



Spielerbeschreibung

 Bundesministerium
Inneres



Zivilschutz
zivilschutz.at



Einleitung

Die vorliegende Spielebeschreibung besitzt **Gültigkeit** für:

- die Landesfinalbewerbe (ausg. Kärnten)
- und das Bundesfinale.

Bei den Vorbewerben (in den Bezirken bzw. Regionen) kann es zu leicht **abweichenden Regelungen** kommen. In einzelnen Bundesländern können **weitere Spiele** auf Ebene der Vorbewerbe und des Landesfinales hinzugefügt werden.

Für teilnehmende **Klassen aus dem EU-Ausland** können im Ausnahmefall Anpassungen (beispielsweise bei Notrufnummern) vorgenommen werden.

Änderungen vorbehalten. Wir sind bemüht alle Spiele spannend, Spaßig und fair für alle teilnehmenden Kinder zu gestalten. Dementsprechend nehmen wir laufend Anpassungen vor, um eine möglichst gute Erfahrung zu gewährleisten. Änderungen im Laufe einer SAFETY-Saison werden vermieden.

Stand: März 2024

Sicheres Scooterfahren

Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnis der wichtigsten Notrufnummern, Geschicklichkeit, Sicherheit und Schnelligkeit. Ziel ist es den vorgegebenen Slalomparcours so richtig und schnell wie möglich zu bewältigen und die vorgegebene Notrufnummer richtig aufzulegen.

