



Zivilschutz
Steiermark



2027



Bildungsdirektion
Steiermark



Bundesministerium
Inneres



PROJEKT BESCHREIBUNG **ZIVILSCHUTZ KINDERSICHERHEITS OLYMPIADE**

Zivilschutz Steiermark

Florianistraße 24

8403 Lebring

Tel: 03182 / 7000-733

Mail: zivilschutz.office@stzsv.at

Kinder lernen, **sich
selbst zu schützen** -
spielerisch
Selbstschutz lernen!

Inhalt

SPIELEND LERNEN - DAS KONZEPT	04
WAS WIRD GEBOTEN?	05
ANSPRECHPARTNER	06 - 07
DIE SPIELE	08 - 15
ALLGEMEINE ANMERKUNGEN	17
SICHERHEITSFRAGEN	18 - 23
BADEREGELN	24



Spielend lernen

Das Konzept



Der Österreichische Zivilschutzverband veranstaltet für Volksschüler der 3. und 4. Klassen im Zeitraum Februar - Juni die österreichweite Kindersicherheitsolympiade.

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

Bezirksbewerbe, Landes- und Bundesfinale folgen einem einheitlichen Veranstaltungskonzept. Der jeweilige Tagessieger nimmt am Landesbewerb teil.

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.



Was wird geboten?

Geplante Klassenbewerbe / Spiele:

- Überlebensquiz
- Gefahrenstoff-Würfelpuzzle
- Das Spiel für Lebensretter
- Löschbewerb mit Kübelspritzen

Teilnahmeberechtigt:

- 3. und 4. Klassen der Volksschulen

Veranstaltungsmodus:

- Vorbewerbe in allen Bezirken
- 1 Landesfinale
(Landessieger qualifiziert sich für das Bundesfinale)
- 1 Bundesfinale

Veranstaltungsdauer:

- Bezirksbewerbe:

Bis 8:30 Uhr Eintreffen der Teilnehmer, Ende variiert je nach Teilnehmeranzahl und wird mit dem 2. Brief an die Schulen bekannt gegeben;

- Landesfinale: 08:00 – 14:00 Uhr
- Bundesfinale: 08:00 – 14:00 Uhr

Prämierung:

- Namentliche Schülerurkunden für alle Teilnehmer
- Klassenurkunden beim Landesfinale
- Holzpokale für alle Klassen
- Medaillen für die ersten 3 Ränge (Bronze/Silber/Gold)

Sonstiges:

- Alle teilnehmenden Schulkinder bekommen ein Safety-T-Shirt. Diese liegen vorbereitet auf den zugewiesenen Plätzen. Nach der Veranstaltung dürfen die Kinder das Shirt behalten.
- Es wird einen kleinen Snack, in Form von Äpfeln, Bananen und Müsliriegel für alle aktiven Teilnehmer geben. Eigene Trinkflaschen für Wasser bitte mitnehmen.

Rahmenprogramm:

z. B. Vorstellung der ortsansässigen Einsatzkräfte



Ihre Ansprechpartner

in den Bezirken

Graz

BL Mag. Julia Wild, MSc
0664 - 608 72 22 65
juliachristine.wild@stadt.graz.at

Graz - Umgebung

BL Peter Kirchengast
0664 - 36 61 013
zivilschutz.gu@stzsv.at

Liezen

RL Mario Angerer
0664 – 449 72 30
mario.angerer@stzsv.at

Leoben

BL Alexander Debeletz
0664 – 39 35 304
zivilschutz.le@stzsv.at

Murau

RL Mario Angerer
0664 – 449 72 30
mario.angerer@stzsv.at

Murtal

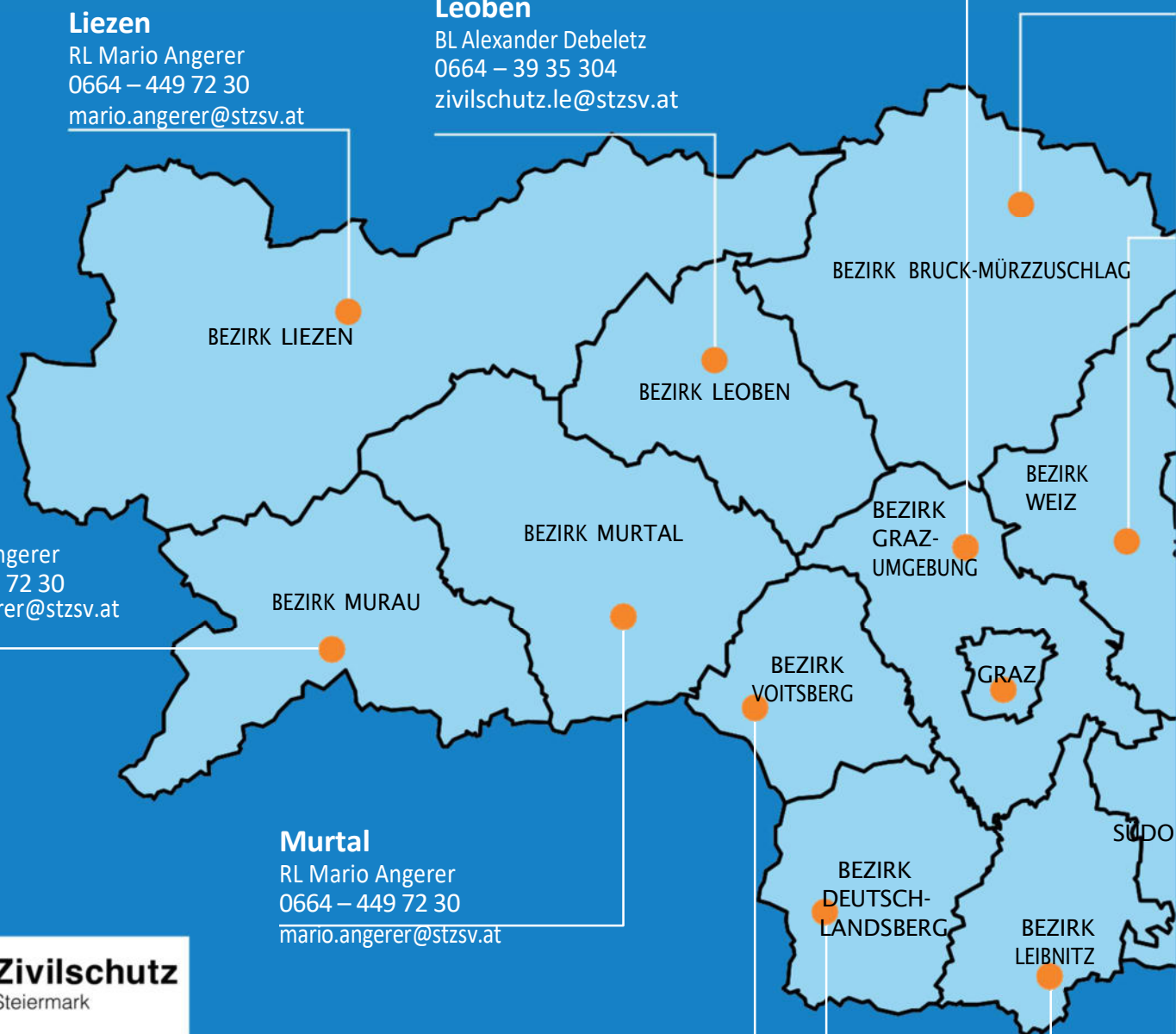
RL Mario Angerer
0664 – 449 72 30
mario.angerer@stzsv.at

