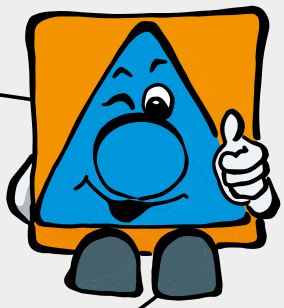
Die Helfer Wiens
SELBST SCHUTZ
ZIVILSCHUTZ

2020 SAFETY on tour



Kindersicherheits Olympiade

Projektbeschreibung SAFETY TOUR 2020

AUVA

WIEN ENERGIE

HEY-U! MEDIAGROUP

Die Helfer Wiens
Hermanngasse 24
1070 Wien
Österreich

Telefon: +43 1 522 33 44
Fax: +43 1 522 33 44 5
E-Mail: office@diehelferwiens.at
Internet: www.diehelferwiens.at

Rückfragen & Informationen zur Anmeldung:
Julia Empacher
Telefon: 0676 8118 00 147
E-Mail: empacher@diehelferwiens.at

Ansprechpartner vor Ort:

Julia Empacher	0676 8118 00 147
Dominik Zeidler	0676 8118 00 145
Andreas Schreckenstein	0676 8118 00 146

Impressum:
Herausgeber: Die Helfer Wiens, Hermanngasse 24, 1070 Wien, ZVR 487863191.
Gestaltung & Produktion: Die Helfer Wiens.
Fotos: Die Helfer Wiens / Johannes Zinner, Amélie Chapalain, Thomas Peschat
Druck: druck.at Druck- und Handelsgesellschaft mbH, 2544 Leobersdorf

Diese Broschüre erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Über Aktualisierungen und Änderungen informieren Sie sich bitte auf unserer Website oder im persönlichen Gespräch.
www.diehelferwiens.at, Telefonnummer: 01/522 33 44

VIEL GLÜCK BEI DER

SAFETY TOUR

INHALTSVERZEICHNIS

Seite 1	- Impressum
Seite 2	- SAFETY
Seite 3	- Inhaltsverzeichnis
Seite 4	- Unsere Partner
Seite 5-8	- Spielkonzept - Beschreibung
Seite 9-10	- Programm - Vorbewerbe
Seite 11-12	- Programm Landesfinale
Seite 13	- Eröffnung der Safety Tour
Seite 14	- Allgemeine Anmerkungen
Seite 15-16	- Bewerb Sicheres Radfahren/Notrufnummernspiel
Seite 17-18	- Bewerb Safety - SAFETY Schnellraterunde
Seite 19-20	- Bewerb Kinder - Löschbewerb
Seite 21-22	- Bewerb Gefahrstoff - Würfelpuzzle
Seite 23-29	- Safety Sicherheitsfragen
Seite 30	- Unterwegs im Auftrag der Sicherheit

UNSERE PARTNER

AUVA

HEY-U! MEDIAGROUP

WIEN ENERGIE

Ströck

GASTEINER KRISTALLKLAR

bundesheer.at

DREH UND TRINK

Bildungsdirektion Wien

SPIELKONZEPT - BESCHREIBUNG

Das Vorhaben

Der Österreichische Zivilschutzverband veranstaltet kostenlos für VolksschülerInnen der 3. und 4. Klassen im Zeitraum März bis Juni 2020 die 21. österreichweite Safety Tour.
Es gibt in allen Bundesländern Vorbewerbe und ein großes Landesfinale. Beim abschließenden Österreich-Finale ermitteln die Landessieger dann den Bundessieger der Safety Tour.
Vorbewerbe, Landes- und Bundesfinale folgen einem einheitlichen Veranstaltungskonzept.

Das Konzept

Die Safety Tour ist ein Teamwettbewerb für VolksschülerInnen 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 Safety Tour

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

Teilnahmeberechtigt

3. und 4. Klassen der Volksschulen

Veranstaltungsmodus

- ein „Safety Tour Training“ am Schulstandort (Turnsaal)
- ein Safety Tour Vorbewerbstermin (2 bis 3 mögliche Vorbewerbstermine) in der Wiener Marx Halle (1030 Wien, Karl-Farkas-Gasse 19)
- Landesfinale in der Wiener Marx Halle (1030 Wien, Karl-Farkas-Gasse 19)
- Bundesfinale

Starterfeld

- Wiener Vorbewerbe: maximal 36 Volksschulklassen / 2 bis 3 Veranstaltungstage
- Wiener Landesfinale: 12 Klassen
- Bundesfinale: 10 Klassen (9 Landessieger und eine Gastklasse)

Vorbereitung / Training von Jänner bis März am Schulstandort (Turnsaal)

Die Safety Tour startet mit unseren Trainings als Vorbereitung für die Vorbewerbe. Diese Trainings führen wir im Zeitraum Jänner bis März für alle teilnehmenden Klassen am eigenen Schulstandort durch.
Die Terminvereinbarung erfolgt nach Anmeldung!

Bei dem ca. 90 Minütigen Training im Turnsaal wird die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt. Bei diesem Training geht es nicht um „Sieger" oder „Verlierer" sondern darum, dass herausgefunden wird, wer für welche Aufgabe (Klettern, Radfahren, Laufen, Wissen, Schreiben, ...) am besten geeignet ist.

