



Jugendfeuerwehr Challenge bei der Jugendleistungsprüfung der Feuerwehrjugend



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Kommandieren einer Gruppe	3
Erste Hilfe.....	6
Brandklassen und Löschmittel, Kleinlöschgeräte.....	12
Gerätekunde	17
Fahrzeuge	31
Atemschutz	36
Gefährliche Stoffe.....	38
Alarmstufen.....	42



Vorwort

Die Unterlage beschreibt die acht verbindlich vorgesehenen Stationen der Jugendfeuerwehr-Challenge. Zusätzlich kann der Veranstalter eigene Spiele mit separater Wertung ergänzen.

1. Disziplinen

1. Kommandieren einer Gruppe
2. Erste Hilfe
3. Brandklassen
4. Gerätekunde
5. Fahrzeuge
6. Atemschutz
7. Gefährliche Stoffe
8. Alarmstufen

2. Bewertung

Die Durchführung der Bewertung ist bei jeder Disziplin beschrieben. Grundsätzlich gilt: für jede Disziplin werden Punkte vergeben und gegebenenfalls auch die Zeiten festgehalten. In der Rangliste gelten zuerst die Punkte und bei Punktegleichheit die Summe der festgehaltenen Zeiten.

3. Teilnehmerzahl je Jugendgruppe

Die Jugendgruppe muss geschlossen bei der Jugendfeuerwehr Challenge laut Anmeldung bei der JugendlLeistungsprüfung antreten.

Den Jugendgruppen mit 15 und mehr Teilnehmenden wird empfohlen, mit zwei Gruppen getrennt anzutreten. Andernfalls besteht die Gefahr, dass sich die Teilnehmenden bei einigen Disziplinen gegenseitig behindern. Gruppen unter 15 Teilnehmer dürfen nicht auf zwei Gruppen aufgeteilt werden.

Auf den Stationen liegt eine Liste mit der Anzahl der gemeldeten Teilnehmer pro Jugendgruppe auf. Damit kann bei Bedarf die Teilnehmerzahl kontrolliert werden.

4. Uniformierung

Die Uniform zählt zum Erscheinungsbild der Jugendgruppe und wird bei der Station Kommandieren einer Gruppe bewertet. Die Uniform muss den Richtlinien des Landesfeuerwehrverbandes entsprechen. Die Art der Uniformierung wird nicht vorgeschrieben, entscheidend ist einheitliches Auftreten: graue Uniform, Mütze, graues Leibchen, rote Wetterschutzjacke.

5. Spiele

Jedem austragendem Bezirk bleibt es offen ein zusätzliches Spiel zu organisieren. Das Spiel wird separat gewertet und beeinflusst die Wertung der Jugendfeuerwehr Challenge nicht.



Kommandieren einer Gruppe

Benötigte Materialien:

- Verkehrsleitkegel: min. 9 Stück
- Tisch: 1 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

1. Anpassung an örtliche Gegebenheiten
Das vorgegebene Beispiel darf durch Weglassen oder Hinzufügen von Richtungswechseln angepasst werden.
Unveränderlich: Die Kommandos am Start- und Zielpunkt.
2. Teilnahme der Gruppe
 - Die **gesamte gemeldete Gruppe** muss teilnehmen.
 - Bei **weniger als 5 Teilnehmenden** muss der *die Jugendbetreuerin* einspringen (ausgenommen als Gruppenkommandant*in).
 - Es sollen **maximal 10 Teilnehmende** marschieren. Bei größeren Gruppen entscheidet die Gruppe selbst, wer teilnimmt.
3. Zeitvorgabe
 - Es gibt keine zeitliche Begrenzung.

Bewertung:

1. Bewertungskriterien
Die Bewerber vergeben in jeder Kategorie 0–2 Punkte:

Verhalten und Disziplin der Gruppe	0 – 2
Richtigkeit und Aussprache der Befehle	0 – 2
Erscheinungsbild der Gruppe	0 – 2
Richtungswechsel	0 – 2
Gleichschritt der Gruppe	0 – 2
Anhalten der Gruppe innerhalb der Markierung (6 m)	0 – 2