Voitsberg

RL Markus Stadler
0664 – 883 485 24
markus.stadler@stzsv.at

Deutschlandsberg

RL Markus Stadler
0664 – 883 485 24
markus.stadler@stzsv.at



Zivilschutz
Steiermark

Büro

Zivilschutz Steiermark

Florianistraße 24
8403 Lebring
Tel: 03182/7000-733
zivilschutz.office@stzsv.at

Bruck-Mürzzuschlag

RL Günter Macher
0664 – 510 37 88
guenter.macher@stzsv.at

Weiz

RL Günter Macher
0664 – 510 37 88
guenter.macher@stzsv.at

Hartberg-Fürstenfeld

RL Günter Macher
0664 – 510 37 88
guenter.macher@stzsv.at

Südoststeiermark

RL Günter Macher
0664 – 510 37 88
guenter.macher@stzsv.at

Leibnitz

RL Markus Stadler
0664 – 883 485 24
markus.stadler@stzsv.at

Eröffnung

der Kinder-Sicherheitsolympiade

Die Kinder-Sicherheitsolympiade beginnt mit einer olympiawürdigen Eröffnungszeremonie.

Dazu gehören der Olympische Eid und das Entzünden des elektronischen 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 Zeile für Zeile vorgesprochen, ein ausgewähltes Kind wiederholt den Text, danach sprechen alle Kinder die Eidesformel nach.

Ich gelobe,
bei der heutigen
Kindersicherheitsolympiade
die Regeln zu achten,
und als fairer Spieler,
mit meiner Mannschaft,
am Wettstreit teilzunehmen.

Und somit möge,
die Safety Tour 2027
erfolgreich beginnen!

Olympisches Feuer

Mit Musikuntermalung wird das elektronische Olympische Feuer von einem Kind „entzündet“.



Bewerb 1: Überlebensquiz

Bewerb 1: Überlebensquiz

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 maximal 5 Fragen zu beantworten.

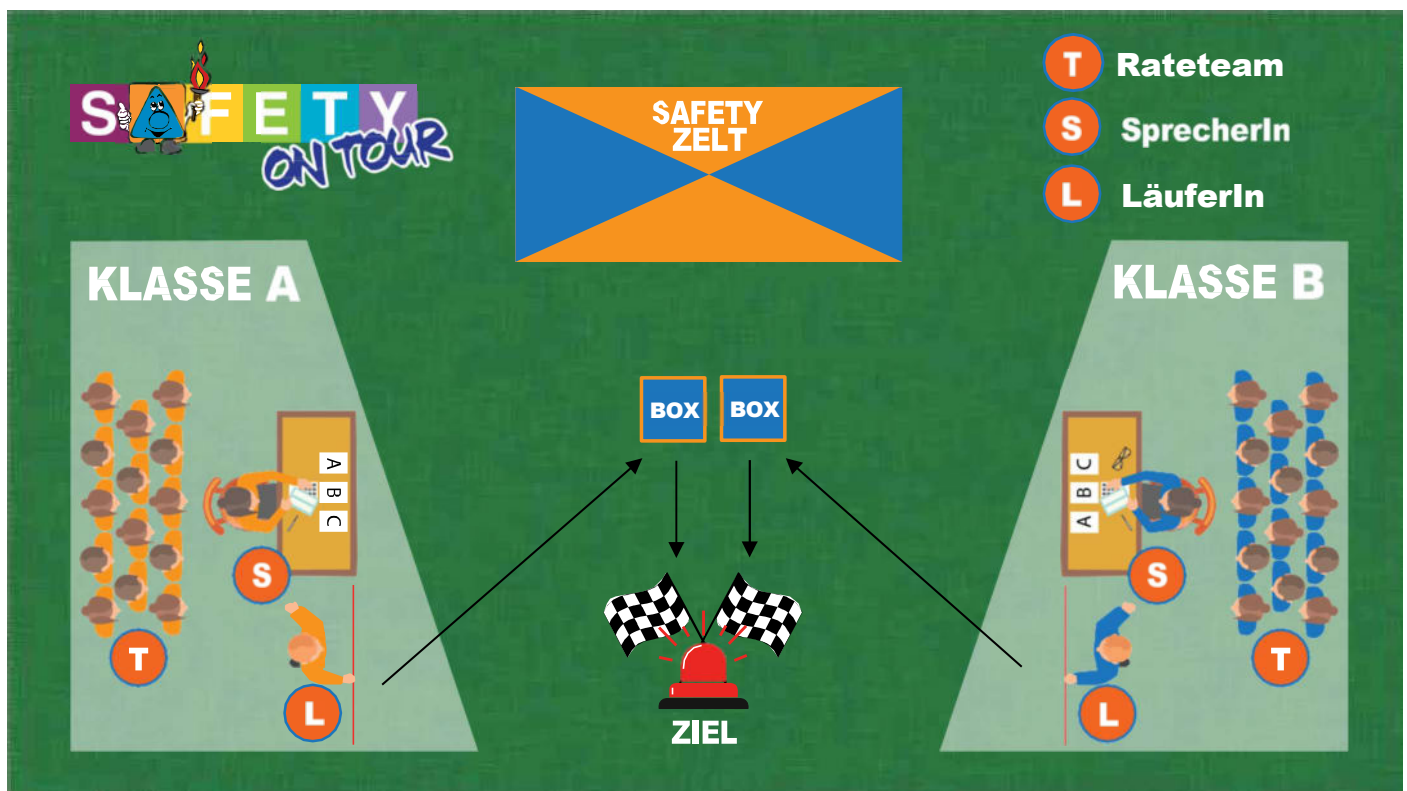
Vorbereitung: Für dieses Spiel sind lediglich die Sicherheitsfragen im Unterricht zu behandeln. Die Sicherheitsfragen finden Sie im hinteren Teil der Broschüre.

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

1 Sprecher - gibt die richtige Antworttafel dem Läufer in die Hand (S)

1 Läufer - bringt die Tafel mit der Antwort zur Box (L)
dabei muss Er/Sie einen Golfball mit einem Löffel mittragen.

Rateteam - Teamberatung durch die gesamte Klasse (T)





Spielverlauf:

1. Es werden Fragen zum Thema Sicherheit gestellt.
2. Der Moderator stellt die erste Frage. Der Sprecher (S) wird von seiner Klasse beraten. Erst nach dem Startkommando des Moderators dürfen die Antworttafeln (a, b oder c) nur vom Sprecher angegriffen werden. Die Klasse muss 1 von den 3 Antworttafeln auswählen und dem Sprecher (S) mitteilen.
3. Ist die richtige Antworttafel vom Sprecher (S) an den Läufer (L) übergeben, so läuft der Läufer (L) mit einem Golfball auf einem Löffel in der Hand zur Einwurfbox, wirft die Tafel mit der Antwort ein, läuft zur Zielsignaleinrichtung und betätigt die Lichthupe (die zweite und langsamere Mannschaft wirft trotzdem die Tafel in die Einwurfbox und betätigt ebenso die Lichthupe).
4. Sollte der Läufer (L) den Golfball auf dem Weg zum Buzzer verlieren, so muss Er/Sie von der letzten Station (Start oder Einwurfbox) mit dem Löffel und dem Golfball neu starten.
5. Die Antwort wird als richtig gewertet, wenn die Mannschaft, die zuerst abgedrückt hat, die richtige Antworttafel in die Einwurfbox gegeben hat. Sollte die falsche oder die Tafel nicht in der Box liegen, 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, wenn eine der beiden Mannschaften 3 Spielrunden gewonnen hat.