Damit die SchülerInnen für die Vorbewerbe entsprechend vorbereitet sind, werden insgesamt drei Bewerbe/ Spiele mehrmals durchgespielt. Dabei geht es um die Kombination aus Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Wissen sowie um Unfallverhütung. Zu Beginn jedes Bewerbes wird

- immer der Ablauf des Bewerbes inkl. Spielregeln sowie Punktesystem erklärt und
- es werden die verschiedenen Sicherheitsthemen (Notrufnummern, Gefahrensymbole, uvm.) vermittelt.

Vorbewerbe: Dienstag, 10. März oder Mittwoch, 11. März oder Donnerstag, 12. März 2020

(Programm - siehe Seite 7 und 8)

Ort: Marx Halle, 1030 Wien, Karl-Farkas-Gasse 19

Landesfinale: Dienstag, 9. Juni 2020

Ort: Marx Halle, 1030 Wien, Karl-Farkas-Gasse 19

Die 12 besten Klassen aus den Vorbewerben nehmen am Landesfinale in Wien teil.

Bundesfinale: Dienstag, 30. Juni 2020

Ort: Schwechat

Die 9 besten Klassen aus den Bundesländern und eine Gastklasse nehmen am Bundesfinale teil.

Veranstaltungsdauer

- Vorbewerbe: 08.45 - 12.00 Uhr (max. 12.30 Uhr)
- Landesfinale: 08.45 - 13.30 Uhr
- Bundesfinale: 08.30 - 14.00 Uhr

Spielkonzept

- Mehrere Klassenwettbewerbe / Spiele
- Jeweils zwei Klassen im spielerischen Wettstreit
- Punktewertung (kein K.O.-System)
- Unterschiedliche Spiellevel bei Vorbewerben, dem Landes- und Bundesfinale

Geplante Klassenbewerbe / Spiele

- „SAFETY - Schnellraterunde“
- Radfahrbewerb - Notrufnummernspiel
- Gefahrstoff - Würfelpuzzle
- Löschbewerb mit Kübelspritzen

Prämierung

- Namentliche Urkunden für TeilnehmerInnen (Vorbewerbe & Landesfinale)
- Klassenurkunden (Vorbewerbe & Landesfinale)
- Pokale für alle Klassen (Landesfinale)

Sonstiges

- Wettkampf T-Shirt für alle TeilnehmerInnen beim Landesfinale (wird vor Ort bereitgestellt)
- Jause und Getränke für alle Aktiven (SchülerInnen und LehrerInnen - nur beim Landesfinale)

Rahmenprogramm

- Präsentation von Einsatzfahrzeugen (nur bei den Vorbewerben)
- Animationsprogramm (nur beim Landesfinale)
- Vorführung der Polizeidiensthundeeinheit (nur beim Landesfinale)

Eröffnung der Safety Tour

Die Veranstaltung beginnt mit einer Olympia würdigen Eröffnungszeremonie.
Detailinformationen - siehe Seite 13

Sicheres Radfahren / Notrufnummernspiel (1)

Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnis der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit, „sicheres Radfahren“ und Schnelligkeit. *Detailinformationen - siehe Seite 15-16*

SAFETY - Schnellraterunde (2)

Dabei handelt es sich um ein Frage - Antwortspiel. Mit der richtigen Beantwortung von Sicherheitsfragen gilt es rasch viele Punkte zu bekommen. *Detailinformationen - siehe Seite 17-18*

Kinder - Löschbewerb (3)

Ein Spiel für den Feuerwehrnachwuchs. Bei einem Löscheinsatz mit Kübelspritzen geht es darum, möglichst viel Wasser gezielt und schnell durch eine Lochwand zu pumpen.
Detailinformationen - siehe Seite 19-20

Gefahrstoff - Würfelpuzzle (4)

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. *Detailinformationen - siehe Seite 21-22*

PROGRAMM - VORBEWERBE

(bei 12 teilnehmenden Schulklassen)

bis 08.45 Uhr	Eintreffen der TeilnehmerInnen am Veranstaltungsort anschließend Anmeldung und Aufstellung zur Eröffnungsfeier
09.00 Uhr	Eröffnung des Bewerbes und Vorstellung des Programmablaufs
09.15. Uhr	Sicheres Radfahren / Notrufnummernspiel
09.50 Uhr	SAFETY - Schnellraterunde
10.45 Uhr	Kinder - Löschbewerb
11.15 Uhr	Gefahrstoff - Würfelpuzzle
11.45 Uhr	Siegerehrung - Info welche Klassen sich für das Landesfinale qualifiziert haben
12.00 Uhr	Ende

zusätzliche Programmpunkte bei den Vorbewerben

Bei den Vorbewerben bieten wir den SchülerInnen die Möglichkeit, sich bei den Stationen der Feuerwehr, Polizei und der Rettung zu informieren und die Einsatzfahrzeuge zu besichtigen. Der Stationenbesuch soll bitte im Klassenverband in Begleitung einer Lehrerin/eines Lehrers erfolgen.

