Für dieses Spiel ist keine besondere Vorbereitung notwendig. Den Schülern sollen lediglich die Notrufnummern der Feuerwehr, Rettung, Polizei, Bergrettung und der Euro-Notruf gelehrt werden.

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

### Spielteam (Schüleranzahl): 9 Kinder (incl. Schultafelträger)

- 1 Radfahrer - hat die komplette Radstrecke zu absolvieren (1)
- 3 Läufer - sind auf kleinen Teilstrecken im Einsatz (2-4)
- 4 Wühler - suchen die Notrufnummern in einer „Wühlbox“ (5-8)



## **Bewerb: Sicheres Radfahren/Notrufnummernspiel**

### **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 Gepäcksträger
3. Radfahrer (1) fährt bis zur Stopptafel. Bei der Stopptafel 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

### **Punktewertung:**

**Sieger:** 100 Punkte + 1 Bonusliter (wenn alles richtig ist)

**2. Team:** 80 Punkte

**Punkteabzüge:** 5 Punkte – je umgeworfener Verkehrsleitkegel, Strecke falsch gefahren  
20 Punkte – Stopptafel  
20 Punkte – falsche Notrufnummer  
10 Punkte – je verlorener Ball

## Bewerb: Gefahrstoff-Würfelpuzzle (3)

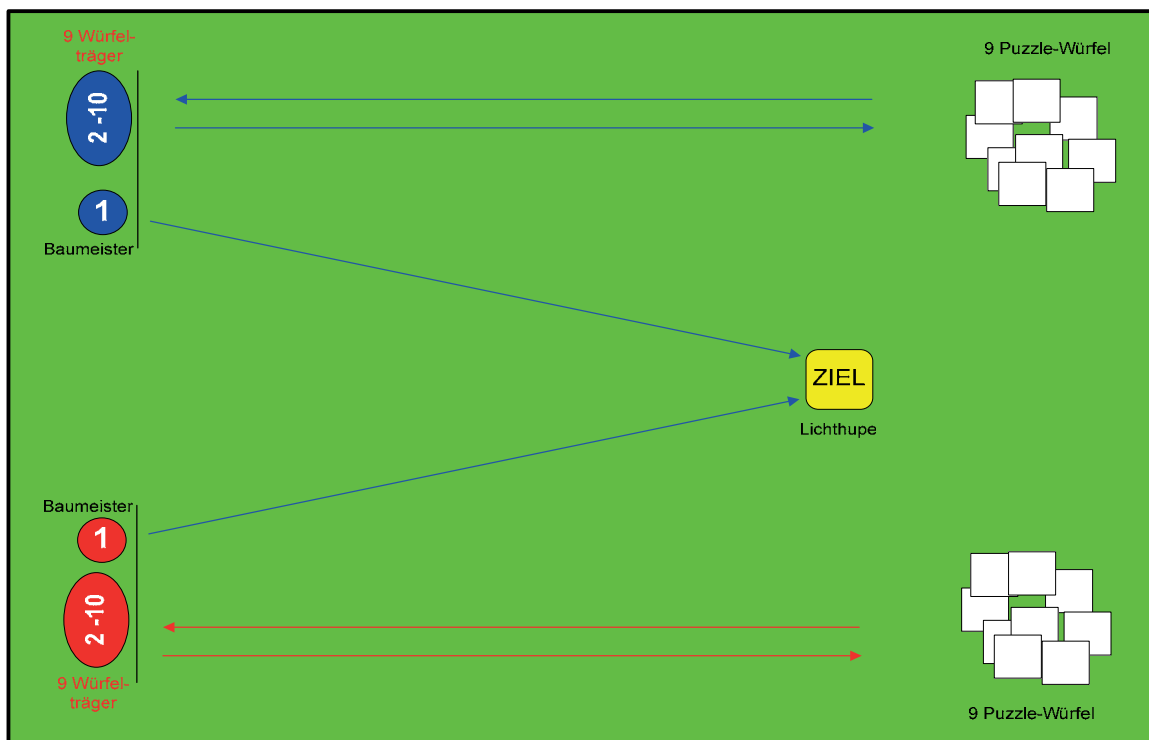
Mit welchem Gefahrensymbol werden giftige Stoffe, brandgefährliche Stoffe oder ätzende Stoffe gekennzeichnet? Aus insgesamt neun Würfeln gilt es, rasch das gefragte Gefahrensymbol zusammenzustellen. Neben der Kenntnis der richtigen Gefahrensymbole ist bei diesem Spiel vor allem Teamgeist gefragt.