Punktewertung:

Sieger: 100 Punkte

2. Team: 80 Punkte



Bewerb 2:

Gefahrenstoff-Würfelpuzzle

Mit welchem Gefahrensymbol werden giftige Stoffe, leicht entflammbare 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.

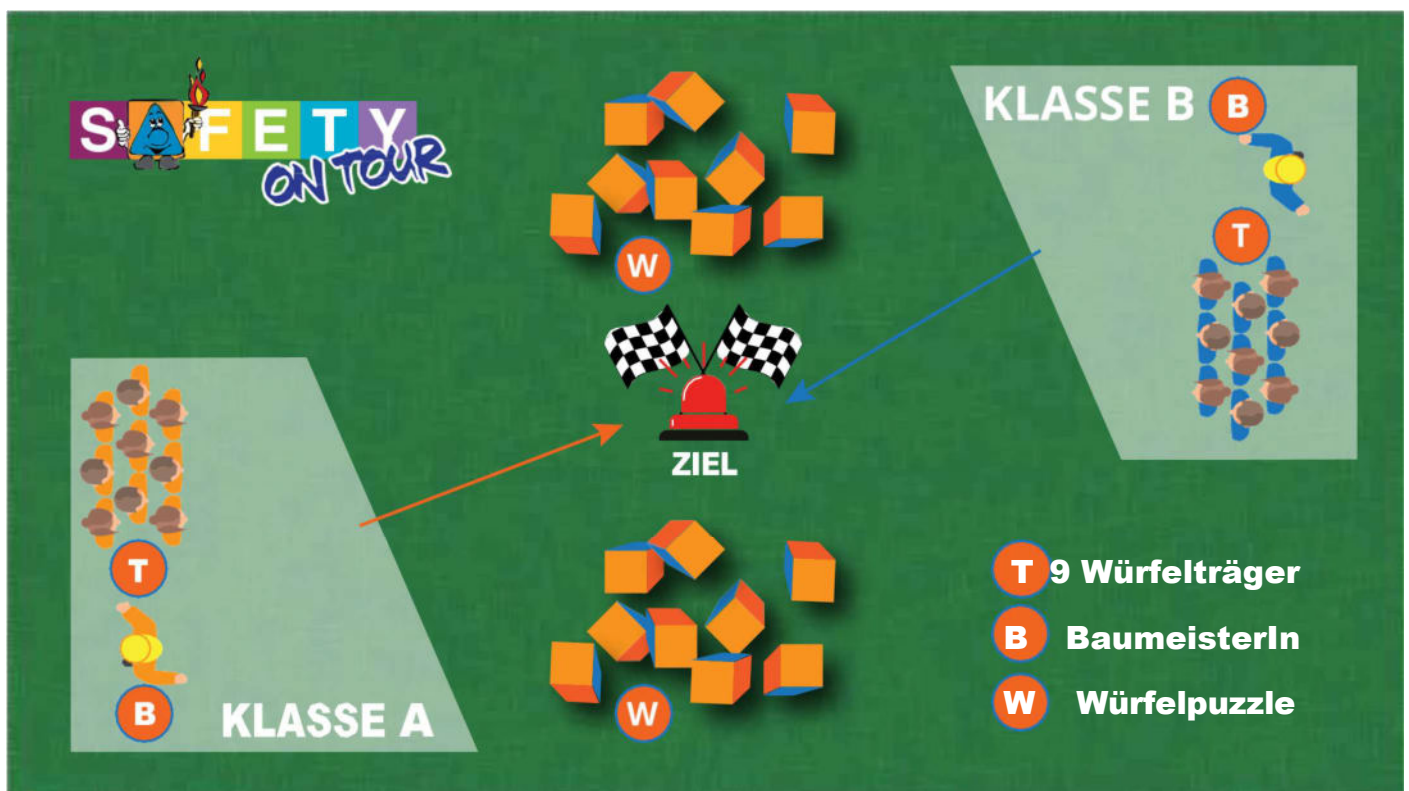
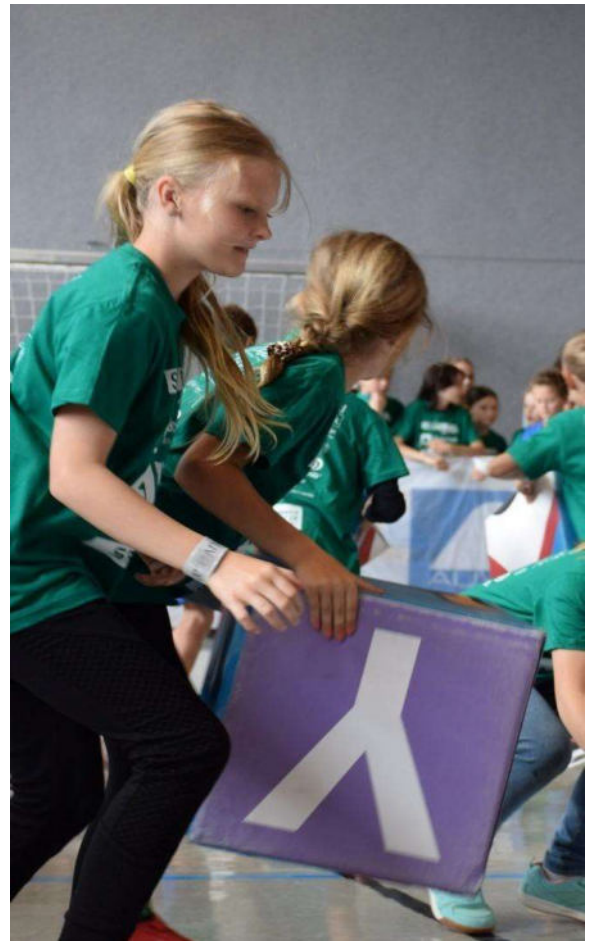
Vorbereitung: Die Gefahrenzeichen für giftige, leicht entflammbare und ätzende Stoffe (Totenkopf, Flammensymbol und Verätzungsgefahr) sind zu erkennen und möglichst schnell richtig zusammenzubauen.