PROGRAMM - LANDESFINALE

(bei 12 teilnehmenden Schulklassen)

bis 08.45 Uhr	Eintreffen der TeilnehmerInnen am Veranstaltungsort anschließend Anmeldung und Aufstellung zur Eröffnungsfeier
08.50 Uhr	Feierliche Eröffnung mit der Polizeimusik Wien Olympischer Eid und Begrüßungsreden
09.15. Uhr	Sicheres Radfahren / Notrufnummernspiel
09.45 Uhr	SAFETY - Schnellraterunde
10.15 Uhr	Pausenbeginn
10.35 Uhr	Vorführung der Polizeidiensthundeeinheit
10.45 Uhr	Kinder - Löschbewerb
11.15 Uhr	Wurf-Geschicklichkeitsspiel Klassenlehrer/innen
11.45 Uhr	Gefahrstoff - Würfelpuzzle
12.50 Uhr	Siegerehrung mit Ehrengästen
13.10 Uhr	Ende

zusätzliche Programmpunkte beim Landesfinale

Das Landesfinale wird feierlich von der Polizeimusik Wien eröffnet. Zwischen den Safety Tour Bewerben zeigt die Polizeidiensthundeeinheit im Rahmen einer Vorführung ihr können.

Für die Verpflegung
der SchülerInnen ist gesorgt.

Jedes Kind erhält ein Dreh&Trink sowie eine Putenwurst- oder Käsesemmel.

Die SchülerInnen haben jederzeit die Möglichkeit, ihre Trinkwasserflaschen zu befüllen.

ERÖFFNUNG DER SAFETY TOUR

Die Kinder-Sicherheitsolympiade beginnt mit einer Olympia würdigen Eröffnungszeremonie.
Dazu gehören der olympische Eid und musikalische Untermalung.

Einmarsch

Die teilnehmenden Klassen marschieren in Zweierreihe, vorweg ein Schüler/eine Schülerin 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.

Allgemeine Anmerkungen:

Das Safety-Team der Helfer Wiens übernimmt zu Beginn der Veranstaltung die teilnehmenden Klassen und betreut diese nur während den Bewerben.

Vor jedem Spiel werden die Klassen neu zusammengelost, das bedeutet es spielen immer zwei Klassen gegeneinander. Vor jedem Spiel wird allen SchülerInnen der genaue Ablauf nochmals erklärt. Unabhängig von der SchülerInnenanzahl der jeweiligen Klasse hat jede/r SchülerIn die Möglichkeit, bei einem der Spiele aktiv mitzumachen.

Das Lehrpersonal wird hiermit gebeten, die SchülerInneneinteilung 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, das bedeutet ein Eintreffen bis spätestens 08.45 Uhr nicht möglich sein, so ersuchen wir um telefonische Benachrichtigung unter der Nummer 0676 8118 00 147.

Jene Klassen, die sich bei den Vorbewerben zum Landesfinale qualifizieren, erhalten im Anschluss der Siegerehrung sämtliche Informationen zum Landesfinale.

Das Safety-Team behält sich strukturelle Änderungen vor.

BEWERB: Sicheres Radfahren / Notrufnummernspiel

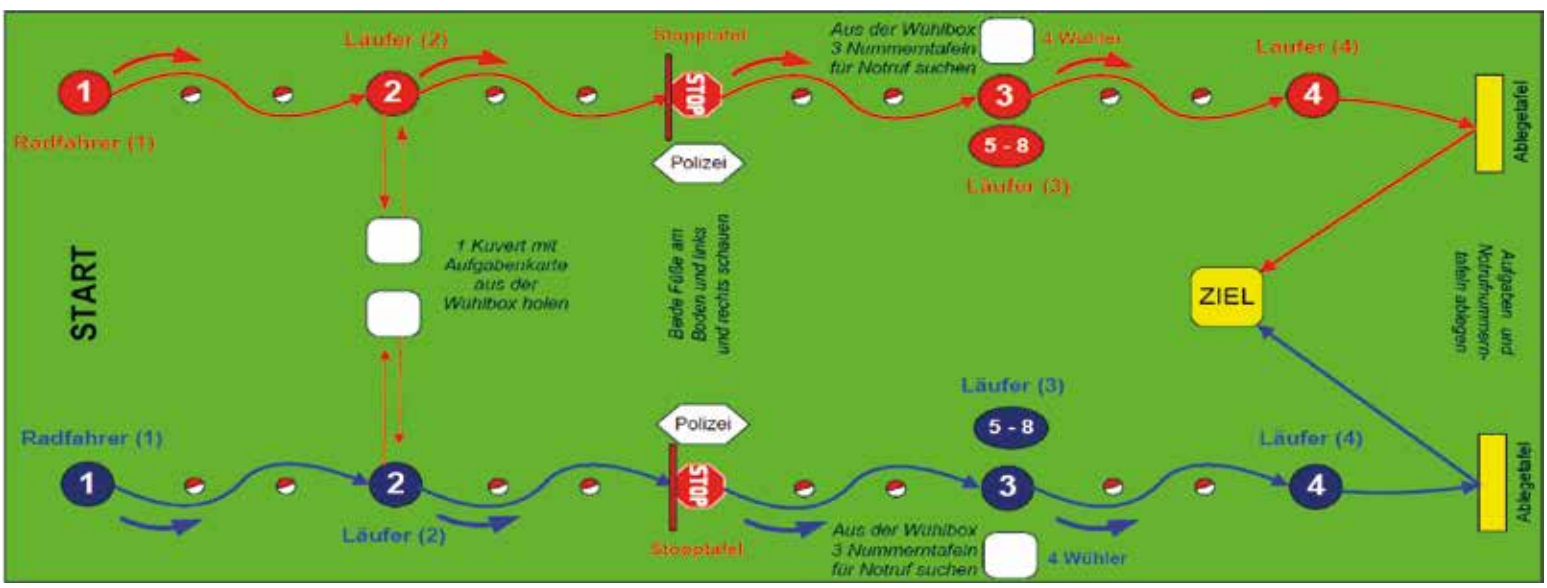
Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnis der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit, „Sicheres Radfahren“ und Schnelligkeit.
Mit dem Fahrrad gilt es einen Slalomparcours (aufgebaut mit Verkehrsleitkegeln und einer Stopptafel) korrekt zu bewältigen und dabei eine gesuchte Notrufnummer schnell ins Ziel zu bringen.
Sicherheit geht dabei vor Schnelligkeit - denn die am Fahrrad mitgeführten Safety-Bälle dürfen nicht verloren gehen.