Spielteam

1 Fahrer

1 Kletterer

2 Läufer

4 Wühler

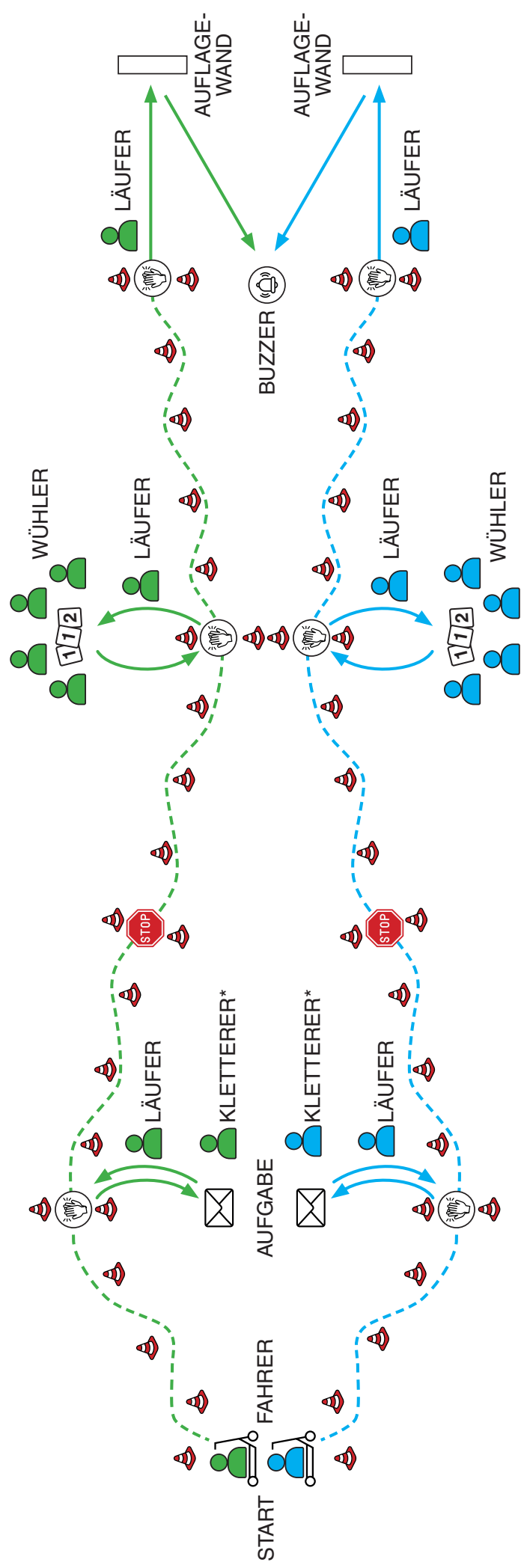
Insgesamt 8 Kinder

Spielablauf

1. Der Fahrer startet auf das Kommando des Moderators und folgt dem Slalomparcours.
2. Beim 1. Halt wird angehalten und mit dem Läufer abgeklatscht.
3. Der Läufer holt die Aufgabentafel und gibt diese in den Rucksack.
4. Der Fahrer klatscht mit dem Läufer ab und fährt weiter.
5. Der Fahrer bleibt bei der Stopptafel stehen, stellt beide Füße auf den Boden und blickt nach links und rechts.
6. Der Fahrer fährt weiter zum 2. Halt und klatscht dort mit dem nächsten Läufer ab.
7. Der Läufer nimmt die Aufgabentafel aus dem Rucksack und bringt diese zu den Wühlern.
8. Die Wühler suchen die richtigen Notrufziffern, der Läufer bringt die Ziffern und die Aufgabentafel dem Fahrer, gibt diese in den Rucksack und klatscht mit dem Fahrer ab.
9. Der Fahrer fährt zum nächsten Halt und klatscht mit dem letzten Läufer ab.
10. Der Läufer nimmt die Tafeln aus dem Rucksack, läuft zur Zielwand und legt sie richtig auf.
11. Wenn die Lösung fertig ist, läuft der Läufer zu dem Buzzer und drückt ihn.

Punkte

Ziel erreicht:	+80 Punkte
Als erstes gebuzzert:	+20 Punkte
	<i>(Achtung: Punkteübertrag bei falscher Lösung!)</i>
Notrufnummer falsch:	-20 Punkte
Stoppschild überfahren:	-20 Punkte
Hütchen umgeworfen:	-5 Punkte (pro Hütchen)
Ball verloren:	-5 Punkte (pro Ball)
Nicht abgeklatscht:	-5 Punkte (pro Abklatschen)



*Kletterer gibt es nur bei ausgewählten Bewerben (z.B. Bundesfinale)

Aufgabenkarte**Ziffernkarten****Beschreibung****Notrufnummer
Feuerwehr****1****2****2**Die Lösung ist **richtig!**

Aufgabenkarte und Ziffern stimmen überein.

**Notrufnummer
Feuerwehr****1****7****2**Die Lösung ist **falsch!**

Eine Ziffernkarte ist verdreht.

**Notrufnummer
Feuerwehr****1****1****2**Die Lösung ist **falsch!**Es sind die falschen Ziffern aufgelegt.
Richtig ist „122“.**Notrufnummer
Polizei****1****2****2**Die Lösung ist **falsch!**

Aufgabenkarte und Ziffern stimmen nicht überein. Richtig ist „133“.

SAFETY Quiz

Kurzbeschreibung

Dabei handelt es sich um ein Ratespiel, bei dem die gesamte Klasse mitwirkt. Mit der richtigen Beantwortung von Sicherheitsfragen gilt es rasch als erste Klasse das Ziel zu erreichen. Die Klassen erhalten abwechselnd eine Frage gestellt und dürfen, wenn die Antwort richtig war, vorrücken. Die Klasse, die als erstes das Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen. Nach einer maximalen Anzahl an Fragen endet das Spiel automatisch. Es gewinnt dann jene Klasse, die weiter vorne auf dem Spielfeld ist.