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



**Spielteam (Schüleranzahl): 11 Kinder** (incl. Schultafelträger)

- 1 Baumeister - koordiniert anhand des Aufgabenplanes den Aufbau (1)
- 9 Würfelträger - bauen im Team die Puzzlewand zusammen (2-10)



## **Bewerb: Gefahrstoff-Würfelpuzzle**

### **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 rennen 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 dann das richtige Gefahrensymbol (als stehende Würfelwand - Richtung Ziel) zusammengebaut.
5. Wenn die Wand fertiggestellt ist, rennt 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).

### **Punktewertung:**

- Für jeden richtigen Würfel 10 Punkte (max. 90 Punkte)
- Sieger-Bonus 10 Punkte + 1 Bonusliter  
(wenn alle Würfel richtig aufgebaut und zuerst abgedrückt wurde!)
  
- Die 2. Gruppe erhält je richtig aufgebauten Würfel 10 Punkte
  
- Hat das Siegerteam die Aufgabe falsch gelöst, wandern die 10 Sieger Punkte zum 2. Spielteam, nicht aber der Bonusliter!

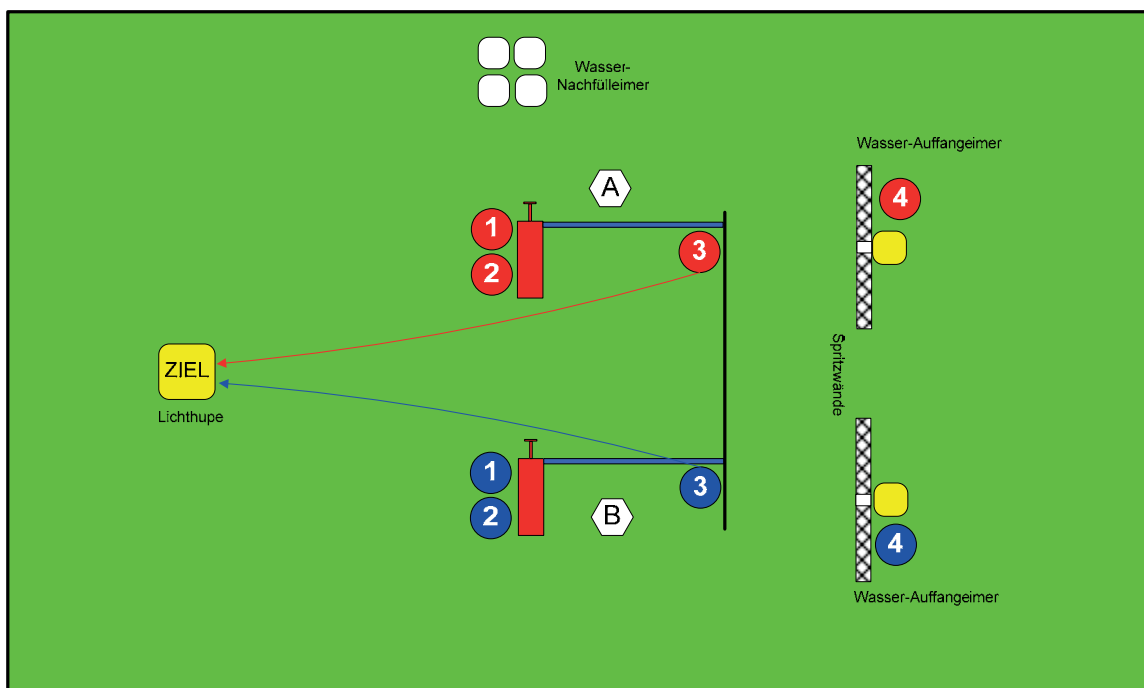
## Bewerb: Kinder-Löschbewerb (4)