2. Punktevergabe
 - Maximal erreichbare Punkte: **12 Punkte**
 - Punkte können in **0,25-Schritten** vergeben werden.



Befehlsgebende/r	Befehle	Beschreibung
GKDT	<i>„Gruppe – Achtung!“ „In Linie zu zwei Gliedern – antreten!“</i>	GKDT nimmt Haltung an und gibt den Befehl. Die Gruppe stellt sich in der „Ruht-Stellung“ auf. GKDT steht ca. 4 Schritte vom rechten Flügelmann entfernt.
GKDT	<i>Habt - acht! Rechts richt - euch! Habt - acht! Zur Meldung an den Hauptbewerter Gruppe rechts – schaut!</i>	GKDT überprüft die Ausrichtung der Gruppe und kehrt dann wieder auf seinen Platz zurück (4 Schritte vom rechten Flügelmann entfernt).
GKDT	<i>Herr Hauptbewerter, JFM ... (Familiennamen) meldet: Bewerbungsgruppe ... (FF) zur Marschübung angetreten.</i>	GKDT macht eine Rechtswendung, salutiert und meldet dem HB.
<u>HB</u>	<u>Vorgesehene Marschübung durchführen!</u>	<u>Gibt den Befehl.</u>
<u>GKDT</u>	<u>Vorgesehene Marschübung durchführen.</u>	<u>Wiederholt den Befehl.</u>
GKDT	<i>Habt - acht! Rechts - um! Im Schritt marschieren - marsch!</i>	Die Gruppe macht eine Wendung um 90° und marschiert los. Der GKDT dreht sich in Marschrichtung.
GKDT	<i>Richtung - links !</i>	Einheit ändert bei der Markierung die Marschrichtung um 90°.
GKDT	<i>Richtung - links !</i>	Einheit ändert bei der Markierung die Marschrichtung um 90°
GKDT	<i>Richtung - links !</i>	Einheit ändert bei der Markierung die Marschrichtung um 90°.
GKDT	<i>Gruppe - Halt!</i>	Einheit hält vor der Markierung an (Befehl wird auf dem rechten Fuß gegeben).
GKDT	<i>Links - um!</i>	Die Einheit macht eine Wendung um 90°.
GKDT	<i>Gruppe - ruht!</i>	Einheit nimmt Ruht-Stellung ein.
GKDT	<i>Gruppe - aufrücken!</i>	Die Einheit staffelt sich (ggf. ist dieser Befehl zu geben).



GKDT	<i>Habt - acht! Rechts richt - euch! Habt - acht! Zur Meldung an den Hauptbewerter Gruppe rechts – schaut!</i>	Befehle an die Gruppe.
GKDT	<i>Herr Hauptbewerter, JFM ... (Familienname) meldet: Befehl durchgeführt.</i>	GKDT macht eine Rechtswendung, salutiert und meldet dem HB.
<u>HB</u>	<u><i>Nach vorne wegtreten lassen!</i></u>	<u><i>Gibt den Befehl</i></u>
GKDT GKDT	<i>Nach vorne wegtreten lassen. Habt - acht! Gruppe Ruht! Nach vorne - wegtreten!</i>	Wiederholt den Befehl Die Einheit trittet weg

GKDT Gruppenkommandant/
Gruppenkommandantin

HB Hauptbewerter/Hauptbewerterin

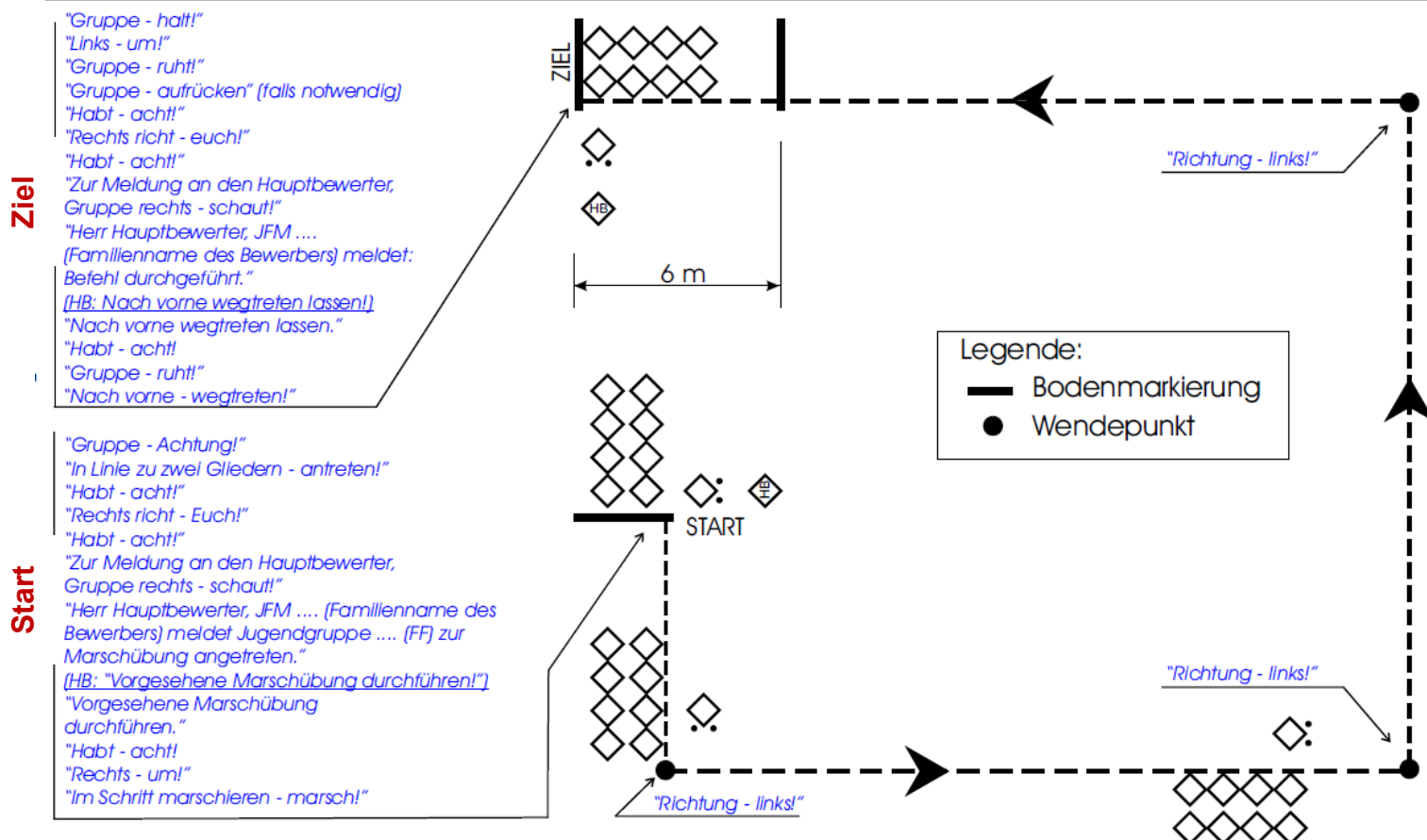
Hinweis: Der/die Kommandierende hat seine Einheit immer zu seiner/ihrer Rechten.