Spielteam (Schüleranzahl): 11 Kinder
(inkl. Schultafelträger)

1 Baumeister (B)
koordiniert anhand des Aufgabenplanes den Aufbau (1)

9 Würfelträger (T)
bauen im Team die Puzzlewand zusammen (2-10)





Spielverlauf:

1. Alle Teammitglieder postieren sich auf der Startlinie (Aufbaulinie). Die 9 Würfelträger (T) und der Baumeister (B) stellen sich in einer geraden Linie auf.
2. Vor dem Start übergibt die Schiedsrichterin dem Baumeister ein Kuvert mit dem zu bauenden Gefahrensymbol. Beide Mannschaften bauen das gleiche Symbol. Nach dem Startsignal können sich die Würfelträger und der Baumeister 10 Sekunden lang beraten und laufen bei 0 los.
3. Nach dem Start rennen die neun Würfelträger (T) zu den Puzzle-Würfeln (W) und bringen die Würfel zur Aufbaulinie (Startlinie) zurück. Der Baumeister (B) wartet bei der Aufbaulinie.
4. Unter der Anleitung und Mithilfe des Baumeisters (B) wird dann das richtige Gefahrensymbol (als stehende Würfelwand - Richtung Ziel) zusammengebaut.
5. Wenn das Würfelpuzzle fertiggestellt ist, rennt der Baumeister (B) zur Zielsignaleinrichtung und betätigt die Lichthupe (Bau-Korrekturen sind danach nicht mehr erlaubt).
6. Mit Erörten der Lichthupe beendet auch das zweite Team sofort den weiteren Bau des Würfelpuzzles – Baustopp! (Moderator unterbricht sofort die Bautätigkeit).
7. Wenn keiner der beiden Teams die Lichthupe betätigt, wird nach 3 Minuten die Spielrunde vom Moderator beendet.

Punktwertung:

- Für jeden richtigen Würfel 10 Punkte (max. 90 Punkte)
- Sieger-Bonus 10 Punkte
(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.



Bewerb 3:

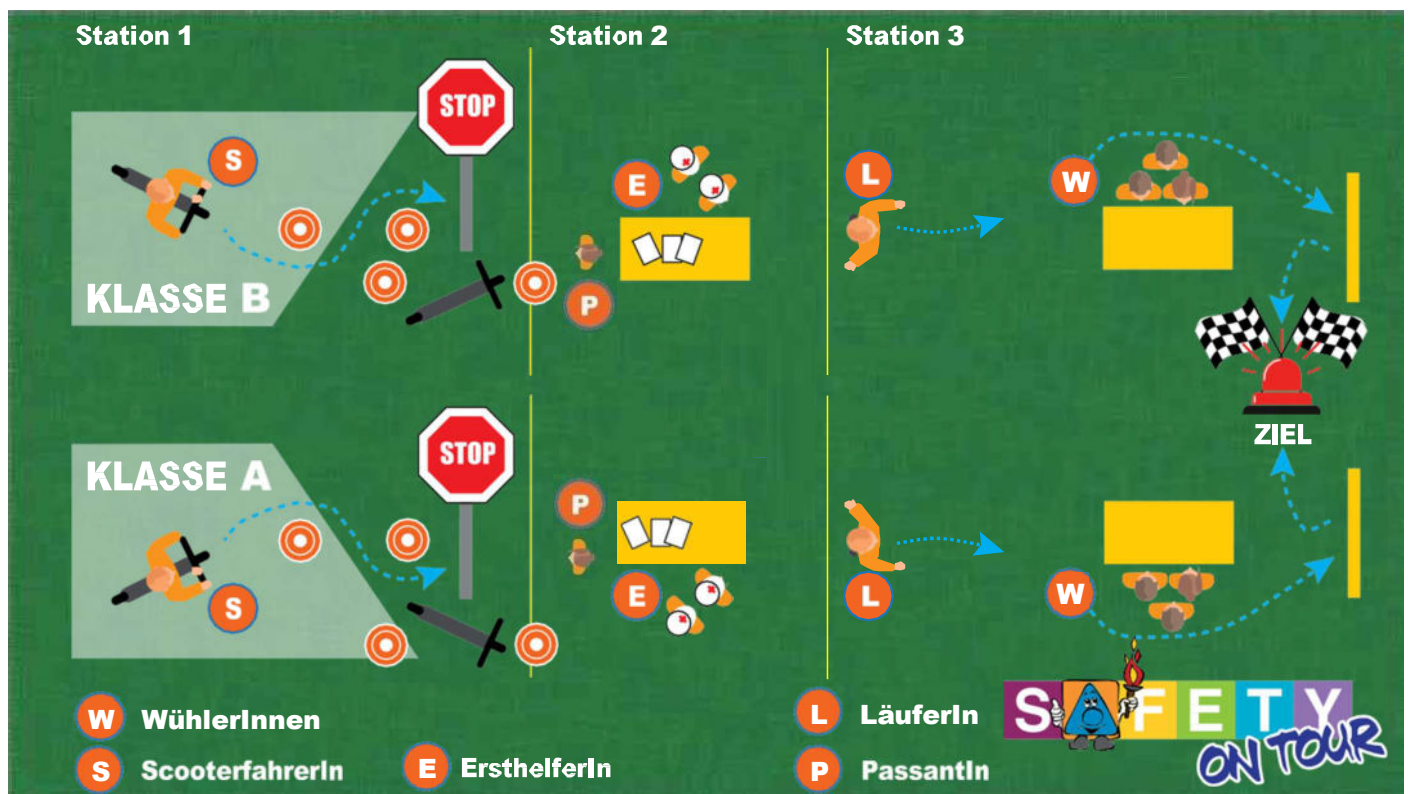
Spiel für LebensretterInnen

Bei diesem Spiel geht es um Grundkenntnisse zu den Themen Verkehrserziehung, Erste Hilfe Maßnahmen und Baderegeln. Das Spiel für Lebensretter wird in mehreren kleinen Abschnitten aufgebaut sein. Die Kinder fahren mit einem Scooter zur Stopp-tafel, weiter zu einem Passanten, der um Hilfe für eine fiktive verletzte Person schreit. Die Erste Hilfe Maßnahmen müssen an einem Tisch mit bildlichen Symbolen richtig zugeordnet werden. Anschließend geht es weiter zu der Station mit den Baderegeln. Dabei müssen sie Wissen und Geschwindigkeit beweisen.

Vorbereitung: Die Schüler müssen die wichtigsten Verkehrszeichen, Baderegeln und die Erste Hilfe Maßnahmen lernen. Erklärung der Erste Hilfe Maßnahmen bei einer stabilen Seitenlage aus dem Spielverlauf (Seite 13) entnehmen – Baderegeln (Seite 24)

Spielteam (Schüleranzahl): 9 Kinder (inkl. Tafelträger)

- 1 Scooter Fahrer (S) - fährt einen Parcours
- 1 aufmerksamer Passant (P) - schreit um Hilfe für die verletzte Person
- 2 Ersthelfer (E) – vervollständigen am vorgesehenen Platz, die richtige Reihenfolge einer Ersten Hilfe Maßnahme
- 3 Wühler (W) – müssen 3 Baderegeln richtig zusammensuchen
- 1 Läufer (L) - Abklatschen und rechtzeitig buzzern





Spielverlauf:

Spielverlauf:

1. Der Scooter-Fahrer (S) fährt die erste Teilstrecke bis zur Stopptafel. Dort muss er beide Füße vom Scooter geben und nach links und rechts schauen, erst dann legt er den Scooter am Spielfeldrand bei der Markierung auf den Boden und klatscht beim Passanten (P) ab.

