



ZIVILSCHUTZ
Steiermark



Projektbeschreibung

Senioren - Sicherheitsolympiade





SPIELEKONZEPT - BESCHREIBUNG

Das Vorhaben

Nach dem Muster der Kindersicherheitsolympiade wird eine **Seniorensicherheitsolympiade** 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:

- Maximal 16 Orts – Seniorengruppen pro Veranstaltung
 - 1 Senioren-Ortsgruppe besteht aus mindestens 10 bis maximal 14 Personen

Veranstaltungsdauer:

- 08:00 – 15:00 Uhr

Nenngeld:

- Die Kosten für T-Shirt, Medaille und Verpflegung (1 Essen, 1 Getränk pro Person) werden mit dem Nenngeld von **€ 10,00/Person** abgedeckt. Dies wird am Veranstaltungstag entgegengenommen.

Spielekonzept:

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

Geplante Bewerbe / Spiele:

1. „SAFETY – Fragespiel“
2. Geschicklichkeits - Notrufnummernspiel
3. Krisenfester Haushalt
4. Löschbewerb mit Kübelspritzen
5. Holzschneiden mit Zugsäge

Prämierung:

- Urkunden für alle Gruppen
- Pokale bzw. Sachpreise 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:

- 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.

Geschicklichkeits - Notrufnummernspiel (2)

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

Krisenfester Haushalt (3)

Ziel dieses Spieles ist es, aus einer großen Auswahl von Lebensmitteln, Haushaltsgegenständen, etc. jene Gegenstände auszuwählen, welche im Krisenfall in keinem Haushalt fehlen dürfen.

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 Olympi- schen Feuers, anschl. Vorstellung des Programmes
09.30 Uhr	Safety - Spiel für Lebensretter
10.30 Uhr	Geschicklichkeits - Notrufnummernspiel
ca. 11.15 Uhr	Pause
11.45 Uhr	Krisenfester Haushalt
12.45 Uhr	Löschbewerb mit Kübelspritzen
13.00 Uhr	Holzschneiden mit Zugsägen
14.00 Uhr	Siegerehrung
15.00 Uhr	Heimreise

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung jeglicher Art!

UNSERE PARTNER DER SENIOREN – SICHERHEITSSOLYMPIADE

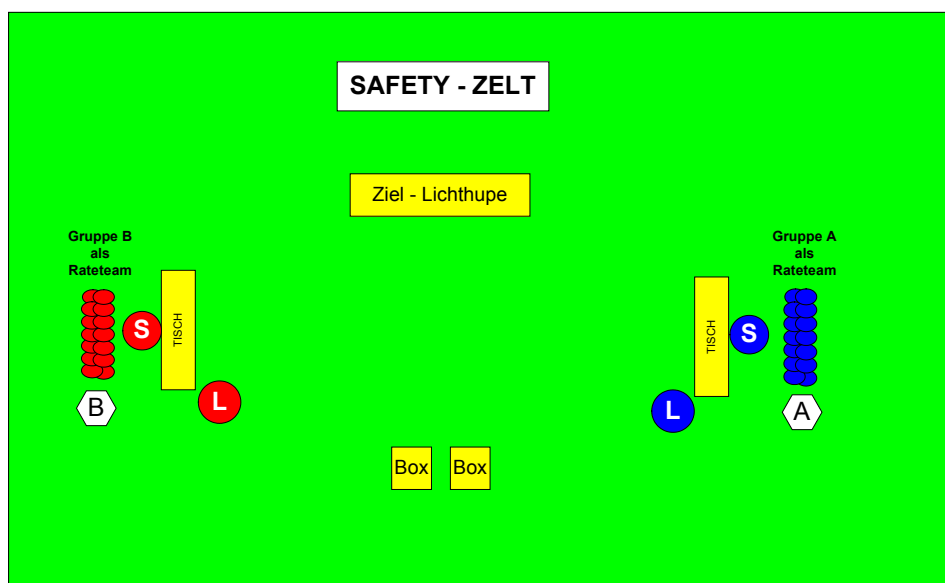


Bewerb: Safety-Spiel für Lebensretter

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: Geschicklichkeits - Notrufnummernspiel