Vorbereitung: Für dieses Spiel ist keine besondere Vorbereitung notwendig. Den SchülerInnen sollen lediglich die Notrufnummern der Feuerwehr, Polizei, Rettung, EURO-Notruf und der Bergrettung gelehrt werden. Ein/e geübte/r RadfahrerIn pro Klasse muss eine vorgegebene Strecke zurücklegen.

Spielteam: 9 Kinder (inkl. TafelträgerIn)

1 RadfahrerIn	- hat die komplette Radstrecke zu absolvieren (1)*
1 Klettermaxi	- klettert am Seil rauf und holt das Kuvert (2) *
4 Wühlmäuse	- suchen die Notrufnummern in einer „Wühlbox“ (3)*
1 SchlussläuferIn	- muss die korrekte Notrufnummer auflegen und den Buzzer drücken (4)*

Hinweis: die Zahlen in der Klammer, - Bsp.: (1)* - sind auf die Grafik bezogen!



BEWERB: Sicheres Radfahren / Notrufnummernspiel

Spielverlauf:

1. RadfahrerIn (1)* fährt erste Teilstrecke „A“ bis zum Klettermaxi (2)*
2. Klettermaxi (2)* klatscht ab, klettert am Seil hinauf, holt ein Kuvert mit der Aufgabentafel (gesuchte Notrufnummer) und gibt dieses ungeöffnet in den Gepäckträger.
   Wieder mit dem/der RadfahrerIn abklatschen.
3. RadfahrerIn (1)* fährt weiter bis zum Stoppschild, beide Beine auf den Boden, links schauen, rechts schauen, weiter bis zu den Wühlmäusen (3)*.
4. Die Wühlmäuse (3)* nehmen das Kuvert aus dem Gepäckträger und suchen in der Wühlbox die drei Nummerntafeln, die zusammengesetzt die gesuchte Notrufnummer ergeben.
   Alles gefunden, kommen die Tafeln wieder in den Gepäckträger.
5. Der/die RadfahrerIn (1)* fährt bis zum/zur SchlussläuferIn (4)*, klatscht ab, entnimmt alle vier Tafeln, läuft damit bis zur Zielwand, legt sie dort am vorgesehenen Platz in der richtigen Reihenfolge ab, rennt zurück zum Ziel und betätigt den Buzzer.

Punktewertung:

Sieger:	100 Punkte
2. Team:	80 Punkte

Punkteabzüge:	5 Punkte - je umgeworfener Verkehrsleitkegel, Strecke falsch gefahren
	5 Punkte - je „nicht abklatschen“
	20 Punkte - Stopptafel
	20 Punkte - falsche Notrufnummer
	10 Punkte - je verlorenem Ball