2. Der aufmerksame Passant (P) schreit um Hilfe, „Die Notrufnummer 144 anrufen, weil eine verletzte/bewusstlose Person am Boden liegt.“ Der Passant (P) klatscht daraufhin bei einem Ersthelfer (E) ab.

3. Die 2 Ersthelfer (E) eilen fiktiv zur ersten Hilfeleistung herbei. Sie werden dann auf einem Blatt Papier aufgedruckte Erste Hilfe Maßnahmen erblicken und müssen diese in die richtige Reihenfolge bringen. (Ein Blatt mit Zahlen darauf gibt die richtige Reihenfolge an.)

1. Lautes Ansprechen, sanftes Berühren an den Schultern
2. Hilferuf & Notruf
3. Kopf überstrecken
4. Atemkontrolle = hören, sehen, fühlen
5. Stabile Seitenlage (Arm im rechten Winkel ausstrecken, gegenüber liegendes Knie anwinkeln, Handgelenk darüber und Person zu sich herdrehen.)
6. Kopf überstrecken & Atemkontrolle

4. Einer der Ersthelfer (E) muss nach Vollendung dieser Station zum Läufer (L) laufen und abklatschen. Dieser rennt zur nächsten Station „Baderegeln“ und klatscht mit einem der Wühler (W) ab.

5. Die Wühler (W) suchen die 3 Baderegeln, die zusammengehören (Schlagwort + dazugehörige Erklärung). Haben sie alle gefunden und richtig aufgelegt, läuft der Läufer (L) nach dem Abklatschen zum Buzzer und betätigt diesen. Achtung: zwei falsche Paare Baderegeln werden sich darunter befinden, welche einfach am Tische liegen gelassen werden sollten.

6. Die andere Gruppe spielt so lange weiter bis sie fertig ist, oder der Moderator nach 3 Minuten das Spiel beendet.

7. Punktevergabe

Punktewertung:

Sieger: 100 Punkte (wenn alles richtig ist)

2. Team: 80 Punkte (wenn alles richtig ist)

Punkteabzüge:

10 Punkte - bei falscher Befahrung des Parcours

10 Punkte - beim Überfahren oder
Missachtung der Stopptafel

10 Punkte - nicht korrekter Hilferuf

10 Punkte - bei falscher Reihenfolge der
Erste Hilfe Maßnahmen

10 Punkte - bei falscher Beantwortung pro Baderegel



Bewerb 4

Kinder-Löschbewerb

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.

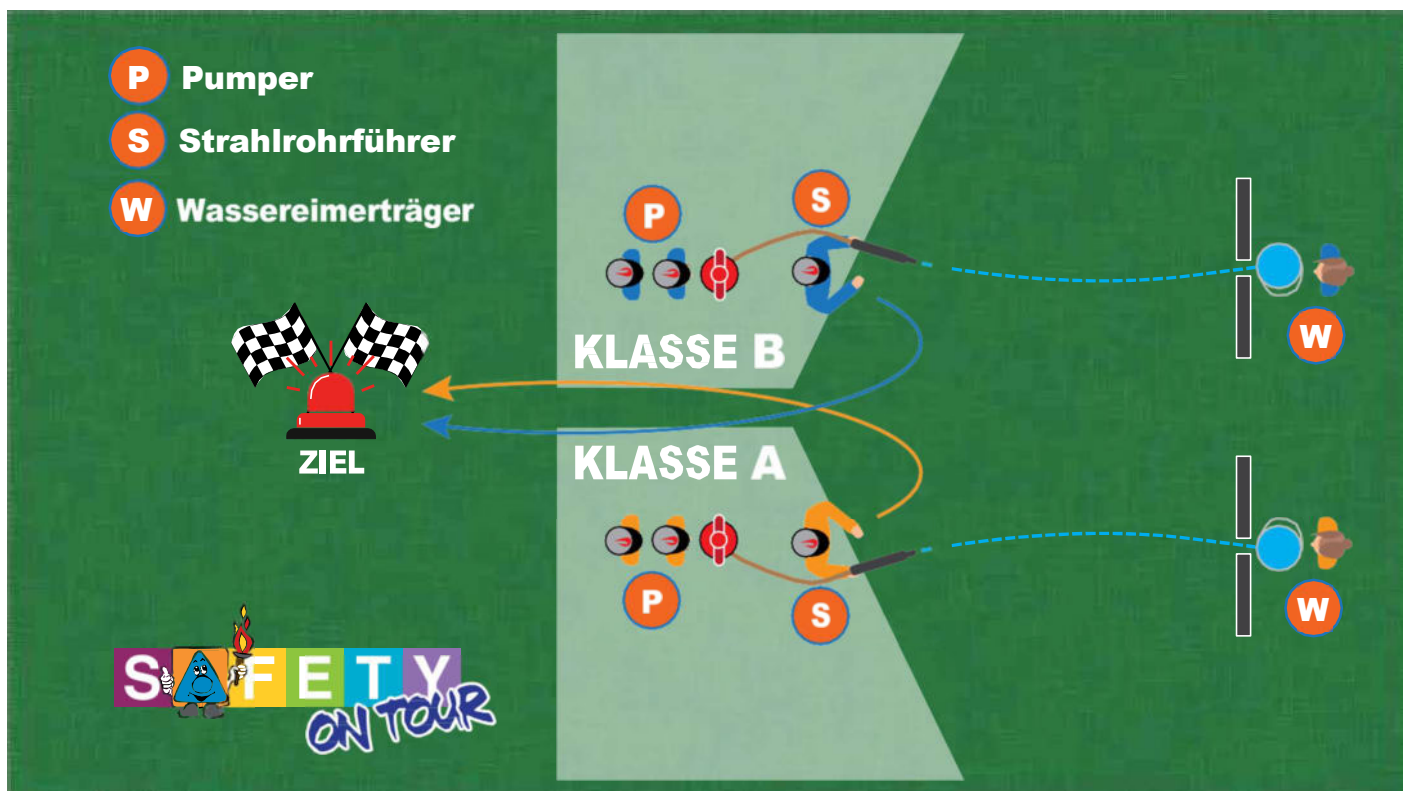
Vorbereitung: Dazu sind ebenfalls keine speziellen Vorbereitungen notwendig, für eventuelle Übungen ist Ihre zuständige Feuerwehr gerne behilflich.

Spielteam (Schüleranzahl):
5 Kinder (inkl. Schultafelträger)

2 Pumper (P) - pumpen mit der Kübelspritze was das Zeug hält

1 Strahlrohrführer (S) - zeichnet sich durch Zielgenauigkeit und Coolness aus

1 Wassereimerträger (W) - fängt die Wassermenge mit einem Eimer auf





Spielverlauf:

1. Beide Löschmannschaften nehmen die vorgesehenen Positionen ein.
2. Nach dem Startsignal geht es los.
3. Die zwei Pumper (P) übernehmen den Betrieb der Kübelspritze.
4. Der Strahlrohrführer (S) zielt mit dem Schlauch auf die Spritzwand und versucht so viel Wasser wie möglich in das dafür vorgesehene Loch zu befördern. Das Wasser wird mit einem Wassereimer, der an der Rückseite steht, gesammelt!
5. Der Wassereimerträger (W) passt auf seinen Kübel auf.
6. Wenn die Kübelspritze leer gepumpt ist, läuft der Strahlrohrführer (S) zur Zielsignalvorrichtung und betätigt den Buzzer (die zweite Mannschaft hat die Möglichkeit weiter zu pumpen).
7. Jener Strahlrohrführer (S), der zuerst die Zielsignalvorrichtung betätigt, bekommt zusätzlich 5 Bonuspunkte.
8. Ein Mitglied des Safety Teams und der Wasserträger bringen das aufgefangene Löschwasser zur Waage, wo es gemeinsam gewogen wird. Danach werden diese in Punkte umgerechnet und zur jeweiligen Klasse dazugerechnet.



