



Zivilschutz
Steiermark



PROJEKTBECHREIBUNG
ZIVILSCHUTZ
KINDERSICHERHEITS
OLYMPIADE

Zivilschutz Steiermark

Florianstraße 24
8403 Lebring
Tel: 03182/7000-733
Fax: 03182/7000-730
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:

- 13 Bewerbe
(Vorbewerbe für das Landesfinale)
- 1 Landesfinale
(Landessieger qualifiziert sich für das Bundesfinale)
- 1 Bundesfinale

Starterfeld:

- Bezirksbewerbe: ca. 4500 SchülerInnen
13 Veranstaltungen
- Landesfinale: 14 Klassen
- Bundesfinale: 12 Klassen

Veranstaltungsdauer:

- Bezirksbewerbe:
Bis 8.30 Eintreffen der Teilnehmer
Bewerb: 08.45 - 12.30* Uhr
 - Landesfinale: 08.00 - 14.00* Uhr
 - Bundesfinale: 08.00 - 14.00* Uhr
- Die Heimreise planen Sie bitte ca. 30 min nach der Siegerehrung*.

Prämierung:

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

Sonstiges:

- Alle Teilnehmern:innen bekommen färbige Überwürfe mit Startnummern. Diese müssen nach der Veranstaltung wieder zurückgegeben werden.
- Es wird einen kleinen Snack für alle aktiven Teilnehmer:innen 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 60
juliachristine.wild@stadt.graz.at

Graz - Umgebung

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

Liezen

RL Anna Schaubitzer
0664-88 52 48 46
anna.schaubitzer@stzsv.at

Leoben

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

Murau

RL Anna Schaubitzer
0664-88 52 48 46
anna.schaubitzer@stzsv.at

Murtal

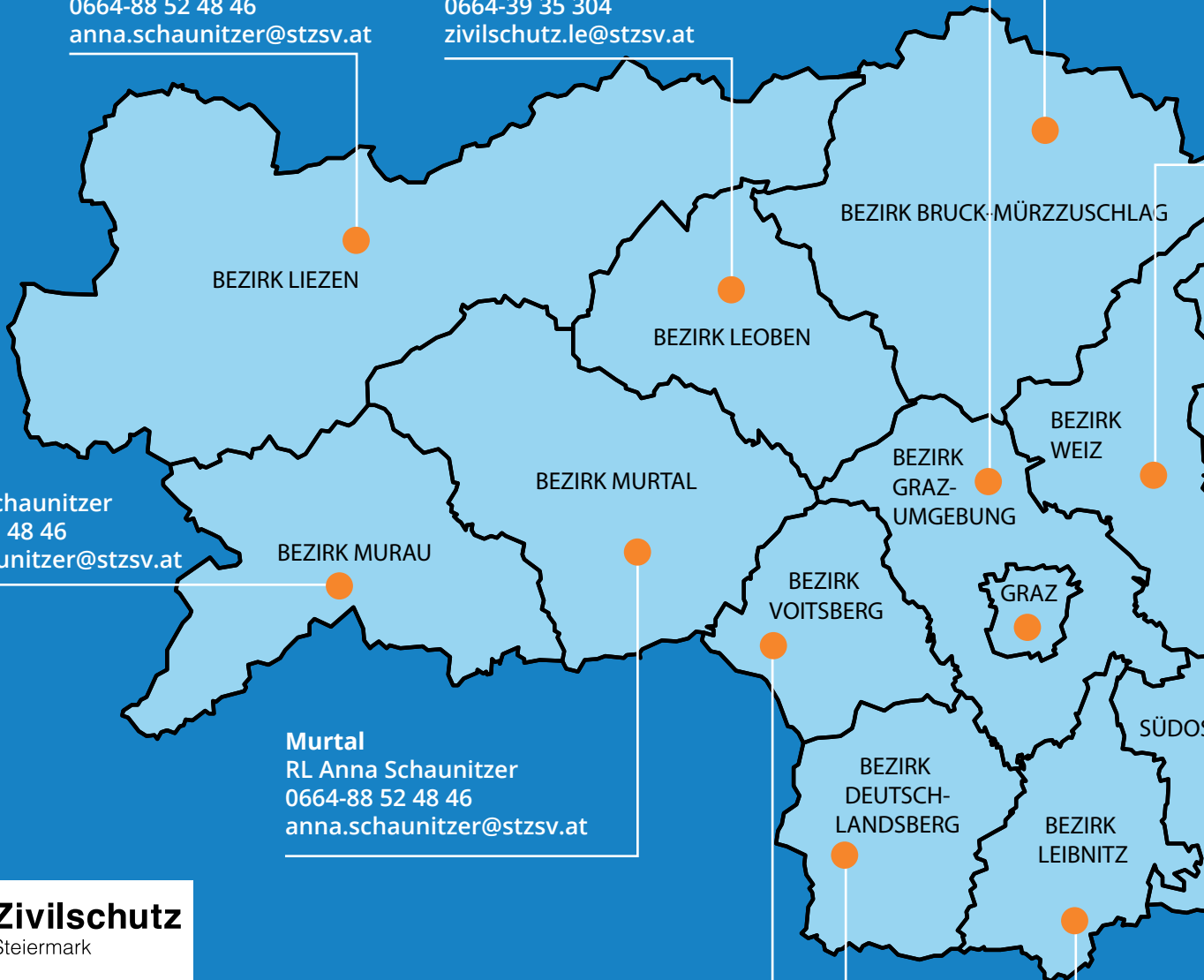
RL Anna Schaubitzer
0664-88 52 48 46
anna.schaubitzer@stzsv.at