Zur Veranschaulichung folgend der Link zum Lernvideo:

<https://youtu.be/e82qr7oWzSg?si=UlwZRpJn5InVuAoc>

Kommandieren einer Gruppe - Feuerwehrjugend

LFV Südtirol





Erste Hilfe

Benötigte Materialien:

- 16 Kärtchen mit Fragen
- Praktische Geräte: Halskrause (Stiffneck), Schaufeltrage, Material für einen Druckverband, AED-Übungsgerät
- Tisch: 2 Stück
- Bank: 2 Stück

Regeln:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.
- Die vier Jugendlichen teilen sich selbst in **zwei Zweiergruppen** ein.
- **Gruppe 1** (zwei Teilnehmende)
 - zieht **vier Fragekärtchen** aus einem Stapel von **16 Kärtchen** zum Thema *Erste Hilfe*.
 - beantwortet die vier gezogenen Fragen.
 - erklärt zusätzlich, **wie ein Notruf richtig abgesetzt wird**.
- **Gruppe 2** (zwei Teilnehmende)
 - erklärt die **praktischen Geräte**.
 - zeigt und erklärt, **wie ein Druckverband angelegt wird**.
- Die Jugendlichen haben **5 min Zeit** die Aufgaben zu erfüllen.

Bewertung:

Bewertungskriterien

Aufgabe	Punkte
Notruf 112	0 – 5
Fragen	0 – 4
Praktische Geräte	0 - 4

Punktevergabe

Maximal erreichbare Punkte: **13 Punkte**

1. Wie setze ich einen Notruf ab?

Notruf 112

- 1) **Wer** meldet?
- 2) **Wo** ist der Unfallort?
- 3) **Was** ist geschehen?
- 4) **Wie** viele Verletzte?
- 5) **Welche** Verletzungen?





2. Erklären der praktischen Geräte:

□ Halskrause (Stiffneck)

Es handelt sich um eine Kunststoffmanschette, die die Halswirbelsäule (HWS) stabilisiert. Sie ersetzt einen Teil der Stützfunktion der HWS und setzt die Bewegungsfähigkeit teilweise außer Kraft. Der Kopf ruht auf der Schiene und sie sitzt auf den Schultern auf.



Sie wird Patienten mit Verdacht auf eine Halswirbelsäulenverletzung, besonders bei Verdacht auf HWS-Fraktur angelegt, beispielsweise nach einem Sturz aus großer Höhe oder Verkehrsunfällen.

□ Schaufeltrage

Die Schaufeltrage ist ein Hilfsmittel zur Rettung von verunglückten Personen, bei denen eine mögliche Fraktur der Wirbelsäule nicht auszuschließen ist. Sie ist eine flache Trage aus Leichtmetall oder Kunststoff, die der Länge nach geteilt werden kann.