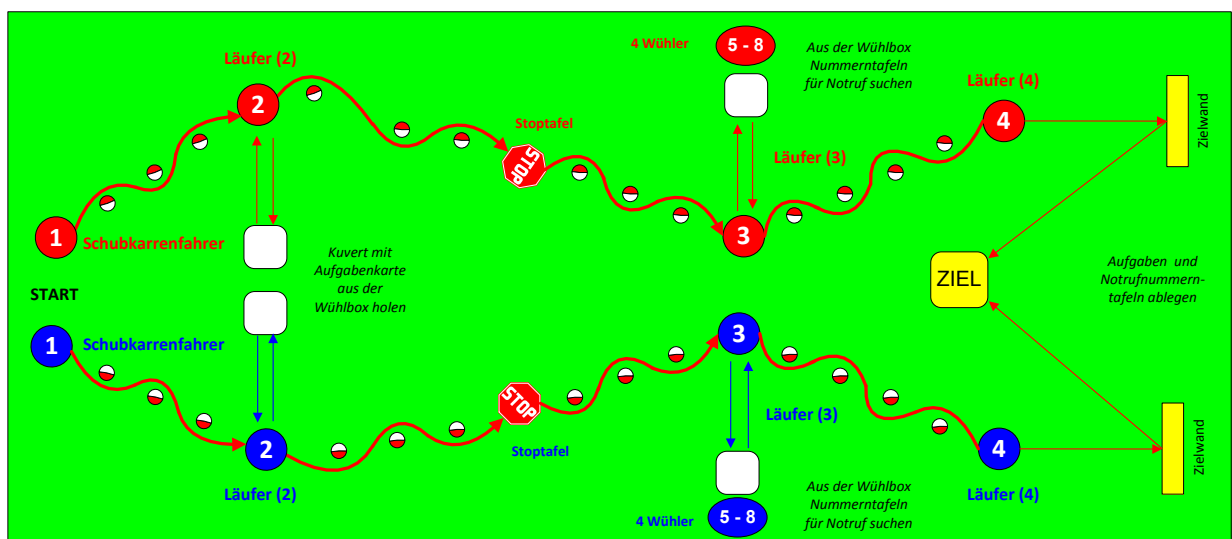
Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnisse der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit und Schnelligkeit.

Mit einer Schubkarre 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 das in der Schubkarre mitgeführte Wasser (5 Liter) darf nicht verschüttet werden.

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

Spielverlauf:

1. **Bonuspunkte:** Die Altersdifferenz der Schubkarrenfahrer sind Bonuspunkte für den an Lebensjahren älteren Schubkarrenfahrer. Ausweis der Schubkarrenfahrer mitbringen!
2. Schubkarrenfahrer (1) fährt die erste Teilstrecke bis zum Läufer (2).
3. Läufer (2) klatscht ab, holt ein Kuvert mit der Aufgabentafel (gesuchte Notrufnummer) aus der Wühlbox und gibt dieses ungeöffnet in die Schubkarre.
4. Der Schubkarrenfahrer (1) fährt bis zur Stoptafel. Bei der Stoptafel muss der Schubkarrenfahrer stoppen, die Schubkarre abstellen, die Hände von den Griffen nehmen, nach links und rechts schauen, erst dann kann die Fahrt fortgesetzt werden.
5. Der Schubkarrenfahrer (1) fährt weiter bis zum Läufer 3. Läufer (3) klatscht ab, entnimmt das Kuvert aus der Schubkarre und rennt damit zu den Wühlern, öffnet das Kuvert und zeigt den Wühlern die gesuchte Aufgabentafel.
6. Die „Wühler“ (5-8) werfen die Wühlbox um und suchen die drei Nummerntafeln, die zusammengesetzt die gesuchte Notrufnummer ergeben.
7. Läufer (3) nimmt die drei Nummerntafeln zur Aufgabentafel dazu, rennt mit allen vier Tafeln zum Schubkarrenfahrer zurück und gibt alle Tafeln in die Schubkarre.
8. Der Schubkarrenfahrer fährt die letzte Teilstrecke bis zum Läufer (4).
9. 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.
10. Punktevergabe