Spielteam

1 Sprecher

1 „Spielfigur“

Restliche Klasse: Rateteam

Insgesamt die ganze Klasse

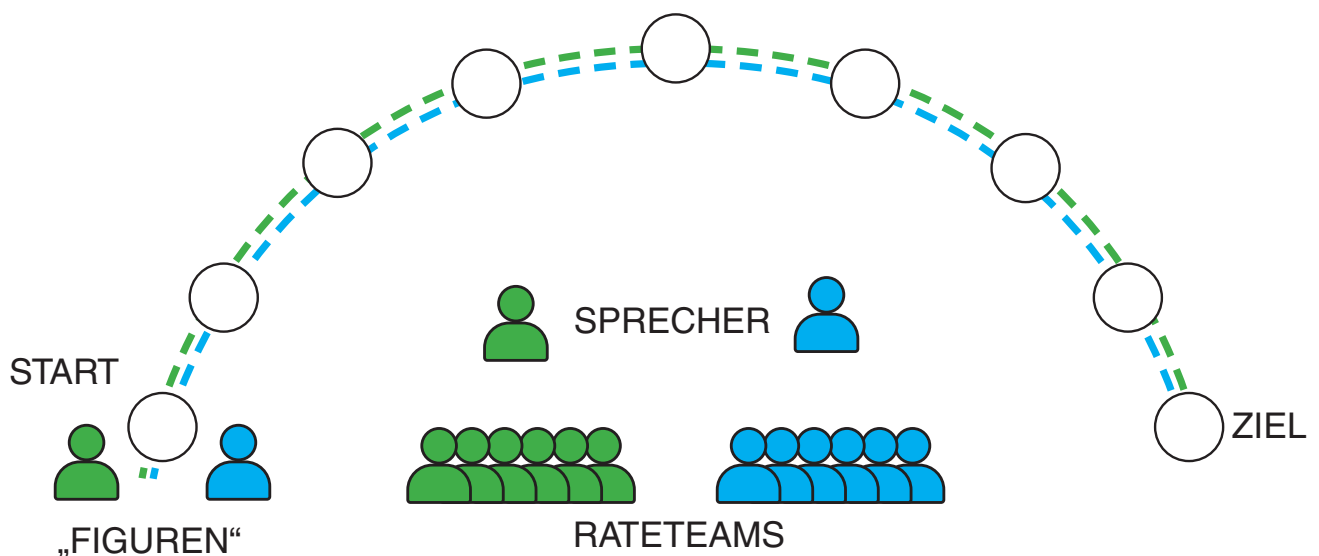
Spielablauf

1. Der Sprecher wählt jede Runde, um wie viele Punkte das Team spielen möchte. Eine Frage bringt mehr Punkte, wenn sie schwieriger ist oder wenn die Antwortmöglichkeiten nicht vorgelesen werden.
2. Der Moderator stellt eine Frage, das Team berät sich.
3. Der Sprecher beantwortet die Frage. Ist die Antwort richtig, darf die „Spielfigur“ um die Punktezahl vorrücken.
4. Danach ist die andere Klasse dran.
5. Die Klassen wechseln sich so lange ab, bis eine Klasse das Zielfeld erreicht hat oder die maximale Anzahl an Fragen gespielt wurde.

Punkte

Erster im Ziel: +100 Punkte

Zweiter im Ziel: +80 Punkte



Löschwettbewerb

Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel gilt es so rasch wie möglich die größere Menge Wasser mit einer Kübelspritze in ein vorgegebenes Ziel zu treffen. Dazwischen müssen sich die Teilnehmer auf Kommando in ihren Rollen abwechseln. Aber Achtung: das erste Team das buzzert erhält Extrapunkte! Überlegt euch also gut, wann ihr die Spritze liegen lasst, um diese Punkte zu holen!