Voitsberg

BL Anton Schober
0664-22 07 177
zivilschutz.vo@stzsv.at

Deutschlandsberg

Büro ZSV Steiermark
Tel: 03182/7000-733
zivilschutz.office@stzsv.at



Zivilschutz
Steiermark

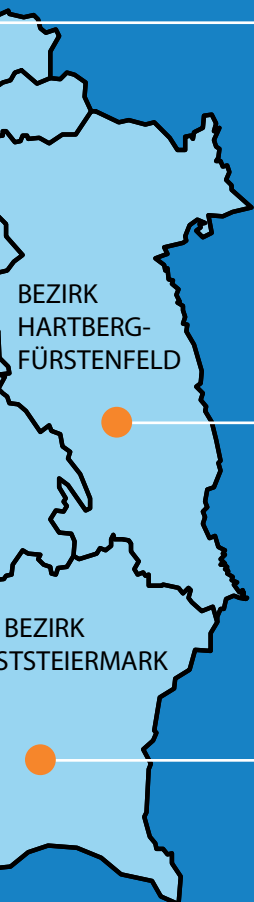
Büro Zivilschutz Steiermark

Florianstraße 24
8403 Lebring

Tel: 03182/7000-733
zivilschutz.office@stzsv.at

Bruck - Mürzzuschlag
BL Manuel Gößler
0664-947 03 96
zivilschutz.bm@stzsv.at

Weiz
RL Günter Macher
0664-51 03 788
guenter.macher@stzsv.at



Hartberg - Fürstenfeld
RL Günter Macher
0664-51 03 788
guenter.macher@stzsv.at

Südoststeiermark
RL Günter Macher
0664-51 03 788
guenter.macher@stzsv.at

Leibnitz
Büro ZSV Steiermark
Tel: 03182/7000-733
zivilschutz.office@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 abschnittsweise vorgesprochen, ein ausgewähltes Kind wiederholt den Text, danach sprechen alle Kinder die Eidesformel nach.

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 5 Fragen zu beantworten.