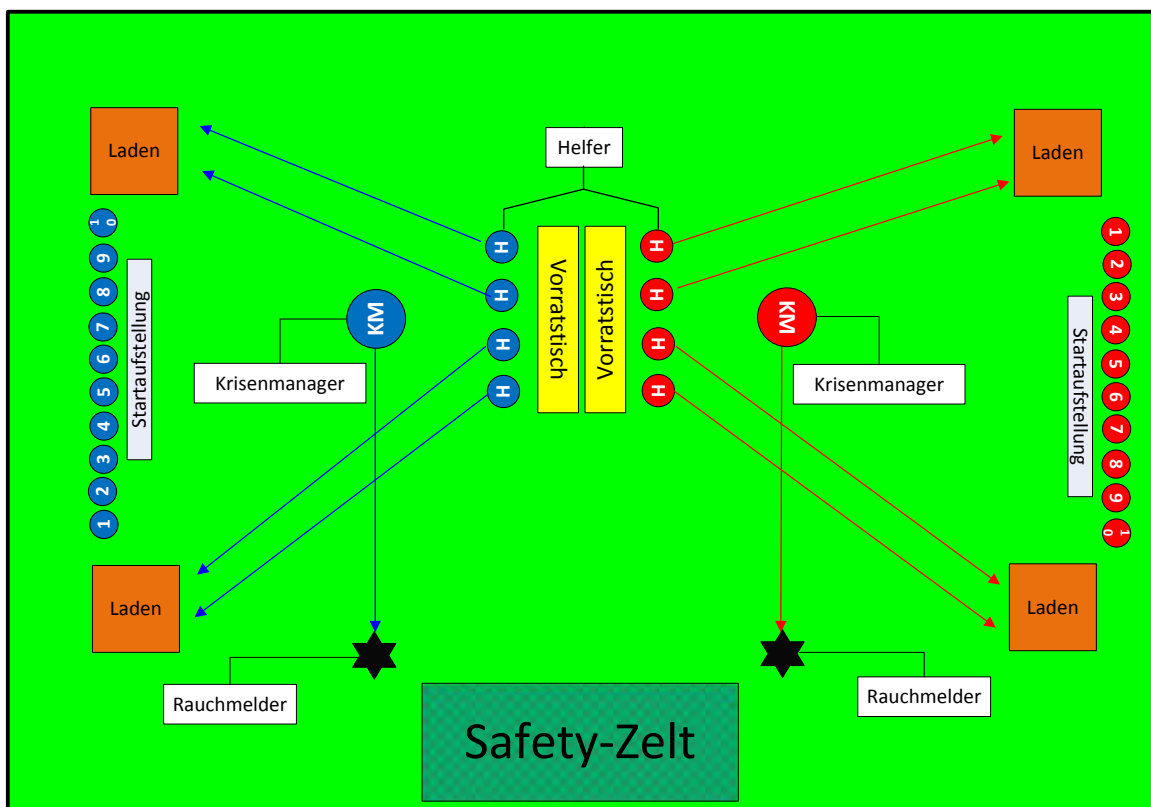
Bewerb: Krisenfester Haushalt

Ziel dieses Bewerbes ist es, aus einer großen Auswahl von Lebensmitteln, Haushaltsgegenständen, etc. jene Gegenstände auszuwählen, welche im Krisenfall in keinem Haushalt fehlen dürfen.

Vorbereitung: Die Zivilschutzbrochüre „Der krisenfeste Haushalt – BEVORRATEN“ dient für dieses Spiel als Lehr- und Lernunterlage.