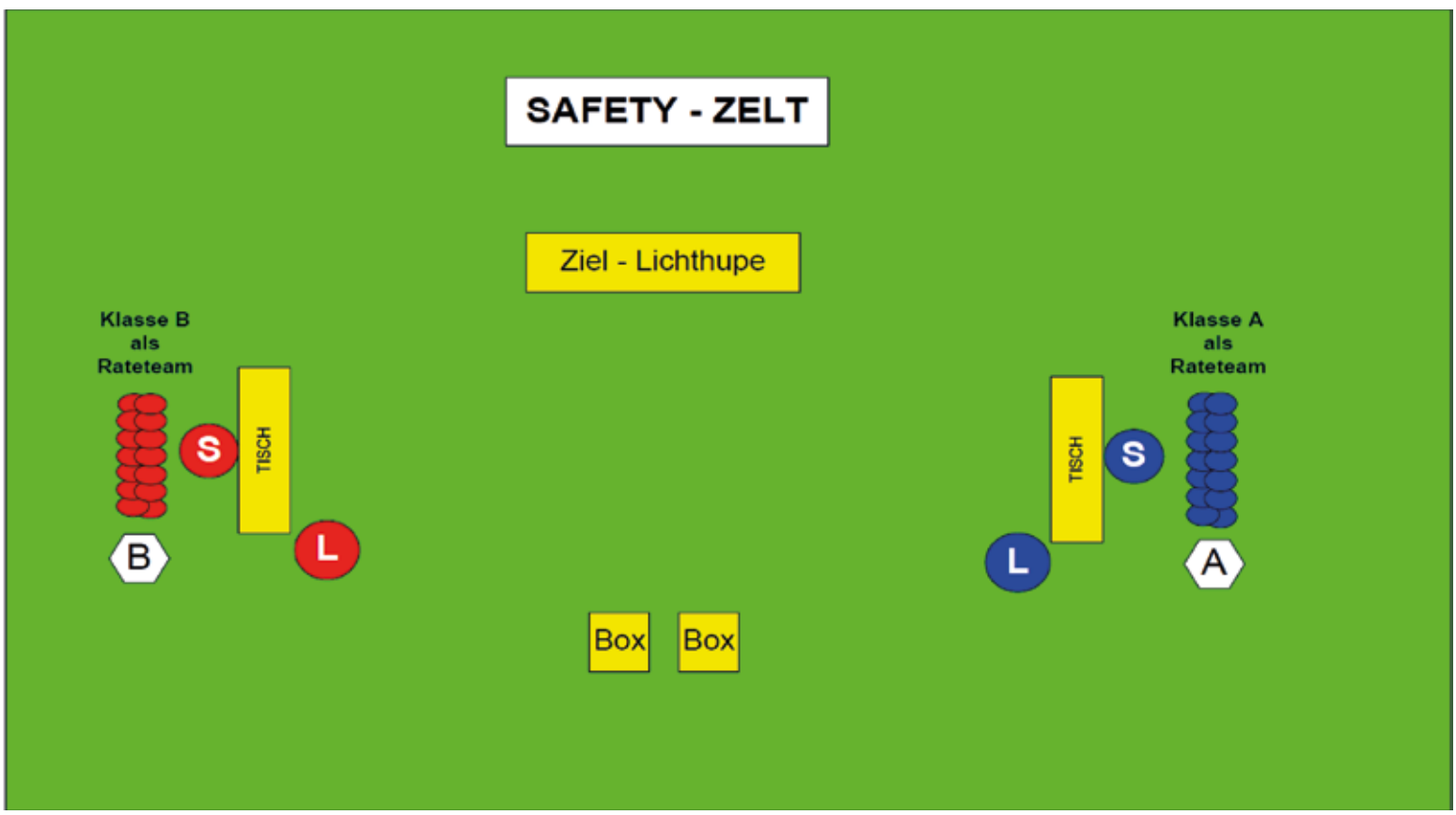
BEWERB: SAFETY - Schnellraterunde

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 drei Fragen zu beantworten.

Vorbereitung: Für dieses Spiel sind lediglich die Sicherheitsfragen im Unterricht zu behandeln.
(Sicherheitsfragen - siehe Seiten 23 bis 29)

Spielteam: gesamte Klasse (maximal 30 SchülerInnen)

1 SchreiberIn	- schreibt die Antwort auf einen Zettel (S)
1 LäuferIn	- bringt den Zettel mit der Antwort zur Box (L)
Rateteam	- Teamberatung durch die gesamte Klasse (A & B)



BEWERB: SAFETY - Schnellraterunde

Spielverlauf:

1. Das Spiel funktioniert nach dem Grundsatz:
   „Frage richtig beantworten - gut leserlich aufschreiben - schnell abdrücken - Punkte bekommen".

2. 3 Fragen zum Thema Sicherheit werden gestellt -> siehe Seiten 23 bis 29.

3. Der Moderator stellt die erste Frage. Der/die SchreiberIn (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!) und ohne Abkürzungen auf ein Blatt Papier.

4. Ist die Aufgabe gelöst, so läuft der/die LäuferIn (L) zur Flipchart, befestigt das Papier mit einem Magneten daran, läuft zum Ziel und betätigt den Buzzer. Die zweite und langsamere Klasse hängt das Blatt trotzdem auf und betätigt ebenso den Buzzer.

5. Die Antwort wird als richtig gewertet, wenn die Mannschaft, die zuerst den Buzzer gedrückt hat, die Antwort richtig, vollständig und gut leserlich auf das Blatt Papier geschrieben hat. Sollte die Antwort 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 Vorgehensweise werden auch die anderen Sicherheitsfragen vom Moderator vorgelesen.

7. Spielende ist nach 3 gestellten Fragen. Sieger ist jene Mannschaft, welche die meisten Fragen richtig gelöst hat, bzw. als Erster 3 richtige Antworten gegeben hat.

Punktewertung:

Sieger:	100 Punkte
2. Team:	80 Punkte

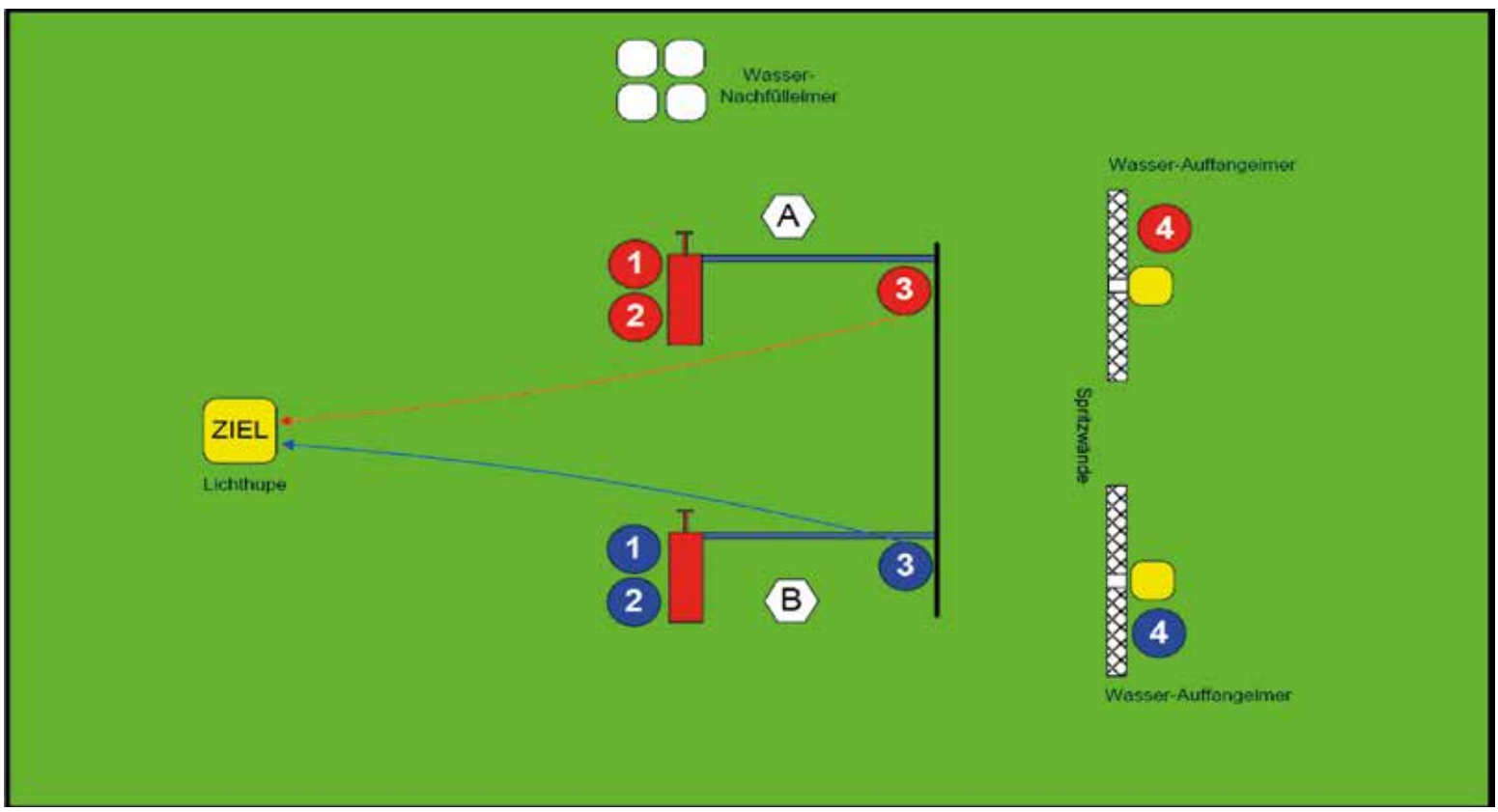
BEWERB: Kinder - Löschbewerb

Bei diesem Spiel kommen die SchülerInnen einmal in den Genuss Feuerwehrmann/-frau zu spielen.
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 sind die Helfer Wiens gerne behilflich.

Spielteam: **5 Kinder** (inkl. TafelträgerIn)

1 EinsatzleiterIn	- zeichnet sich durch Zielgenauigkeit und Coolnes aus (3)
2 PumperInnen	- pumpen mit der Kübelspritze, was das Zeug hält (1 & 2)
1 Kübelbeauftragte/r	- fängt die Wassermengen mit einem Kübel 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. PumperIn (1) und (2) übernehmen den Betrieb der Kübelspritze.
4. Der/Die EinsatzleiterIn (3) zielt mit dem Schlauch auf die Spritzwand und versucht so viel Wasser wie möglich in das dafür vorgesehene Messloch zu befördern. Das Wasser, welches durch das Messloch befördert wird, wird mit einem Kübel, der auf der Rückseite steht, gesammelt!
5. Der/die Kübelbeauftragte (4) fängt das Löschwasser auf.
6. Wenn die Kübelspritze leer gepumpt ist oder der Einsatzleiter empfindet, dass bereits genug Wasser gesammelt wurde, läuft der/die EinsatzleiterIn (3) zum Ziel und betätigt den Buzzer. Die zweite Mannschaft hat die Möglichkeit weiterzupumpen.
7. Jene/r EinsatzleiterIn (3), der zuerst den Buzzer betätigt, bekommt zusätzlich 5 Bonuspunkte.
8. Der/die Kübelbeauftragte (4) bringt das aufgefangene Löschwasser zu den Messrohren, wo es gemeinsam mit einem Safety-Team Mitglied in die Wasserröhre seiner Klasse geleert wird.

Punktewertung:

Die aufgefangene Wassermenge wird in Punkte umgerechnet.