Spielteam

1 Einsatzleiter

2 Pumper

1 Kübelträger

Insgesamt 4 Kinder

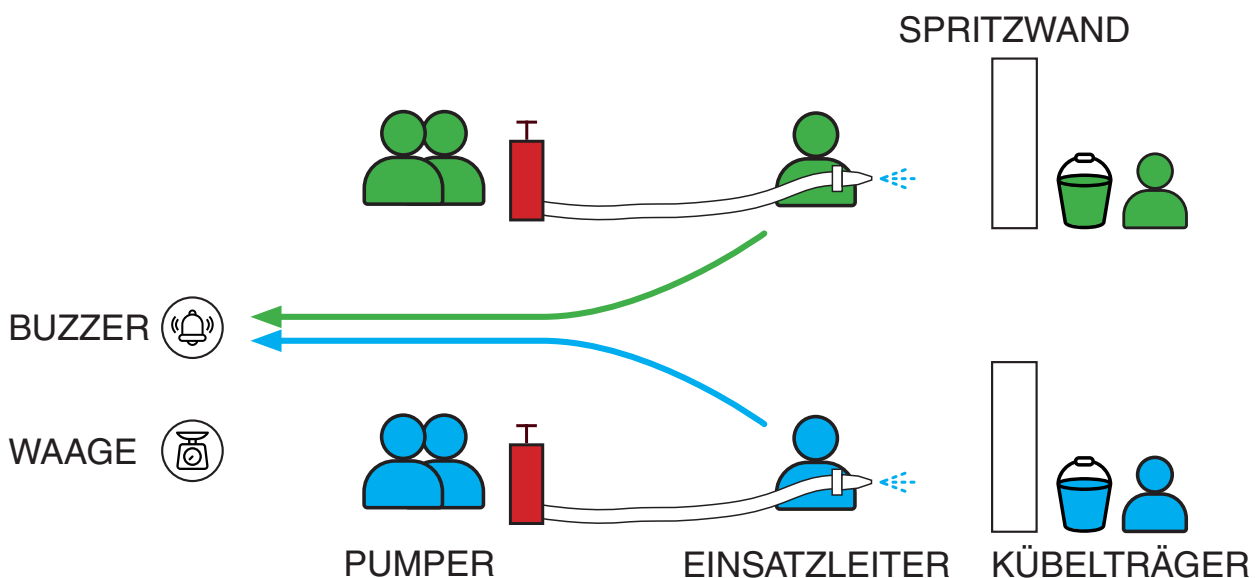
Spielablauf

1. Die Pumper pumpen auf Kommando des Moderators los.
2. Auf Kommando des Moderators wechseln ein Pumper und der Einsatzleiter die Position. Insgesamt müssen zwei Wechsel stattfinden, sodass beide Pumper auch Einsatzleiter waren.
3. Der Einsatzleiter kann jederzeit das Spritzen abbrechen und zum Buzzer laufen. Wurde der Buzzer durch ein Team gedrückt darf dieses nicht weiterpumpen. Das andere darf solange weiterpumpen, bis es selbst buzzert.
4. Haben beide Teams gebuzzert, tragen die Kübelträger die Kübel zur Waage und achten darauf so wenig wie möglich auszuschütten.
5. Im Anschluss werden die Kübel gewogen und die Punkte vergeben.

Punkte

Die Punkte werden nach dem Gewicht der Kübel vergeben.

Als erstes gebuzzert: +10 Punkte



Gefahrstoff-Würfelpuzzle

Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel geht es um die Kenntnis wichtiger Gefahrstoffsymbole und um die Zusammenarbeit im Team. Die Teilnehmer müssen so rasch wie möglich ein vorgegebenes Gefahrstoffsymbol aus neun Würfeln zusammensetzen.

Spielteam

1 Baumeister

9 Bauarbeiter

Insgesamt 10 Kinder

Spielablauf

1. Auf Kommando des Moderators erhalten die Baumeister eine Frage, deren Antwort ein Gefahrstoffsymbol („entflammbar“, „giftig“ oder „ätzend“) ist. Die Baumeister haben Zeit das richtige Symbol auszuwählen.
2. Auf ein neuerliches Kommando des Moderators dürfen die Baumeister zu den Bauarbeitern und diesen das Symbol mitteilen (mündlich oder durch zeigen).
3. Die Bauarbeiter laufen los, holen die neun Würfel und setzen diese auf dem Baugrund zusammen.
4. Glaubt der Baumeister, dass sein Team mit dem Bau fertig ist, rennt er zum Buzzer und betätigt ihn.
5. Ist der erste Buzzer gedrückt, darf das Team keine Würfel mehr verändern.