□ Material für einen Druckverband

Der Druckverband ist eine Erste-Hilfe-Maßnahme, die bei einer stark blutenden Wunde durchgeführt wird. Das Stillen starker Blutungen hat höchste Priorität, da es bei großem Blutverlust schnell zu einem lebensbedrohlichen Schock kommen kann.

Benötigtes Material: Wundauflage, Verbandspäckchen, Dreieckstuch

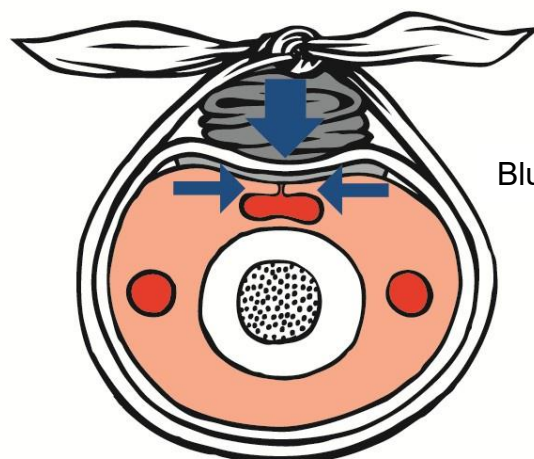
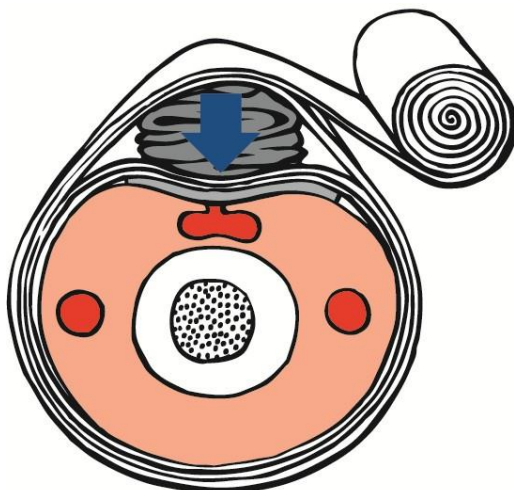
Die Jugendfeuerwehrmitglieder müssen das benötigte Material in einem Erste-Hilfe-Koffer suchen und demonstrieren, wie man einen Druckverband anlegt.

Druckpolster

Binde

Wundauflage

Blutgefäß





☐ AED



Die Abkürzung AED steht für „Automatisierter Externer Defibrillator“. Ein AED ist ein medizinisches Gerät, das speziell dafür entwickelt wurde, auch von Laien ohne medizinische Vorkenntnisse sicher angewendet werden zu können.

Im Notfall – zum Beispiel bei einem plötzlichen Herzstillstand – führt der AED den Helfer mit klaren Sprach- und Bildanweisungen Schritt für Schritt durch die Wiederbelebung. Das Gerät analysiert den Herzrhythmus automatisch und gibt nur dann einen elektrischen Schock ab, wenn dies erforderlich ist.

Damit stellen AEDs eine lebenswichtige Unterstützung dar: Sie ermöglichen es jedem Menschen, im Ernstfall schnell und effektiv zu handeln und die Überlebenschancen der Betroffenen deutlich zu erhöhen.

3. Fragen: Erste Hilfe (Fragekärtchen)

1.) Was sind die Vitalfunktionen?

- A) Bewusstsein, Atmung, Kreislauf
- B) Gedächtnis, Herz, Blutkreislauf
- C) Bewusstsein, Verdauung, Stoffwechsel

2.) Wie oft schlägt das Herz eines Erwachsenen in Ruhe?

- A) 130-140 Mal/min
- B) 60-80 Mal/min
- C) 20-30 Mal/min

3.) Wann verwendet man bei einer Person die stabile Seitenlage?

- A) wenn er bewusstlos ist und atmet
- B) wenn sein Puls über 100 Schläge/min ansteigt
- C) wenn er herumspringt

4.) Worauf kommt es bei der stabilen Seitenlage an?

- A) Die Blutzirkulation soll angeregt werden
- B) Die Atemwege sollen freigehalten werden
- C) Das Herz-Kreislauf-System soll geschont werden



5.) Was ist zu tun, wenn ein Patient nicht mehr atmet?

- A) Man beginnt mit der Mund zu Mund Beatmung
- B) Man bringt den Patienten in die stabile Seitenlage
- C) Man beginnt mit der Herz-Druck-Massage

6.) In welchem Verhältnis wird bei der Herz- Lungen-Wiederbelebung die Herzdruckmassage (HDM) und die Beatmung durchgeführt?

- A) HDM 5 zu 2 Beatmungen
- B) HDM 15 zu 1 Beatmung
- C) HDM 30 zu 2 Beatmungen

7.) Die Drucktiefe bei der Herz- Lungen-Wiederbelebung beträgt...