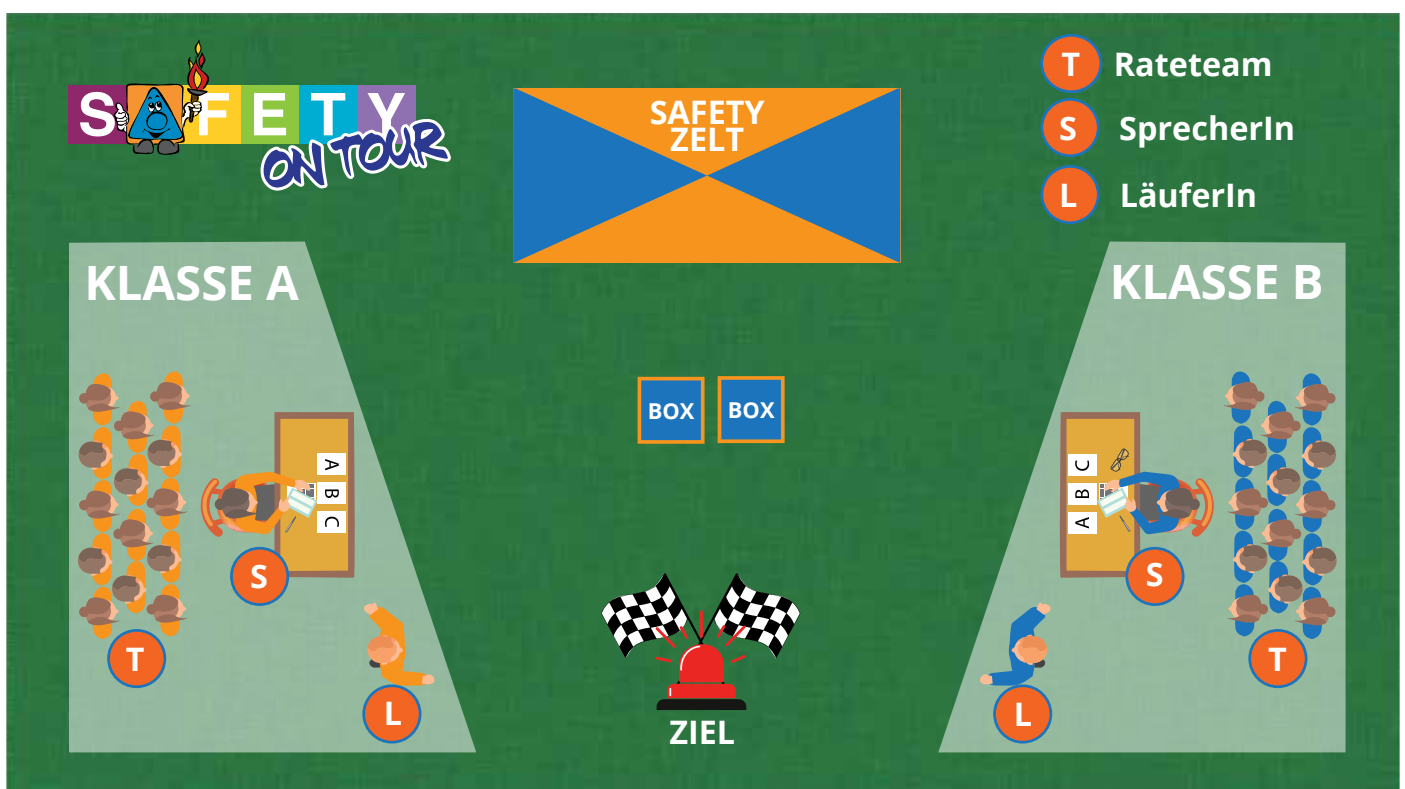
Vorbereitung: Für dieses Spiel sind lediglich die Sicherheitsfragen im Unterricht zu behandeln. Die Sicherheitsfragen finden Sie im hinteren Teil der Broschüre.

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)

Rateteam - Teamberatung durch die gesamte Klasse (T)





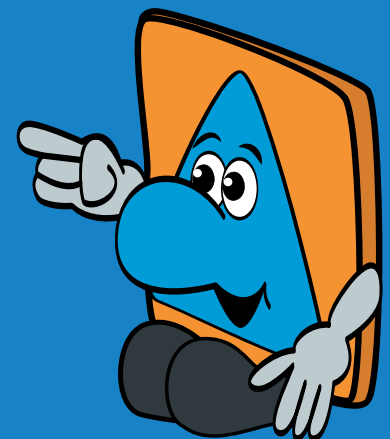
Spielverlauf:

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) angegriffen werden. Die Klasse muss 1 von den 3 Antworttafeln auswählen und dem Sprecher (S) geben.
3. Ist die richtige Antworttafel vom Sprecher (S) an den Läufer (L) übergeben, so läuft der Läufer (L) 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. 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.
5. In der gleichen Vorgangsweise werden auch die anderen 4 Sicherheitsfragen vom Moderator vorgelesen.
6. 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.