Punkte

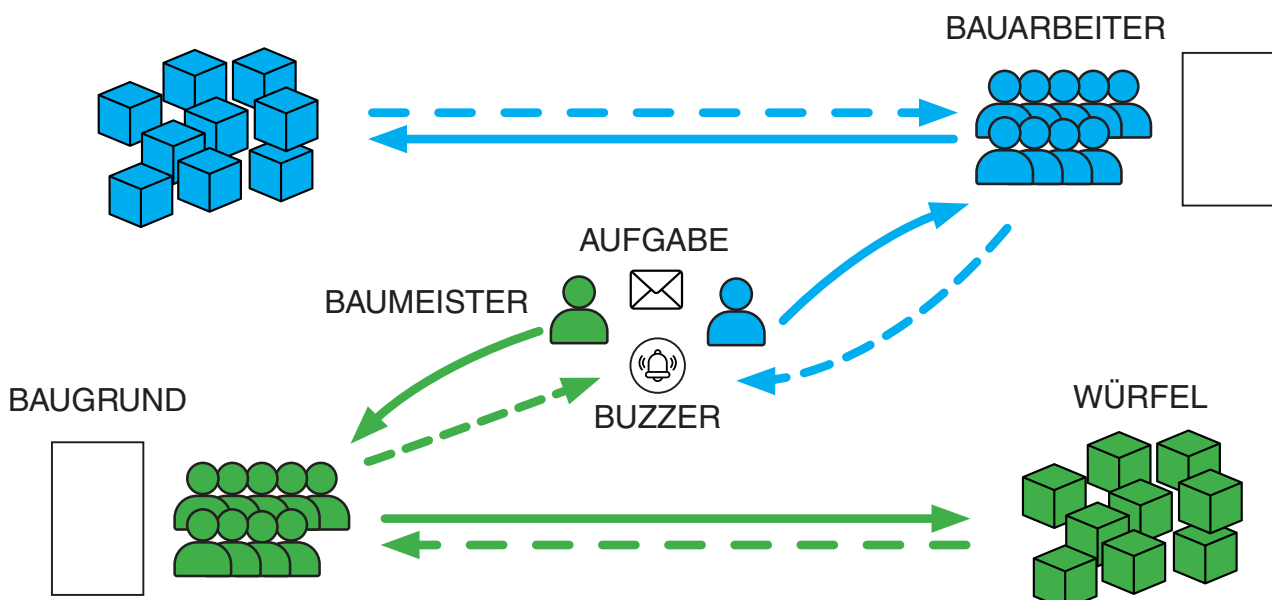
Pro richtigem Würfel:

+10 Punkte

Als erstes gebuzzert:

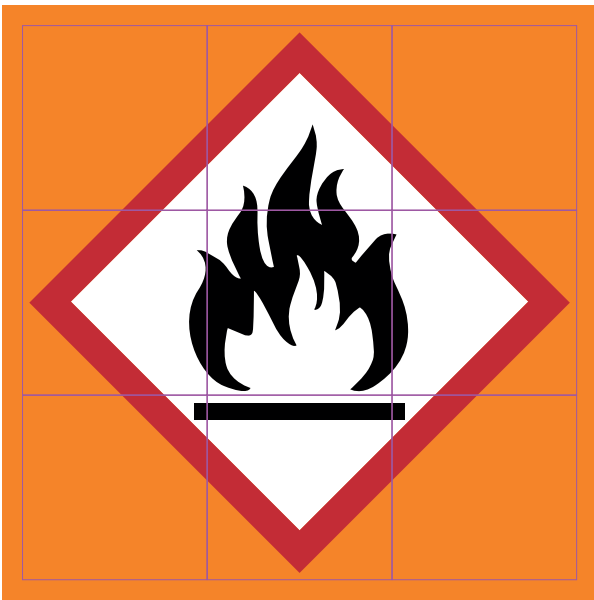
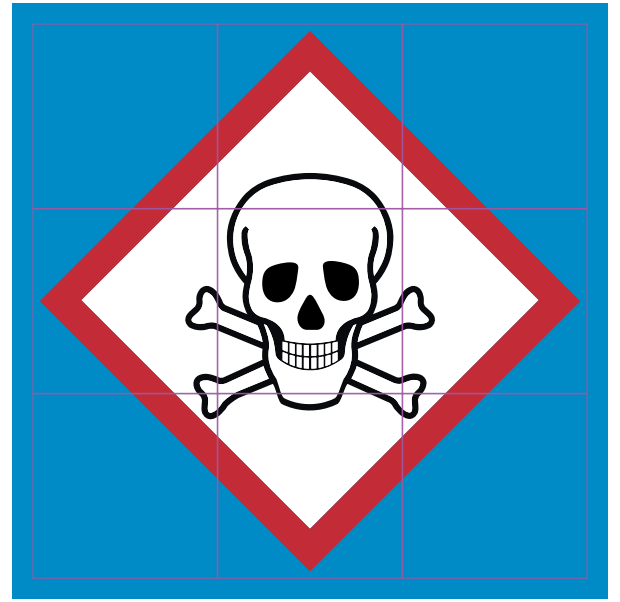
+20 Punkte

(Achtung: Punkteübertrag bei falscher Lösung!)