- A) 2-3 cm
- B) 5-6 cm
- C) 10 cm

8.) Wie erkennen Sie einen Schockzustand?

- A) kalte, nasse Haut, Patient reagiert erschreckt, Patient ist ansprechbar
- B) trockene, warme Haut, langsamer Puls, Patient gibt Antwort, kann sitzen
- C) blasse, kaltschweißige Haut, schneller und schwacher Puls, Teilnahmslosigkeit, ev. Bewusstlosigkeit

9.) Die klassischen Zeichen eines Herzinfarktes sind...

- A) Starke Schmerzen im Rücken, roter Kopf und trockene Haut
- B) Starke Schmerzen hinterm Brustbein, Schmerzausstrahlung meist in den linken Arm, blasse Gesichtsfarbe
- C) Starke Schmerzen im linken Bein, Ausstrahlung in den rechten Arm, blässliche Gesichtsfarbe

10.) Woran erkennt man einen Schlaganfall?

- A) Lähmungserscheinungen an Armen, Beinen oder im Gesicht, Schluck- und Sprachstörungen
- B) Ist ohne medizinische Ausbildung nicht zu erkennen
- C) Man bittet den Betroffenen kurz auf einem Bein zu stehen um Gleichgewichtsstörungen zu erkennen



11.) Auf regennasser Fahrbahn ist ein Motorradfahrer ins Schleudern gekommen und liegt bewusstlos am Boden. Was ist zu tun?

- A) Kopf stabilisieren, Visier öffnen, Atmung prüfen und Notruf absetzen /absetzen lassen; bei ausreichender Atmung bleibt der Helm auf dem Kopf und die Person wird in der vorgefundenen Position belassen
- B) Person sofort bewegen und in die stabile Seitenlage bringen
- C) Helm abnehmen und den Patienten aufsetzen

12.) Erste Maßnahme bei Brandwunden

- A) Wunde abdrücken
- B) Mit Öl einreiben
- C) Mit Wasser kühlen

13.) Welche Maßnahmen sind bei Atemnot zu ergreifen?

- A) Flachlagerung
- B) Oberkörper-Hochlagerung
- C) Schocklagerung

14.) Was sollte man bei einer Schwellung tun?

- A) wärmen
- B) Medikamente absetzen
- C) Kühlen

15.) Eine Wunde am Unterarm blutet stark, welche Maßnahmen werden durchgeführt?

- A) Der Oberarm wird mit einem Seil abgebunden
- B) Ich lege den Patienten hin, drücke auf die Wunde auf und lege einen Druckverband an
- C) Ich reinige die Wunde mit Alkohol und verbinde diese anschließend

16.) Wie bringe ich einen Verletzten aus dem Gefahrenbereich?

- A) Der Retter zieht den Verletzten mit einer Leine aus dem Gefahrenbereich
- B) Durch das Tragen an Armen und Beinen
- C) Mit dem Rautekgriff



Richtige Antworten:

- | | |
|------|---|
| 1.) | A |
| 2.) | B |
| 3.) | A |
| 4.) | B |
| 5.) | C |
| 6.) | C |
| 7.) | B |
| 8.) | C |
| 9.) | B |
| 10.) | A |
| 11.) | A |
| 12.) | C |
| 13.) | B |
| 14.) | C |
| 15.) | B |
| 16.) | C |



Brandklassen und Löschmittel, Kleinlöschgeräte

Benötigte Materialien:

<u>Brandklassen</u>	<u>Verbrennungsdreieck</u>
Brennbare Stoffe: Holz, Öl/Fett, Gas, Metall	
Kleinlöschgeräte: • 1x Kübelspritze (alternative C-Schlauch, Mehrzweckstrahlrohr) • 3x Pulverlöscher • 1x D-Pulver (Eimer mit Sand und Beschriftung) • 2x Löschschaum (Schaumkanister oder Schaumrohre) • 2x CO₂ Löscher	Kleinlöschgeräte: • 1x Kübelspritze (alternative C-Schlauch, Mehrzweckstrahlrohr) • 1x Pulverlöscher • 1x Löschschaum (Schaumkanister oder Schaumrohr) • 1x CO₂ Löscher • 1x Löschdecke
Piktogramme der 5 Brandklassen	Symbole für Verbrennungsdreieck
2 Tische, 1 Bank	3 Bänke für Verbrennungsdreieck

Regeln:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.
- Nach einer kurzen Einführung durch die Bewerber wird der **Timer auf 3 Minuten** gestellt.
- Mit dem **Startbefehl von Seiten der Bewerber** beginnen die Jugendlichen, die Aufgaben beider Bereiche (Brandklassen & Verbrennungsdreieck) zu bearbeiten.
- **Nach Ablauf der Zeit dürfen keine Löschmittel oder Piktogramme mehr zugeordnet** werden.
- **Fehlende Zuordnungen** werden als Fehler gewertet.
- Die Jugendlichen dürfen sich **aufteilen**, um Zeit zu sparen.
- Die Bewerber informieren, sobald die letzte Minute anbricht.