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

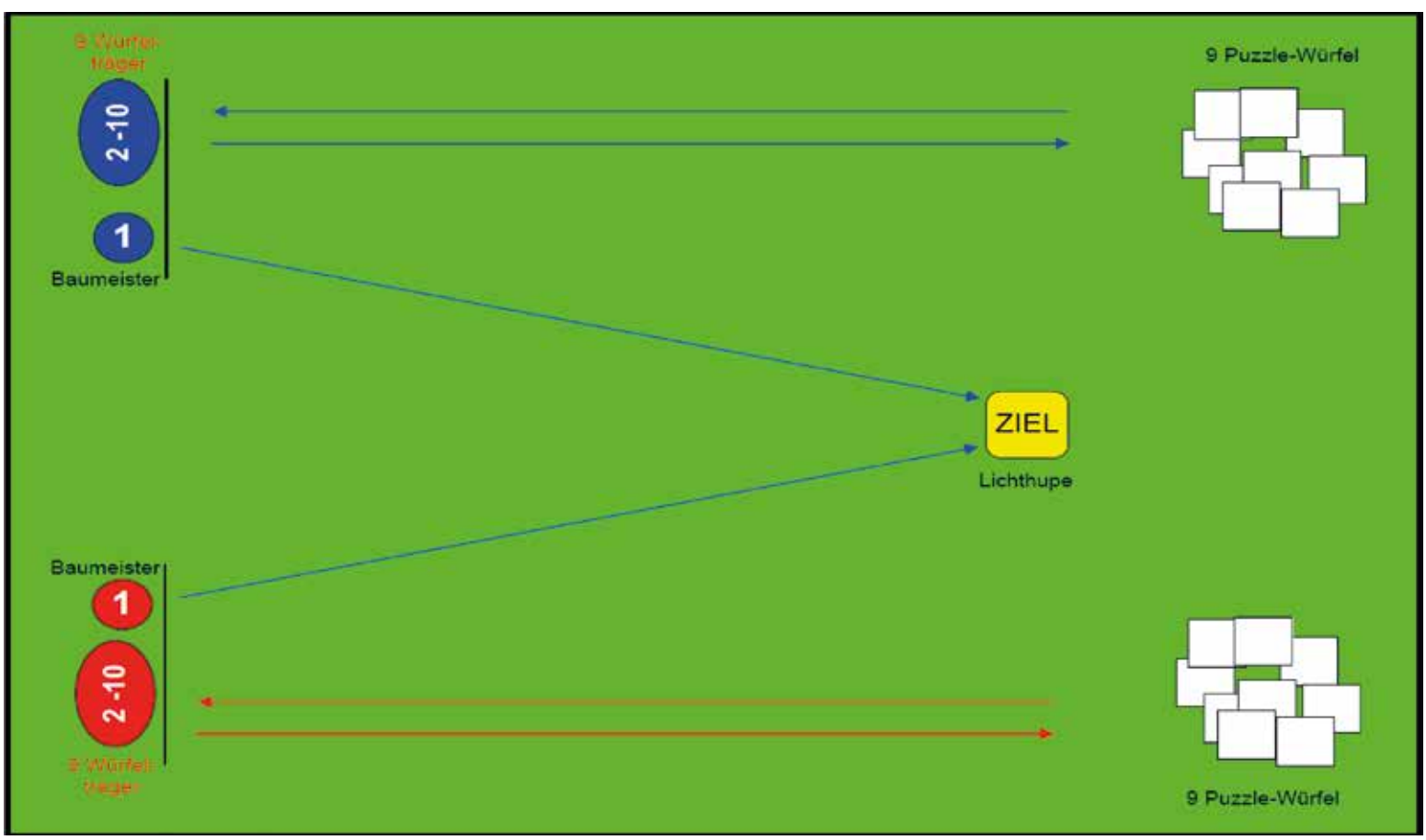
BEWERB: Gefahrstoff - Würfelpuzzle

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: **11 Kinder** (inkl. TafelträgerIn)

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



BEWERB: Gefahrstoff - Würfelpuzzle

Spielverlauf:

1. Vor dem Start ziehen die BaumeisterInnen (gekennzeichnet mit aufgesetztem Bauhelm) eine Aufgabentafel und beraten sich kurz mit den WürfelträgerInnen.
2. Alle Teammitglieder postieren sich auf der Startlinie (Aufbaulinie)
3. Nach dem Start rennen die neun WürfelträgerInnen zu den Puzzle-Würfeln und bringen die Würfel zur Aufbaulinie (Startlinie). Der/die BaumeisterIn wartet bei der Aufbaulinie.
4. Unter der Anleitung des/der Baumeisters/in wird dann das richtige Gefahrensymbol, als stehende Würfelwand - Richtung Ziel, zusammengebaut.
5. Wenn das Würfelpuzzle fertiggestellt ist, rennt der/die BaumeisterIn (1) zum Ziel und betätigt den Buzzer. Korrekturen an der Würfelwand sind danach nicht mehr erlaubt.
6. Mit ertönen des Buzzers beendet auch das zweite Team sofort den weiteren Bau des Würfelpuzzles - Baustopp! SpielassistentIn unterbricht sofort die Bautätigkeit.

Punktewertung:

- Für jeden richtigen Würfel gibt es 10 Punkte (maximal 90 Punkte)
- Als Sieger-Bonus gibt es weitere 10 Punkte (wenn alle Würfel richtig aufgebaut und zuerst gebuzzert wurde!)
- Die 2. Gruppe erhält je richtig aufgebautem Würfel 10 Punkte
- Hat das Siegerteam die Aufgabe falsch gelöst, wandern die 10 Siegerpunkte zum 2. Spielteam!

SAFETY - Sicherheitsfragen

Was muss man bei einem Notruf immer mitteilen - was bedeuten die vier „W" der Notfallmeldung?

- **WO** brauchst du Hilfe?
- **WAS** ist passiert?
- **WIE VIELE** Verletzte gibt es?
- **WER** ruft an?

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

Welche Organisation führt Verkehrskontrollen durch?

- Rettung
- **Polizei**
- Feuerwehr

Mit welchem Gerät führt die Polizei Geschwindigkeitskontrollen durch?

- Alkomat
- **Laserpistole**
- Taschenlampe

Welches Tier leiht dem Schutzweg seinen Namen?

- Schlange
- Elefant
- **Zebra**

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

- Nein
- **Ja**

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

- Radio Wien
- **Ö3**
- Radino

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

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

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

- Unterbrochen
- **Auf- und Abschwellend**
- Immer gleich - Dauerton

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

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

Welche Katastrophen kennt ihr? Schreibt eine davon auf!

Hochwasser, Chemieunfall, Erdbeben, 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 bis was passiert

Wo darf man keinen 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?