Punktewertung:

- 100 Gramm = 1 Punkt
- Rechenbeispiel:
Die Waage zeigt zB. 4,578kg an → das sind 4578 Gramm → das sind 45,78 Punkte
- Siegerbonus = 5 Punkte







Allgemeine Anmerkungen



Beim Eintreffen am Veranstaltungsort erhalten Sie ein Info-Blatt mit einem Tagesüberblick und weiteren Hinweisen. Zusätzlich bekommen Sie die Information, wo sich der Sitzplatz für die Schulkinder befindet.

Vor jedem Spiel werden die Klassen mit einem Programm automatisch neu zusammengelost, d.h. es spielen immer 2 verschiedene Klassen gegeneinander. Jedes Spiel wird den Schülern genauestens 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 zu treffen. Es wird auch gebeten, dass in den Pausenzeiten für Ordnung und Disziplin gesorgt wird.

Sollte es bei der Anreise zum Veranstaltungsort eine zeitliche Verzögerung geben, d.h. ein Eintreffen bis spätestens 08.30 Uhr ist nicht möglich, so ersuchen wir um telefonische Benachrichtigung unter der Nummer 0664 913 58 50. (GF Heribert UHL)

Der Tagessieger beim jeweiligen Bezirksbewerb erhält im Anschluss der Siegerehrung sämtliche Informationen zum Landesfinale.





FRAGENKATALOG ZIVILSCHUTZ

Was soll man bei einem Notruf beachten?

- a. Den Anweisungen der Leitstelle folgen
- b. Körpergröße des Verletzten angeben
- c. Nach dem Notruf schnell auflegen

Welche Organisation führt Verkehrskontrollen durch?

- a. Rettung
- b. Polizei
- c. Feuerwehr

Mit welchem Gerät führt die Polizei Geschwindigkeitskontrollen durch?

- a. Taschenlampe
- b. Tempomat
- c. Laserpistole

Welches Tier leiht dem Schutzweg seinen Namen?

- a. Zwergesel
- b. Zweifingerfaultier
- c. Zebra

Muss man die Sicherheitsgurte im Auto auf den Rücksitzen verwenden?

- a. Nein
- b. Ja
- c. Wie man will

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

- a. Radio West
- b. Radio Nord
- c. Ö3, Radio Steiermark, Antenne Steiermark

Wann wird die wöchentliche Sirenenprobe durchgeführt?

- a. Sonntag - Mittag
- b. Freitag - Mittag
- c. Samstag - Mittag

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

- a. 1 Minute
- b. 3 Minuten gleichbleibender Dauerton
- c. 5 Minuten

Wie heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ALARM“?

- a. Unterbrochen
- b. 1 Minute Auf- und abschwellend
- c. Immer gleich – als Dauerton

Wie lange heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ENTWARNUNG“?

- a. 1 Minute gleichbleibender Dauerton
- b. 3 Minuten
- c. 5 Minuten

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

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

Wo darf man keine Drachen steigen lassen?

- a. In der Nähe von Bäumen
- b. Auf Sportplätzen
- c. In der Nähe elektrischer Leitungen

Ist es gefährlich, bei Gewitter im See zu schwimmen?

- a. Ja
- b. Nein
- c. Kommt drauf an

Darf man sich beim Baden in der Wanne föhnen?

- a. Nein
- b. Ja
- c. Nur wenn es die Eltern erlauben

Soll man alleine zu einer Bergtour aufbrechen?

- a. Ja
- b. Nein
- c. Wenn es schön ist, warum nicht

Welche Rettungsorganisation hilft bei Badeunfällen?

- a. Wasserrettung
- b. Bergrettung
- c. Höhlenrettung

Welche Einsatzorganisation hilft bei Wanderunfällen auf den Bergen?

- a. Wasserrettung
- b. Bergrettung
- c. Feuerwehr

Welche Altstoffe gehören in die „Gelbe Tonne“?

- a. Papier
- b. Buntglas
- c. Kunststoff- und Metallverpackungen

Welche Stoffe gehören in die „Braune Tonne“?

- a. biologisch abbaubare Abfälle
- b. Restmüll
- c. Kunststoffverpackungen

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

- a. Kohlendioxid
- b. Ozon
- c. Wasserstoff

Wie entsorgt man Reste von giftigen Haushaltschemikalien?

- a. Sammelstelle für Sondermüll
- b. Heimlich im Wald
- c. Man schüttet die Reste ins WC

Wie verlässt man ein Gebäude bei Gefahr?

- a. Gar nicht
- b. Über gekennzeichnete Fluchtwege
- c. Über die Aufzüge

Darf man bei einem Brand den Lift benutzen?

- a. Nein
- b. Ja
- c. Nicht alleine

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

- a. Davonlaufen
- b. Brand mit Wasser löschen
- c. Deckel auf die Pfanne

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

- a. Sich beim Telefonieren beeilen
- b. Pfanne vom Herd nehmen
- c. Die Flamme kleiner drehen

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

- a. Die Hand unter heißes Wasser halten
- b. Druckverband machen
- c. Die Hand unter kaltes Wasser halten

Was ist unbedingt zu tun, wenn es brennt?

- a. Laut um Hilfe schreien
- b. Davonlaufen
- c. Die Feuerwehr rufen

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

- a. Grillanzünder
- b. Kleidung oder Zeitung
- c. Holz

Warum soll man leere Spraydosen nicht ins Feuer werfen?

- a. Weil Metall nicht brennt
- b. Weil Explosionsgefahr besteht
- c. Wegen der Geruchsbelästigung

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

- a. Unters Bett kriechen
- b. In die Dusche flüchten
- c. Mich am Fenster der Feuerwehr bemerkbar machen



Safety Sicherheitsfragen (Fortsetzung)

Mit welcher Farbe sind Skipisten für Anfänger gekennzeichnet?

- a. Rot
- b. Blau
- c. Schwarz

Mit welcher Farbe sind Skipisten für ausgezeichnete Skiläufer gekennzeichnet?

- a. Schwarz
- b. Blau
- c. Rot

Mit welchem Symbol werden brennbare Stoffe gekennzeichnet?

- a. Totenkopf
- b. Adler
- c. Flammensymbol

Mit welchem Symbol werden giftige Chemikalien gekennzeichnet?

- a. Totenkopf
- b. Adler
- c. Flammensymbol

Wie lautet die Notrufnummer der Feuerwehr?

- a. 122
- b. 112
- c. 212

Wie lautet der EURO – Notruf?