Bei diesem Spiel kommt der Feuerwehrynachwuchs voll auf seine Rechnung. Auf dem Programm steht ein Löscheinsatz mit einer Kübelspritze. Es gilt möglichst viel Wasser gezielt und schnell durch eine Lochwand zu pumpen.

Vorbereitung: Dazu sind ebenfalls keine speziellen Vorbereitungen notwendig, für eventuelle Übungen ist ihre zuständige Feuerwehr gerne behilflich.

**Spielteam (Schüleranzahl): 5 Kinder** (incl. Schultafelträger)

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 2 Pumpenbediener    | - pumpen mit der Kübelspritze, was das Zeug hält (1, 2)    |
| 1 Strahlrohrführer  | - zeichnet sich durch Zielgenauigkeit und Coolness aus (3) |
| 1 Wassereimerträger | - fängt die Wassermenge mit einem Eimer auf (4)            |





## **Bewerb: Kinder - Löschbewerb**

### **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. Strahlrohrführer (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“, dass 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), der zuerst die Zielsignalvorrichtung betätigt, bekommt zusätzlich 5 Bonuspunkte.
8. Der Wassereimerträger (4) bringt das aufgefangene Löschwasser zu den Messrohren.

### **Punktwertung:**

Die aufgefangene Wassermenge wird in Punkte umgerechnet.

- 1 cm Wasser im Messrohr = 1 Punkt
- Siegerbonus = 5 Punkte



### **Allgemeine Anmerkungen:**

Das Safety – Team des Steirischen Zivilschutzverbandes übernimmt zu Beginn der Veranstaltung die teilnehmenden Klassen und betreut diese nur während der 4 Spiele. Ebenso erhält jede Klasse (Klassenvorstand) bei der Ankunft die Gutscheine für die Jause.

Vor jedem Spiel werden die Klassen neu zusammengelost, d.h. es spielen immer 2 Klassen gegeneinander. Vor jedem Spiel wird allen Schülern der genaue Ablauf nochmals erklärt. Unabhängig von der Schülerzahl der jeweiligen Klasse hat jeder Schüler die Möglichkeit, bei einem der Spiele aktiv mitzumachen.

Das Lehrpersonal wird hiermit gebeten, die Schülereinteilung vor jedem Spiel neu zu treffen bzw. in den Pausenzeiten für Ordnung und Disziplin zu sorgen.

Sollte es bei der Anreise zum Veranstaltungsort eine zeitliche Verzögerung geben, d.h. ein Eintreffen bis spätestens 08.30 Uhr nicht möglich sein, so ersuchen wir um telefonische Benachrichtigung unter der Nummer 0664 – 211 99 67. (Lederhaas Dietmar)

Jene Klassen, die sich beim Bezirksfinale zum Landesfinale qualifizieren, erhalten im Anschluss der Siegerehrung sämtliche Informationen zum Landesfinale.

## 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 abschwelld**
- 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, bei Gewitter im See zu schwimmen?**

- **ja**
- nein

Zusatzfrage: Warum?

**Man könnte vom Blitz getroffen werden**

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

- **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 beide davon auf!**

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

**Nennt mir zwei Baderegeln? Schreibt beide 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 auf den Bergen?**

- 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
- **Über gekennzeichnete 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
- **Die Hand unter kaltes Wasser halten**

**Was ist zu tun, wenn es brennt?**

- Laut um Hilfe schreien
- Davonlaufen oder aus dem Fenster springen
- **Die 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
- **Weil 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?**

- 123
- **112**
- 111

**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)?**

- Feuerwehr
- Bergrettung
- **Wildbach- und Lawinverbauung**

**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