- Ja
- **Nein**

Zusatzfrage: Warum?

Der Föhn könnte ins Wasser fallen - Stromschlag

Soll man alleine zu einer Bergtour aufbrechen?

- Ja
- **Nein**

Zusatzfrage: Warum?

Wenn etwas passiert, ist niemand da, der Hilfe holen kann.

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

- **Heißes Wasser, heißes Öl**
- **heiße Herdplatte**
- **Bügeleisen**

Nennt mir zwei Beispiele, wie man sich im Haushalt oder in der Freizeit eine Schnittverletzung zufügen kann!

- **Messer**
- **Schere**
- **Brotschneidemaschine**
- **Küchengeräte (Gemüsehobel)**
- **Glasscherben**

Nennt mir zwei Baderegeln!

- **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 Organisation hilft bei Badeunfällen?

- **Wasserrettung**
- Bergrettung
- Höhlenrettung

Welche Einsatzorganisation hilft bei Wanderunfällen auf den Bergen?

- Wasserrettung
- **Bergrettung**
- Feuerwehr

Mit welchem Zeichen gibt man das „Alpine Notsignal“?

- **Rufen**
- **Pfeifen**
- **Lichtzeichen**
- **Handy**

Welche Altstoffe gehören in die „Gelb Blaue Tonne“?

- **Metallverpackungen**
- **Tetrapack**
- **Kunststoffverpackungen**

Welche Altstoffe gehören in die „Rote Tonne“?

- **Altpapier**
- Tetrapack
- Kunststoffverpackungen

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

- Kohlendioxid
- **Ozon**
- Wasserstoff

Wie entsorgt man Reste von giftigen Haushaltschemikalien?

- **Sammelstellen für Sondermüll (Mistplatz)**
- 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 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
- **Die Hand unter lauwarmes 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?

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

Mit welcher Farbe sind Skipisten für Anfänger gekennzeichnet?

- rot
- **blau**
- schwarz

Mit welcher Farbe sind Skipisten für ausgezeichnete Skifahrer gekennzeichnet?

- **schwarz**
- blau
- rot

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 Lawinenverbauung**

Was ist eines der wichtigsten Anzeichen für Lawinengefahr?
- Steinböcke auf der Piste
- **abgegangene Lawine**
- Es gibt keine Anzeichen für Lawinen

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**
- Ski und Stöcke bei sich behalten
- In Panik geraten und pausenlos schreien

UNTERWEGS IM AUFTRAG DER SICHERHEIT

„Die Helfer Wiens" sind auf zahlreichen Veranstaltungen für Groß und Klein vertreten.
Wir haben für Sie einen Auszug aus unseren Veranstaltungen zusammengestellt:

Sicherheitspädagogische Tage

In Wien sorgen viele Organisationen und Abteilungen für Sicherheit.
Im Rahmen der Sicherheitspädagogischen Tage lernen die Schülerinnen und Schüler diese und das richtige Verhalten in Notfällen kennen. Vorführungen sowie die Besichtigung von Einsatzfahrzeugen und Geräten sind fixer Bestandteil dieser Veranstaltung. Darüber hinaus erhalten die Kinder wichtige Informationen in den Bereichen Sicherheit, Gesundheit und Umwelt.

Ferienspiel

In den Ferien bietet wienXtra allen Kindern von 6 bis 13 Jahren verschiedene Abenteuer in der Stadt.
Die Helfer Wiens sind unter dem Motto „Helfen können ist cool!" oder „Coole Sicherheits-Tipps" im Ferienspiel-Pass vertreten.

Feuerwehrfest der Berufsfeuerwehr Wien

Das Wiener Feuerwehrfest findet jedes Jahr im September Am Hof im ersten Bezirk statt. Kinder und Erwachsene erfahren dort alles über die Tätigkeit der Feuerwehr. Die spektakulären Einsatzvorführungen machen den Besuch zu einem spannenden Erlebnis. Die Besucherinnen und Besucher erwarten außerdem eine Fahrzeugschau der Wiener Hilfs- und Einsatzorganisationen sowie Informationen zu deren Aufgabenbereichen.

Wiener Sicherheitsfest

Am „Wiener Sicherheitsfest" dreht sich jährlich für zwei Tage alles um das Thema Sicherheit. Dafür wird der Wiener Rathausplatz zum Sicherheits-Hotspot umfunktioniert. Am 25. Oktober und am Nationalfeiertag präsentieren sich dort alle Wiener Hilfs- und Einsatzorganisationen sowie zahlreiche befreundete Organisationen mit der größten Sicherheits-Leistungsschau Österreichs und bieten ein informatives und unterhaltsames Programm für die ganze Familie.
Der kulturelle Höhepunkt ist eine musikalische Live-Darbietung.

Alle Veranstaltungs-termine finden Sie auf der „Helfer Wiens"-Website.

DIE HELFER WIENS
SELBSTSCHUTZ – ZIVILSCHUTZ

Ihr kompetenter Partner in ALLEN Sicherheitsfragen. Kostenlose persönliche Beratung und Vorträge. Informationsveranstaltungen. Angebote für Freiwillige.

Die Helfer Wiens
SELBST SCHUTZ
ZIVILSCHUTZ

SICHERHEITSZENTRUM
DIE HELFER WIENS
Hermanngasse 24, 1070 Wien
✆ 01/522 33 44

@diehelferwiens

Infos: www.diehelferwiens.at