Spielverlauf:

- 10 Teilnehmer stellen sich im Spielfeld in einer Reihe auf, davon werden 5 Teilnehmer mittels Losentscheidung für dieses Spiel ausgewählt.
- 4 Teammitglieder (Helfer) postieren sich vor dem Vorratstisch, der 5. Spieler (Krisenmanager) stellt sich bei der Markierung „KM“ auf.
- Mit dem Startkommando können die 4 Helfer den Vorratstisch für 5 Sekunden begutachten, begeben sich anschließend zu den „Laden“, entnehmen dort die erforderlichen Gegenstände und bringen diese zum Vorratstisch.
- Diese mitgebrachten Gegenstände sind auf die richtige Abbildung am Vorratstisch zu stellen.
- Wenn alle 4 Helfer die Aufgabe gelöst haben, läuft der Krisenmanager zum Safety-Zelt, betätigt dort den angebrachten Rauchmelder, läuft anschließend zur Zielsignalvorrichtung und betätigt diese. Mit dem Ertönen der Signaleinrichtung ist das Spiel beendet.
- Die Punktwertung wird vor dem Spiel allen Teilnehmern zur Kenntnis gebracht.

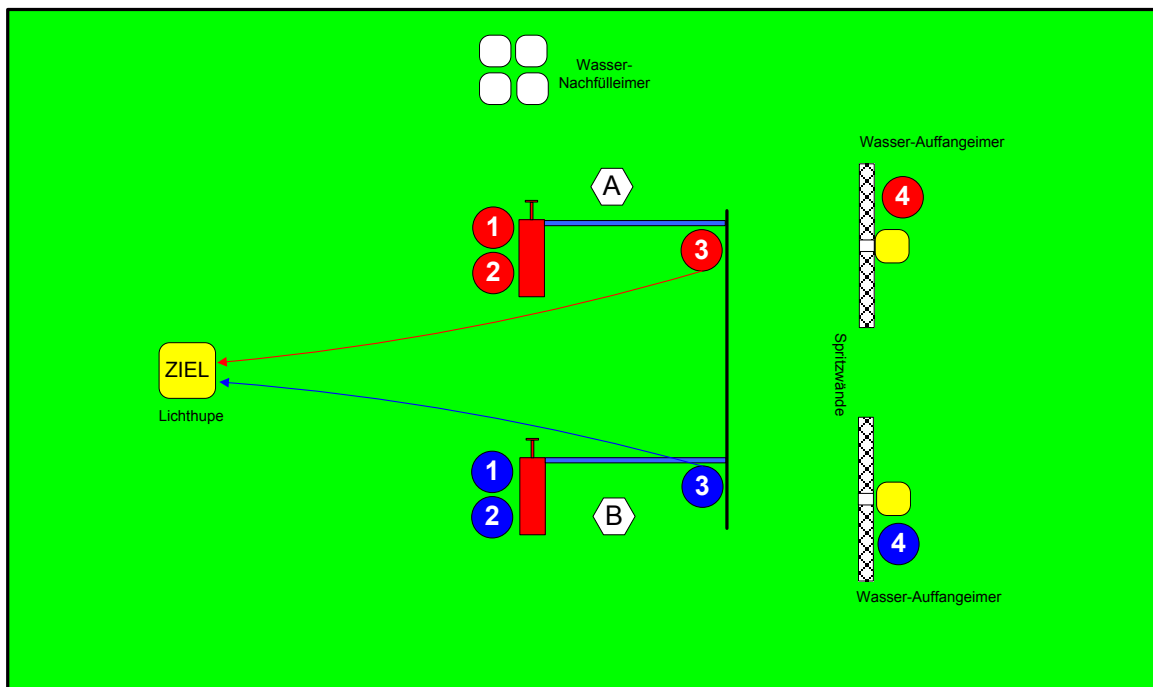


Bewerb: Löschbewerb

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. Die Strahlrohrführer (3 und 4) zielen mit dem Schlauch auf die Spritzwand und versucht möglichst viel Wasser reinzubringen, welches 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 Scheiben 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 abschwelld**
- Immer gleich – als Dauerton

Wie lange heult die Sirene beim Zivilschutzsignal „ENTWARNUNG“?

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

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

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“ bzw. gelben Sack?

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 benützen?

- **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

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**