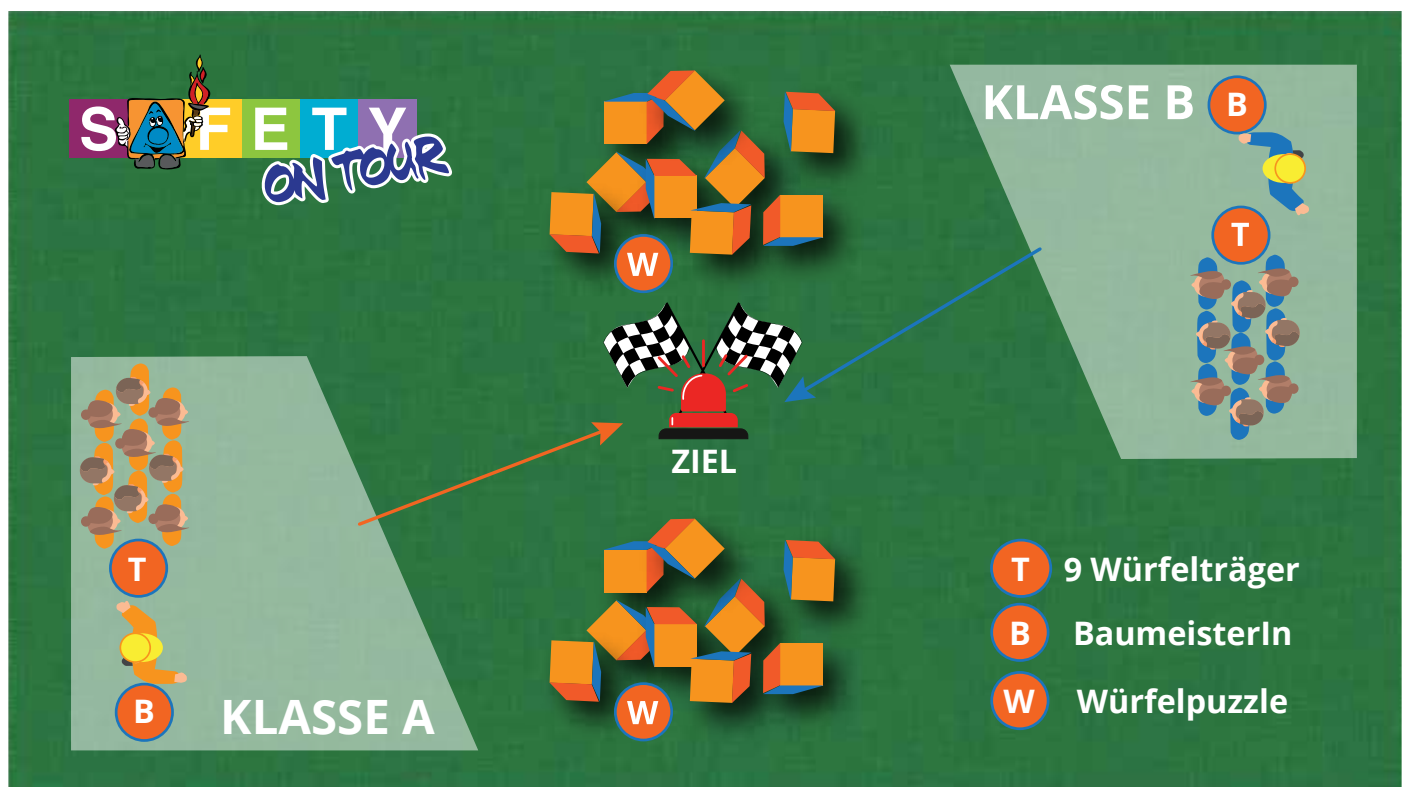
Vorbereitung: Die Gefahrenzeichen für giftige, leicht entflammbare und ätzende Stoffe (Totenkopf, Flammensymbol und Verätzungsgefahr) sind zu erkennen und möglichst schnell richtig zusammenzubauen.