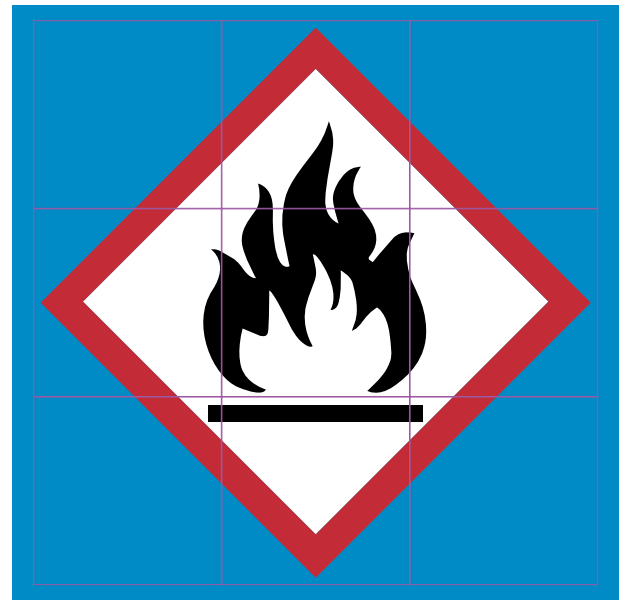




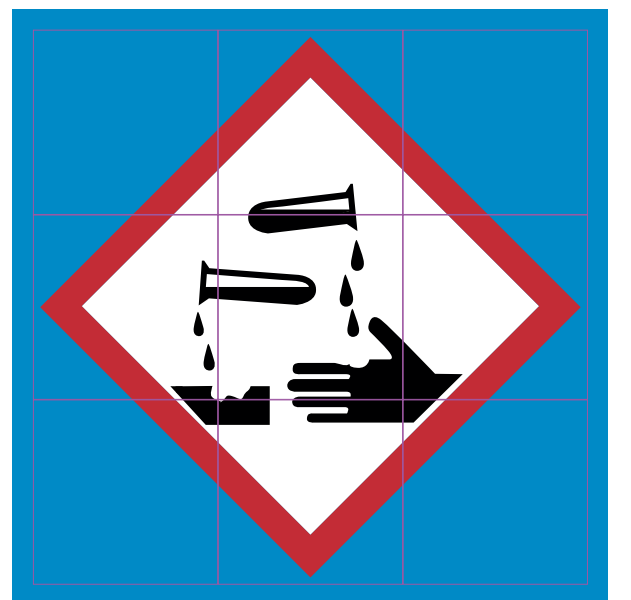
„giftig“



„entflammbar“



„ätzend“



Sonderspiel Bundesfinale

Notrufnummernspiel

Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel gilt es das Wissen um die Notrufnummern mit Schnelligkeit und Geschick zu vereinen. Nacheinander werden Einsatzorganisationen gezogen, deren Notrufnummern in Form von Bällen erst gefunden werden müssen, um sie danach gezielt zu werfen. Es können so viele Notrufnummern geworfen werden, bis eine vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

Spielteam

2 Werfer

1 Läufer

3 Wähler

2 Helfer

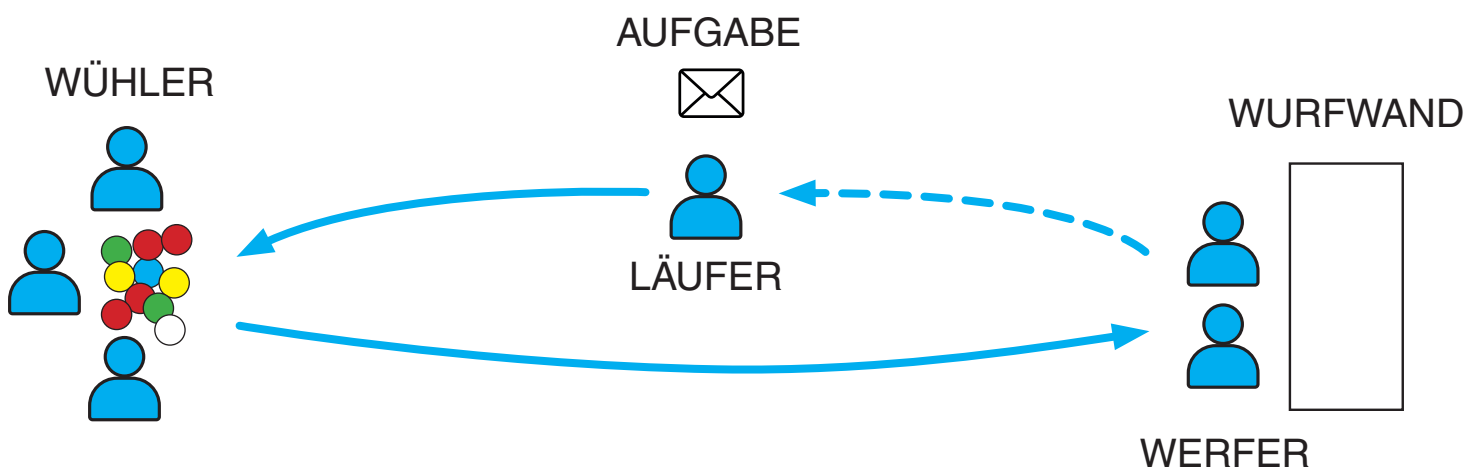
Insgesamt 8 Kinder

Spielablauf

1. Auf Kommando des Moderators zieht der Läufer die erste Aufgabenkarte und bringt diese zu den Wählern.
2. Die Wähler geben dem Läufer die passenden Ziffernbälle.
3. Der Läufer bringt die Ziffernbälle zu den Werfern. Die Werfer werfen die Ziffernbälle in die richtige Tasche. Fallen diese daneben dürfen die Helfer die Bälle den Werfern zurückgeben. Diese dürfen nochmals werfen.
4. Sobald alle Bälle in eine Tasche geworfen wurden, erhält der Läufer die nächste Aufgabenkarte und bringt diese wieder zu den Wählern
5. Der Ablauf wiederholt sich, bis die vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

Punkte

Pro richtigem Ball: +5 Punkte





Impressum

Österreichischer Zivilschutzverband – Bundesverband
Grünangergasse 8/5, 1010 Wien
office@zivilschutz.at

ZVR: 749846860