- a. 123
- b. 112
- c. 111

Wie lautet die Notrufnummer der Bergrettung?

- a. 140
- b. 122
- c. 144

Wie lautet die Notrufnummer der Polizei?

- a. 122
- b. 133
- c. 221

Wie lautet die Notrufnummer der Rettung?

- a. 145
- b. 144
- c. 146

Was ist eines der wichtigsten Anzeichen für Lawinengefahr?

- a. Steinböcke auf der Skipiste
- b. abgegangene Lawine
- c. es gibt keine Anzeichen für Lawinengefahr

FRAGENKATALOG VERKEHRSERZIEHUNG

Was sagt dir das rote Licht auf der Verkehrsampel?

- a. Rot ist eine schöne Farbe
- b. „Stopp!“
- c. Es wird gleich grün

Weißt du, wie oft das grüne Licht auf der Verkehrsampel blinkt, bevor es gelb wird?

- a. Gar nicht
- b. Mehrmals
- c. Genau 4x

Was bedeutet das gelb blinkende Licht auf der Verkehrsampel?

- a. Ich muss stehen bleiben
- b. Achtung! Vorsicht! Ich muss genau schauen!
- c. Es wird bald grün

Woran erkennst du eine Fußgängerampel?

- a. In den Lichtern der Ampel sind Fußgänger zu sehen
- b. In den Lichtern der Ampel siehst du einen Radfahrer
- c. Dass die Lichter weiß und hellblau sind

Wenn du zwischen zwei geparkten Autos über die Straße gehen möchtest, worauf musst du achten?

- a. Dass ich nicht schmutzig werde
- b. Dass ich Blickkontakt mit dem herannahenden Autofahrer aufnehme, bevor ich über die Straße gehe
- c. Dass mich kein vorbeifahrendes Auto anspritzt

Der „Zebrastreifen“ oder auch „Schutzweg“ bedeutet für dich, ...

- a. dass ich ihn benutzen muss, jedoch Blickkontakt mit den Autofahrern aufnehmen muss, um dann sicher über die Straße gehen zu können
- b. dass ich dort über die Straße laufen darf, ohne links oder rechts zu schauen
- c. dass die Autofahrer sowieso vor jedem Zebrastreifen stehen bleiben

Was ziehst du an, damit du von anderen Verkehrsteilnehmern in der Dunkelheit besser gesehen wirst?

- a. Ich ziehe meine schöne neue schwarze Jacke an
- b. Ich ziehe meine schöne neue schwarze Jacke mit hellen Punkten an
- c. Ich ziehe eine Warnweste mit reflektierenden Streifen über meine schöne schwarze Jacke an

Auf welcher Seite des Autos steigst du ein bzw. aus?

- a. Auf der Gehsteigseite
- b. Auf der Seite, wo ich schneller drinnen oder draußen bin
- c. Auf der Seite, wo ich sitze

Wenn du am Gehsteig unterwegs bist, sollst du ...

- a. dich nicht ablenken lassen (Handy, Kopfhörer, Freunde, usw.)
- b. dich, wann immer du möchtest, hinsetzen
- c. ganz, ganz langsam gehen

Du fährst im Auto mit - was ist wichtig?

- a. Deine Spielekonsole
- b. Die passende Sitzunterlage für dich und das Anschnallen des Sicherheitsgurtes
- c. Gute Musik

Du wirst mit dem Auto von der Schule abgeholt. Wo soll die Person, die dich abholt, warten?

- a. Vor der Klasse
- b. Auf dem Gehsteig direkt vor der Schule
- c. Im Auto.

Du wirst von einem Erwachsenen zur Schule begleitet und fährst mit dem Scooter. Du darfst mit dem Scooter nur ...

- a. auf dem Radweg fahren
- b. auf der Straße fahren
- c. auf dem Gehsteig fahren

Dieses Verkehrszeichen zeigt an, dass ...



- a. man sich einem Zebrastreifen nähert
- b. jemand auf dem Zebrastreifen spazieren geht
- c. jemand sich auf dem Gehsteig befindet

In dem Bereich, wo du diese Verkehrstafel siehst, dürfen ...



- a. Autos fahren
- b. Motorräder fahren
- c. Fahrräder geschoben werden

Alle Verkehrsteilnehmer müssen hier besonders auf ...



- a. Hunde achten
- b. Radfahrer achten
- c. Kinder achten

Hier nähert sich ein Zug einem ...



- a. Bahnhof
- b. einem unbeschränkten Bahnübergang
- c. einem Häuserblock

Der Autofahrer muss hier ...



- a. warten, bis alle daheim sind
- b. aus dem Auto aussteigen und den Kindern beim Spielen zuschauen
- c. hier ganz langsam fahren und auf Fußgänger und spielende Kinder achten

Was bedeutet dieses Verkehrszeichen?



- a. Alte Menschen und Kinder dürfen sich hier die Hand geben
- b. Jeder Fußgänger muss diesen Gehweg benutzen
- c. Opa und Enkel gehen heute spazieren



Safety Sicherheitsfragen (Fortsetzung)

FRAGENKATALOG ERSTE HILFE

Wer war der Gründer des Roten Kreuzes?

- a. Henry Dunant
- b. Dr. Albert Schweitzer
- c. Dr. Theodor Körner

Was stellt das ÖRK in Katastrophen- und Kriegsfällen hilfsbedürftigen Menschen zur Verfügung?

- a. Decken, Zelte, Feldbetten
- b. Luftballons
- c. Alte Zeitungen

Was ist Erste Hilfe?

- a. Einem Verletzten beim Aufstehen helfen
- b. Einem Verletzten, Vergifteten durch erste einfache Handgriffe wirksam helfen
- c. Sofort die Rettung rufen

Dürfen Wunden in der ersten Hilfe mit Puder behandelt werden?

- a. Ja
- b. Nein
- c. Nur wenn sie bluten

Wie leistet man bei einer blutenden Wunde erste Hilfe?

- a. Man gibt Puder darauf
- b. man bedeckt die Wunde mit einem Wundverband
- b. man tröstet den Verletzten

Eine Schnittwunde ist eine

- a. Krankheit
- b. Verletzung
- c. Vergiftung

Welche Erste Hilfe leistest Du bei einem Skiunfall?

- a. Verletzten trösten
- b. Verletzten liegen lassen
- c. Unfallstelle absichern

Wenn ein Mensch auf lautes Ansprechen und sanftes Schütteln an den Schultern nicht reagiert, aber atmet,

- a. schläft er
- b. träumt er
- c. ist er bewusstlos

Jeder Bewusstlose befindet sich in Lebensgefahr, darum wird er nach der Atemkontrolle in

- a. Rückenlage gebracht
- b. auf den Bauch gedreht
- c. in die stabile Seitenlage gebracht

Warum besteht für eine bewusstlose Person Lebensgefahr?

- a. Weil die Person schläft
- b. Weil die Zunge die Atemwege verlegt
- c. Weil er auf dem Bauch liegt

Welche Informationen muss ein Notruf enthalten?

- a. Wer ruft an
- b. Welche Hose habe ich an
- c. Ich muss mein Alter sagen

Wie kann eine Kopfverletzung beim Radfahren vermieden werden?