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. Vor dem Start lässt der Moderator den Baumeister eines der 3 Kuverts ziehen. Dieses Kuvert enthält das zu bauende Gefahrensymbol.
2. Alle Teammitglieder postieren sich auf der Startlinie (Aufbaulinie). Die 9 Würfelträger (T) und der Baumeister (B) stellen sich in einer geraden Linie auf. Nach dem Startsignal können sich die Würfelträger und der Baumeister 10 Sekunden lang beraten. Danach kommt erneut ein Startsignal.
3. Nach dem Start rennen die neun Würfelträger (T) zu den Puzzle-Würfeln (W) und bringen die Würfel zur Aufbaulinie (Startlinie). Der Baumeister (B) wartet bei der Aufbaulinie.
4. Unter der Anleitung 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 Ertönen 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.

Punktewertung:

- 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)

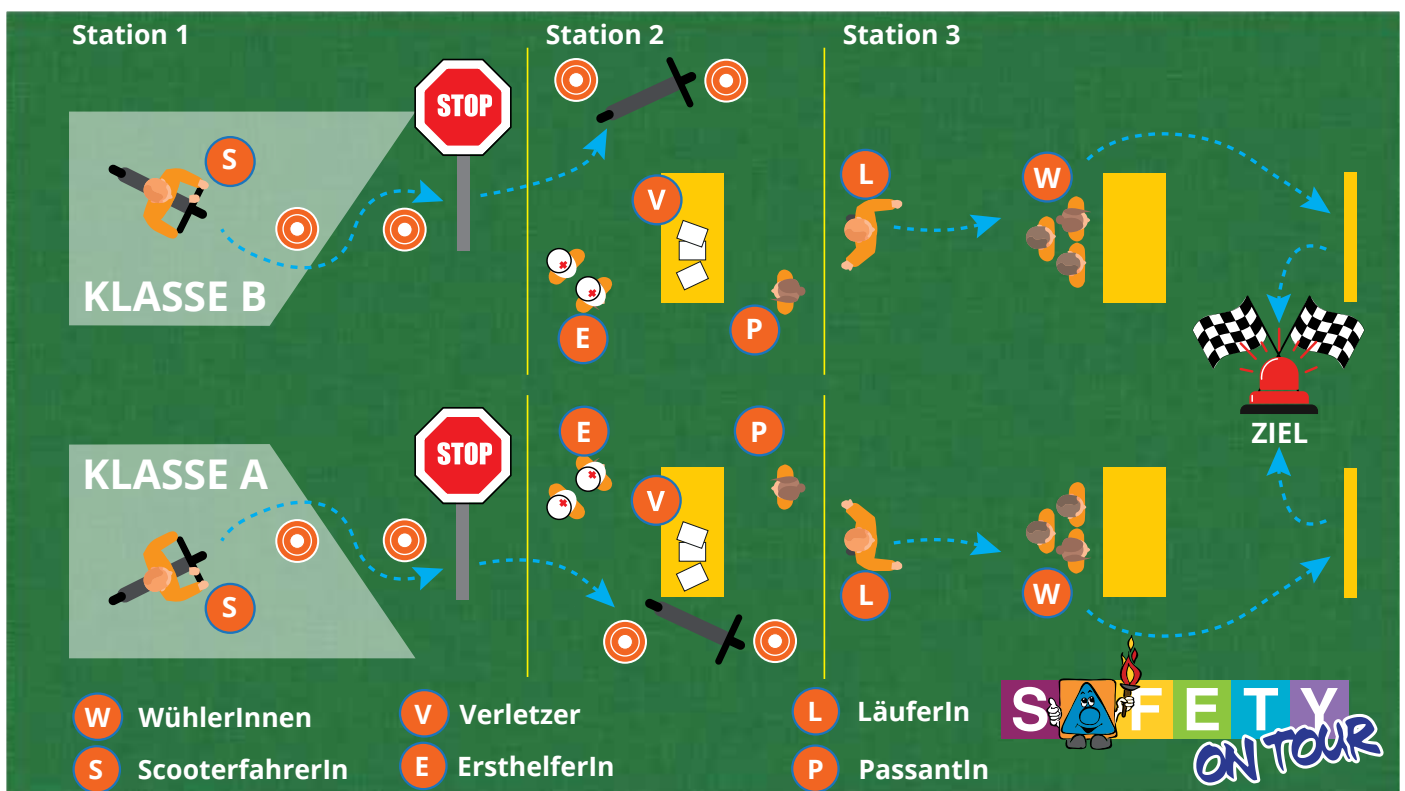
1 Scooter Fahrer (S) - fährt einen Parcours

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 mit Nummern versehen und so in die richtige Reihenfolge bringen.