Brandklassen:

- Die **Piktogramme der Brandklassen** müssen den **brennbaren Stoffen** korrekt zugeordnet werden (aufgrund der Zeitvorgabe werden die Piktogramme nur zugeordnet und nicht benannt)
- Das **geeignete Löschmittel bzw. Löschgerät** ist auszuwählen und dem **brennbaren Stoff bzw. der Brandklasse** zuzuordnen.

Verbrennungsdreieck:

- Es stehen **5 Löschmittel/Löschgeräte** zur Verfügung.
- Die Teilnehmenden wählen **3 davon** aus und ordnen sie der **richtigen Seite des Verbrennungsdreiecks** zu.



Bewertung:

3. Bewertungskriterien

Aufgabe	Punkte
Je richtig zugeordnetes Brandklassen-Piktogramm:	0 – 5
Je richtig zugeordnetes Löschmittel/Löschgerät:	0 – 9
Je richtige Zuordnung beim Verbrennungsdreieck:	0 – 3

4. Punktevergabe

Maximal erreichbare Punkte: **17 Punkte**

Beschreibung Brandklassen:



Brennbare Stoffe werden in fünf verschiedene Brandklassen eingeteilt. Diese sind als Brandklasse A, B, C, D und F gekennzeichnet.

Ein falsch gewähltes Löschmittel kann verheerende Folgen haben:

Fettexplosion (foto: anni frenademez @LFVSüdtirol)



Beispiel Brandklassen



L Ö S C H M I T T E L W A H L	Brandklasse	Wasser	ABC-Pulver	D-Pulver	Lösch-schaum	Kohlen-dioxid
	 Brände fester Stoffe					
	 Brände flüssiger Stoffe					
	 Brände von Gasen					
	 Brände von Metallen					

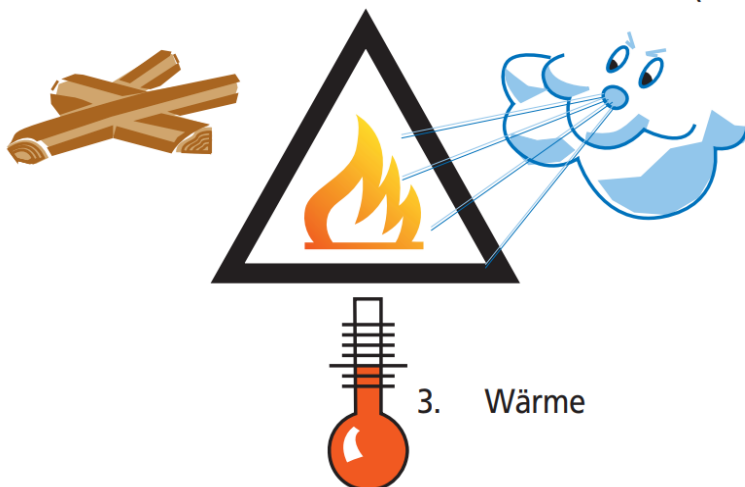
Beschreibung Verbrennungsdreieck:

Eine Verbrennung ist nur innerhalb bestimmter Mischungsverhältnisse von brennbarem Stoff und Sauerstoff möglich. Ein Feuer kann gelöscht werden, indem eine Voraussetzung der Verbrennung beseitigt wird.

Damit es brennt sind drei grundlegende Voraussetzungen erforderlich:

1. Ein brennbarer Stoff

2. Sauerstoff (Luft)



3. Wärme

Verbrennungsdreieck (Bild Brandschutzratgeber @LFVSüdtirol)

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, kann kein Brand entstehen!



Fünf Löschmittel, Erklärung.

Löschmittel sind feste, flüssige oder gasförmige Stoffe, die derart in den Verbrennungsvorgang eingreifen, dass sie auf eine oder mehrere Voraussetzungen der Verbrennung einwirken und den Verbrennungsvorgang unterbinden.