- a. Durch Tragen eines Fahrradhelmes
- b. Durch besonders langsames Fahren
- c. Durch Fahren in der Gruppe

Wie kann man Insektenstiche im Mund und Rachenraum vermeiden?

- a. Nur Getränke aus der Dose trinken
- b. Nichts Kaltes trinken
- c. Genau schauen, bevor man trinkt

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen leistest du bei einer starken Blutung?

- a. Ein Taschentuch raufgeben
- b. Wunde mit Salbe bestreichen
- c. mit einer keimfreien Wundauflage direkt auf die stark blutende Wunde drücken

Wie erkennst du, ob eine reglose Person ohne Bewusstsein ist?

- a. Durch lautes Ansprechen
- b. Anstarren, wenn sie sich nicht bewegt, liegen lassen
- c. Person schnarcht

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen leistest du, wenn eine Person reglos am Boden liegt?

- a. In vorgefundener Lage liegen lassen
- b. Verband anlegen
- c. Stabile Seitenlage, Notruf tätigen

Bei einer Atemkontrolle musst du...

- a. sehen, ob sich der Fuß bewegt
- b. auf Ein- und Ausatemgeräusche hören, fühlen, sehen
- c. die Person fragen, ob sie noch atmet

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen führst du bei einem Insektenstich durch?

- a. Beine hochlagern
- b. Einfach weiterspielen
- c. Bequemes Sitzen im Schatten

Welche Wunden müssen von einem Arzt versorgt werden?

- a. Tiefe, lange Wunden
- b. Kleine Schürfwunden
- c. Gelsenstiche

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen führst du bei Nasenbluten zuerst durch?

- a. Nasenlöcher zusammendrücken
- b. Nase putzen lassen
- c. Heiße Umschläge in den Nacken legen

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen führst du bei einer Schürfwunde durch?

- a. Wunde keimfrei verbinden
- b. Wunde mit Puder versorgen
- c. auf jeden Fall zum Arzt gehen

Welche Schutzkleidung gibt es für das Fahrradfahren oder Inlineskatens?

- a. Boxhandschuhe
- b. Ellbogenschutz, Sturzhelm
- c. Badehose

Wodurch kannst du dich verbrennen?

- a. Offenes Feuer
- b. Bei einer Bodenheizung
- c. Mit einer Taschenlampe

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen leistest du bei einem Sonnenstich?

- a. An einen kühlen Ort bringen und kühlen
- b. Den Verletzten zudecken
- c. Den Verletzten mit Sonnencreme eincremen

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen leistest du bei einer Erfrierung?

- a. Warme, gezuckerte Getränke verabreichen
- b. Alkohol zu trinken geben
- c. Körper durch zusätzliche Kleidung oder Decken wärmen

Wie kannst du eine Erfrierung vermeiden?

- a. Enge Bekleidung und kleine Schuhe tragen
- b. Wasserhaltige Cremes fürs Gesicht verwenden
- c. Handschuhe und Haube tragen

Welche Materialien aus einem Erste-Hilfe-Koffer benötigst du für einen Druckverband?

- a. Rettungsdecke
- b. Beatmungstuch
- c. Keimfreie Wundauflage

Welche Erste-Hilfe-Maßnahmen leistest du bei einer Verbrennung?

- a. 10 Minuten kühlen oder bis der/die Verletzte fröstelt
- b. Wunde mit Puder bedecken
- c. Betroffenen Körperteil mit Wasser kühlen, bis die Rettung kommt



Safety

Baderegeln

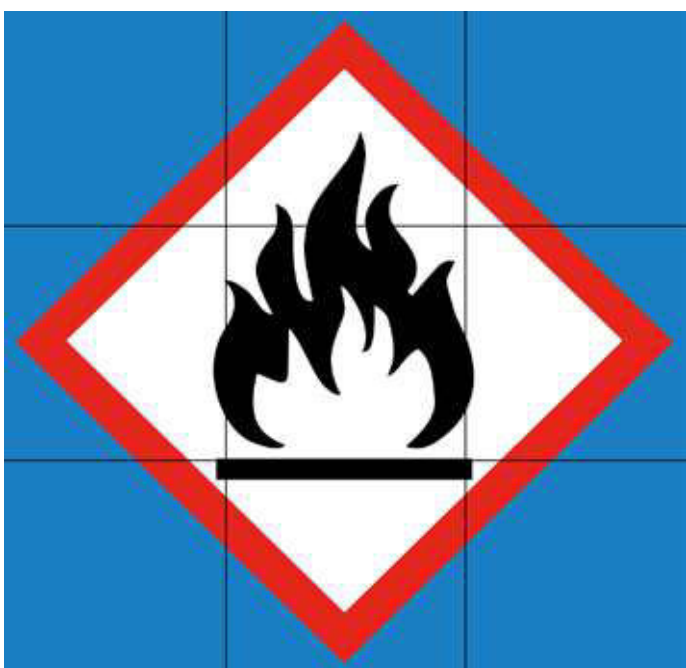


FRAGEN

ANTWORTEN

1. Körperliche Gesundheit ist Voraussetzung!	Kein Fieber, keine ansteckenden Krankheiten, besondere Hautausschläge; Arzt fragen: Herz, Lunge, Ohren.
2. Beachte stets die Badeordnung!	Hinweistafeln im Bad, Anschläge mit Badeordnung, Anordnungen des Badewärters.
3. Dusche und kühle dich ab, bevor du ins Wasser gehst!	Gewöhnung des Körpers (36,7°) an die Wassertemperatur durch Benetzen von Puls und Schläfen – Herzschlaggefahr!
4. Bei Kältegefühl raus aus dem Wasser!	Blasse Füße, blaue Lippen, Gänsehaut – Krampfgefahr = Zusammenziehen der Muskeln durch Unterkühlung.
5. Bei Ohrenerkrankungen nicht tauchen und springen!	Gefahr des Wasserdruckes auf das innere Ohr und Gleichgewichtsorgan.
6. Vermeide zu lange Sonnenbäder!	Rötung der Haut = Verbrennung 1. Grades; Durchblutungsstörungen, Blasenbildung und Ablösen der Haut = Verbrennung 2. Grades.
7. Schwimme nie mit überfülltem Magen!	Verdauungsapparat braucht alles überschüssige Blut – Gefahr von Ohnmacht und Herzschlag.
8. Mute dir selbst nie zuviel zu und verleite andere nicht zu Waghalsigkeiten!	Sprünge, wenn Wasserfläche frei; im offenen Wasser nur in Begleitung schwimmen: Vermeide das Anschwimmen von verankerten und vorbeifahrenden Schiffen – Sog!
9. Springe niemals in dir unbekannte Gewässer!	Keinen Kopfsprung in seichtes oder trübes Wasser – Schädelbasisbruch; Paket- oder Schrittsprung ist nicht so tief-führend.
10. Sei vorsichtig beim Wildbaden!	Wildbaden = Gegenteil vom Baden im Frei- bzw. Hallenbad; meide sumpfiges und schilfdurchwachsenes Wasser; beobachte deine Kameraden genau – Hilfe.







Zivilschutz
Steiermark





Zivilschutz
Steiermark



Grafik, Bilder, Text: Zivilschutzverband Steiermark, GF Heribert UHL, 2026