1. Laut ansprechen, sanft schütteln
2. Hilferuf & Notruf
3. Kopf überstrecken
4. Atmung überprüfen = 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 & regelmäßige Atemkontrolle



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 Wähler (W) ab.

4. Die Wähler (W) suchen die 3 Baderegeln, die zusammengehören (Schlagwort + dazugehörige Erklärung). Haben sie alle gefunden, läuft der Läufer (L) mit den Baderegeln zum Buzzer und betätigt diesen. Achtung: zwei falsche Paare Baderegeln werden sich darunter befinden, welche vom Läufer (L) nicht mitgenommen werden dürfen.

4. Die andere Gruppe spielt so lange weiter bis sie fertig ist, oder der Moderator nach 4 Minuten das Spiel beendet.

5. Punktevergabe

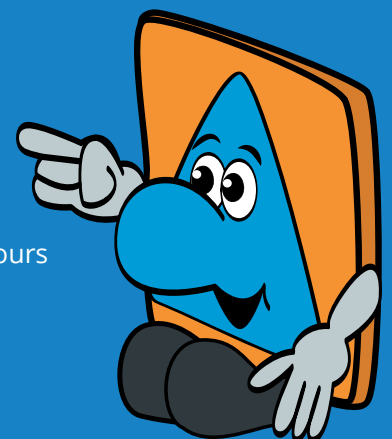


Punktewertung:

- 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.

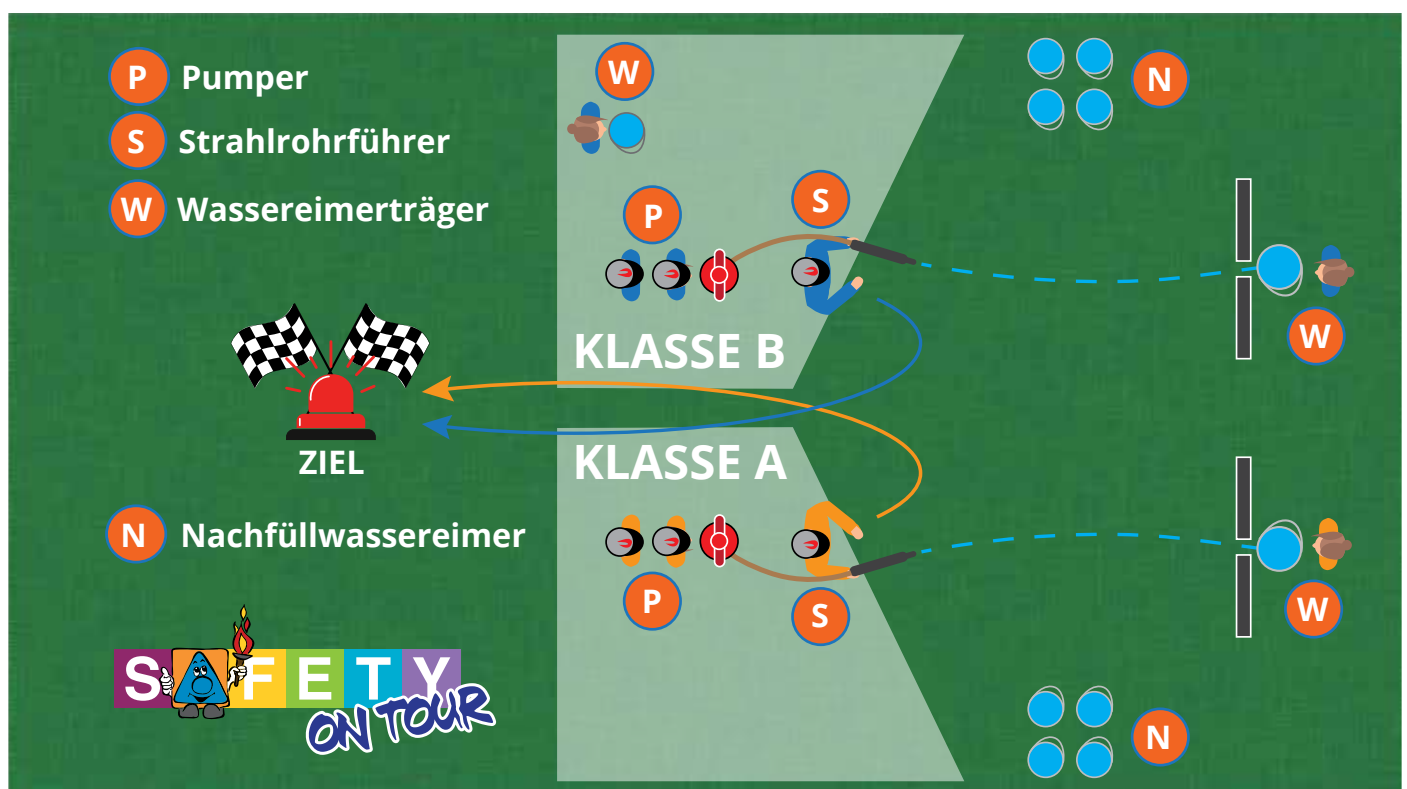
Vorbereitung: Dazu sind ebenfalls keine speziellen Vorbereitungen notwendig, für eventuelle Übungen ist Ihre zuständige Feuerwehr gerne behilflich.

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 mit aufgesetzten Feuerwehrhelmen 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 weiterzupumpen).
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 zu den Messrohren, wo es gemeinsam in eine Wasserröhre geleert wird.
Danach werden diese in Punkte umgerechnet und zur jeweiligen Klasse dazugerechnet.

Punktewertung:

- 1 cm Wasser im Messrohr = 1 Punkt
(es werden auch die Millimeter gemessen)
- Siegerbonus = 5 Punkte







Allgemeine Anmerkungen

Beim Eintreffen am Veranstaltungsort holen sich die KlassenlehrerInnen beim Safety Zelt ein Kuvert ab. Im Kuvert ist ein Tagesüberblick und weitere Hinweise für den Tag. Zusätzlich bekommen Sie die Information, wo sich der Sitzplatz für die Schulkinder befindet.

Vor jedem Spiel werden die Klassen neu zusammengelost, d.h. es spielen immer 2 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 neu 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. (Heribert UHL)

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



Safety

Sicherheitsfragen



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 aufliegen.

Welche Organisation führt Verkehrskontrollen durch?

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

Mit welchem Gerät führt die Polizei Geschwindigkeitskontrollen durch?

- a. Alkomat
- 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 Grün Weiß.
- 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.
- c. 5 Minuten.

Wie heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ALARM“?

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

Wie lange heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ENTWARNUNG“?

- a. 1 Minute.
- 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. Metallverpackungen.
- b. Buntglas.
- c. Kunststoffverpackungen.

Welche Altstoffe gehören in die „Blaue Tonne“?

- a. Metallverpackungen.
- b. Buntglas.
- 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. Benzin
- 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 Schipisten für Anfänger gekennzeichnet?

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

Mit welcher Farbe sind Schipisten für ausgezeichnete Schiläufer 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 stehenbleiben.
- 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 ÖJRK in Katastrophen und Kriegsfällen hilfsbedürftigen Menschen zur Verfügung?

- a. Decken.
- b. Munition.
- 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 Schiunfall?

- 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.
- 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 Inlineskaten?

- a. Boxhandschuhe.
- b. Ellbogenschutz.
- 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 Tierbiss?

- a. Einen keimfreien Verband anlegen.
- b. Die Bissstelle aussaugen.
- c. Den Verletzten beruhigen.

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

1. **Körperliche Gesundheit ist Voraussetzung!**
2. **Beachte stets die Badeordnung!**
3. **Dusche und kühle dich ab, bevor du ins Wasser gehst!**
4. **Bei Kältegefühl raus aus dem Wasser!**
5. **Bei Ohrenerkrankungen nicht tauchen und springen!**
6. **Vermeide zu lange Sonnenbäder!**
7. **Schwimme nie mit überfülltem Magen!**
8. **Mute dir selbst nie zuviel zu und verleite andere nicht zu Waghalsigkeiten!**
9. **Springe niemals in dir unbekannte Gewässer!**
10. **Sei vorsichtig beim Wildbaden!**

ANTWORTEN

Kein Fieber, keine ansteckenden Krankheiten, besondere Hautausschläge; Arzt fragen: Herz, Lunge, Ohren.

Hinweistafeln im Bad, Anschläge mit Badeordnung, Anordnungen des Badewärters.

Gewöhnung des Körpers (36,7°) an die Wassertemperatur durch Benetzen von Puls und Schläfen – Herzschlaggefahr!

Blasse Füße, blaue Lippen, Gänsehaut – Krampfgefahr = Zusammenziehen der Muskeln durch Unterkühlung.

Gefahr des Wasserdruckes auf das innere Ohr und Gleichgewichtsorgan.

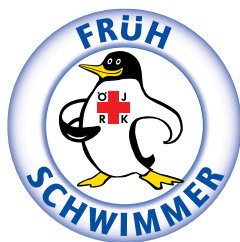
Rötung der Haut = Verbrennung 1. Grades; Durchblutungsstörungen, Blasenbildung und Ablösen der Haut = Verbrennung 2. Grades.

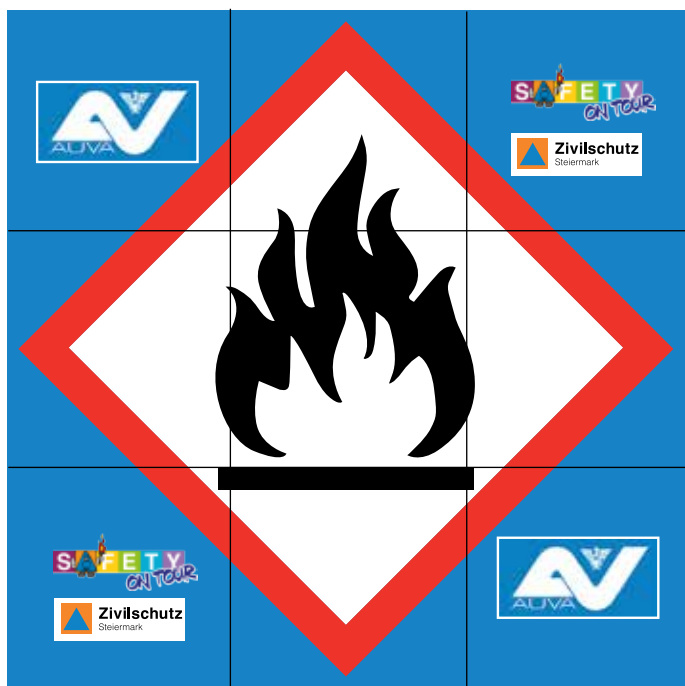
Verdauungsapparat braucht alles überschüssige Blut – Gefahr von Ohnmacht und Herzschlag.

Sprünge, wenn Wasserfläche frei; im offenen Wasser nur in Begleitung schwimmen: Vermeide das Anschwimmen von verankerten und vorbeifahrenden Schiffen – Sog!

Keinen Kopfsprung in seichtes oder trübes Wasser – Schädelbasisbruch; Paket- oder Schrittsprung ist nicht so tief-führend.

Wildbaden = Gegenteil vom Baden im Frei- bzw. Hallenbad; meide sumpfiges und schilfdurchwachsenes Wasser; beobachte deine Kameraden genau – Hilfe.





 Bundesministerium
Inneres



Das Land
Steiermark

→ Katastrophenschutz
und Landesverteidigung



Das Land
Steiermark

→ Gesundheit und Pflege



 Bildungsdirektion
Steiermark 





Grafik: nextseason.at / Bilder: shutterstock.com, Zivilschutzverband Steiermark - V1_2020



Zivilschutz
Steiermark