Wichtige Löschmittel im Feuerwehreinsatz sind:

- Wasser
- Löschschaum (Schaumlöscher)
- Löschpulver (ABC – Pulverlöscher)
- Löschgase (CO₂ - Löscher)
- Löschdecke

Wasser:

Hauptlöschwirkung: **Abkühlen** (nimmt Wärme weg)

Geeignet für: Brandklasse A

Löschschaum:

Hauptlöschwirkung: **Ersticken** (deckt ab, unterbindet die Sauerstoffzufuhr)

Geeignet für: Brandklasse A; Brandklasse B und F

Löschpulver:

Hauptlöschwirkung: **Ersticken** durch chemische Reaktion (direkten Eingriff der Pulverteilchen in die Verbrennungsreaktion - auch inneres Ersticken genannt; erstickende Löschwirkung durch das Stören des Mengenverhältnisses von brennbarem Stoff und Sauerstoff)

Geeignet für: Brandklasse ABC (ABC Pulver); Brandklasse D (Metallbrandpulver)

Kohlendioxid - CO₂:

Hauptlöschwirkung: **Ersticken** (verdrängt den Sauerstoff)

Geeignet für: Brandklasse B und F; Brandklasse C;

Löschdecke:

Hauptlöschwirkung: **Ersticken** (deckt ab, unterbindet die Sauerstoffzufuhr)

Geeignet für: in der Entstehungsphase kann grundsätzlich fast jeder Brand durch einfaches Abdecken gelöscht werden, somit ist die Löschdecke eigentlich für alle Brandklassen geeignet.



1. Ein brennbarer Stoff



2. Sauerstoff (Luft)



3. Wärme





Gerätekunde

Benötigte Materialien:

- 6 Holzwürfel mit Gerätebilder
- 1 Würfel mit Kategorien
- Tisch: 1 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

Auswahl der Teilnehmenden:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.

Kategorien bestimmen:

- Es gibt **sechs Kategorien**.
- Die Jugendlichen würfeln mit dem **Kategorie-Würfel**, um **zwei verschiedene Kategorien** per Zufall auszuwählen.
- Wird beim zweiten Wurf **dieselbe Kategorie** erneut gewürfelt, wird so lange weitergewürfelt, bis eine **andere Kategorie** erscheint.

Geräte finden und benennen:

- Zu jeder gewürfelten Kategorie müssen die Jugendlichen **sechs passende Geräte** auf den Geräte-Würfeln **finden und benennen**.
- Die Jugendlichen nennen die Geräte **abwechselnd**.
- Sie dürfen:
 - „**Weiter**“ sagen, wenn sie ein Gerät überspringen möchten.
 - **eingestehen**, dass sie ein Gerät nicht benennen können.

Ablauf:

- Nach einer kurzen Einführung geben die Bewerber den **Startbefehl**.
- Die Jugendlichen würfeln die **erste Kategorie**, suchen die passenden Bilder auf den Würfeln, legen diese mit dem passenden Bild nach oben auf den Tisch und benennen anschließend die sechs Geräte.
- Danach wird der Ablauf für die **zweite Kategorie** wiederholt.

Zeitlimit:

- Während der gesamten Aufgabe läuft eine **Stoppuhr**.
- Die Zeit wird erst gestoppt, wenn die **zweite Kategorie vollständig abgeschlossen** ist.
- Insgesamt haben die Jugendlichen **maximal 3 Minuten**, um beide Kategorien zu bewältigen.

Bewertung:

Aufgabe	Punkte
Richtig benanntes und zugeordnetes Gerät	0 – 12



Technische Hilfeleistung mit Sicherungsgeräten:

- Leiter
- Greifzug
- Hebekissen
- Bergegeräte (Rettungsschere, Rettungsspreizer, Rettungszylinder)
- Pickel und Schaufel
- Werkzeugkiste

Verkehrsabsicherung:

- Leitkegel
- Faltsignal
- Blitzleuchte
- Absperrmaterial
- Warnweste
- Winkerkelle

Persönliche Schutzausrüstung

- Einsatzbekleidung (Stiefel, Hosen, Mantel, Helm)
- Schnittschutz
- Handschuhe
- Sicherungsgurt
- Schutzbrille
- Gehörschutz

Wasserführende Armaturen:

- Strahlrohre
- Druckschläuche
- Saugkopf
- Oberflurhydrant
- Saugschläuche
- Verteiler

Elektrische/Motorbetriebene Geräte:

- Motorsäge
- Tragkraftspritze
- Stromerzeuger
- Überdruckbelüfter
- Tauchpumpe
- Trennschleifer

Schaumerzeuger

- Schaummittel
- Linienzumischer
- Schwer - Schaumrohr
- Mittel - Schaumrohr
- D-Schlauch
- C-Druckschlauch



Wasserführende Armaturen:



Saugkopf



Dreivegeverteiler



Strahlrohre



Druckschlauch



Saugschlauch



Oberflurhydrant



Schaumerzeuger:



Linienzumischer



C- Druckschlauch



Mittel - Schaumrohr



Schwer - Schaumrohr



Schaummittel



D - Schlauch



Elektrische/Motorbetriebene Geräte:



Motorsäge



Tragkraftspritze



Überdruckbelüfter



Trennschleifer



Tauchpumpe



Stromerzeuger



Technische Hilfeleistung mit Sicherungsgeräten:



Greifzug



Hebekissen



Bergegeräte (Rettungsschere,
Rettungszylinder, Rettungsspreizer)



Pickel und Schaufel



Leiter



Werkzeugkiste



Verkehrsabsicherung



Faltsignal



Leitkegel



Blitzleuchte



Winkerkelle



Absperrmaterial



Warnweste



Persönliche Schutzausrüstung



Einsatzbekleidung
(Stiefel Hosen, Mantel, Helm)



Schnittschutz



Handschuhe



Sicherungsgurt



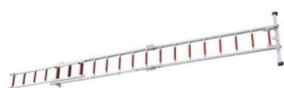
Schutzbrille



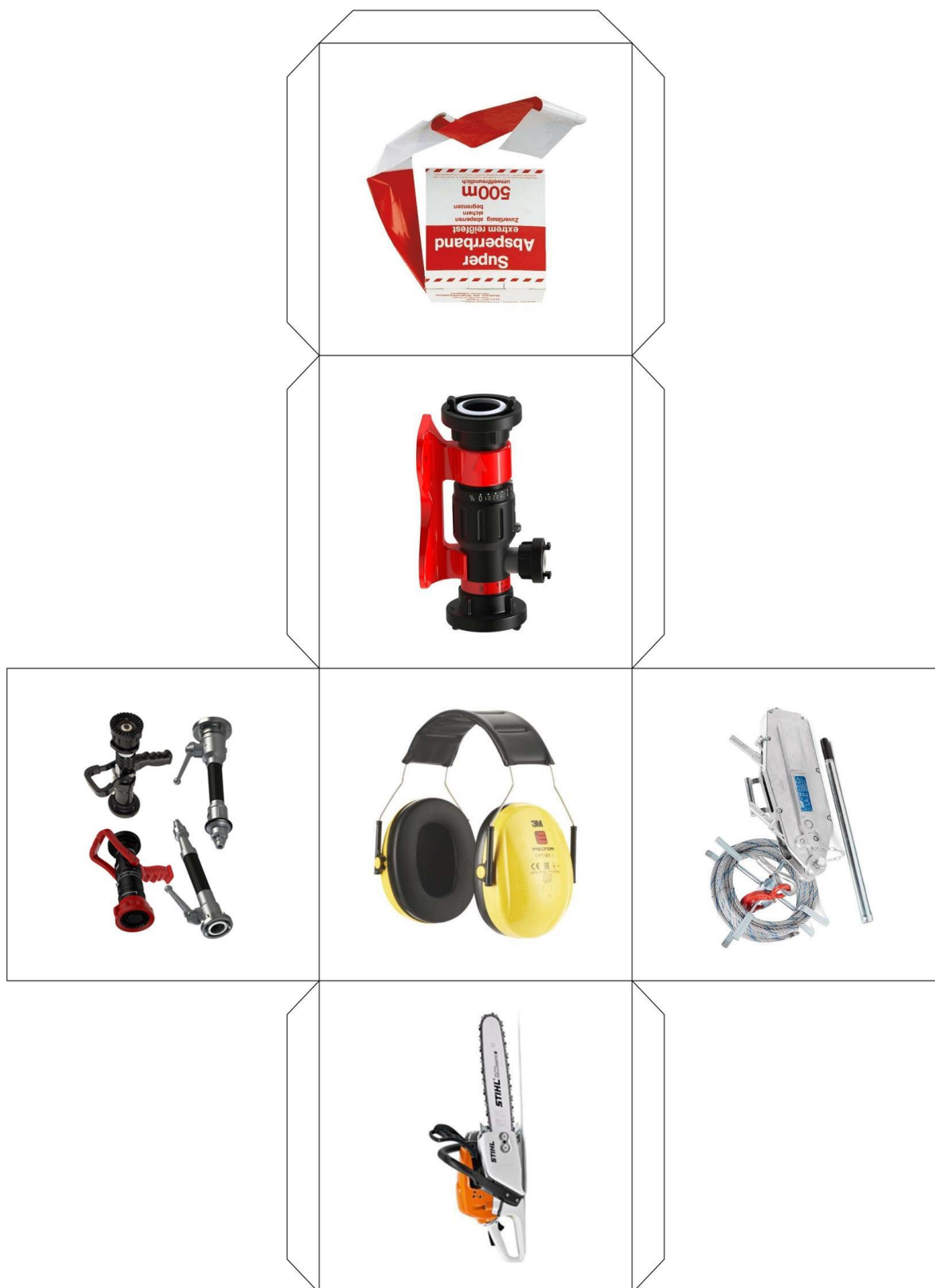
Gehörschutz

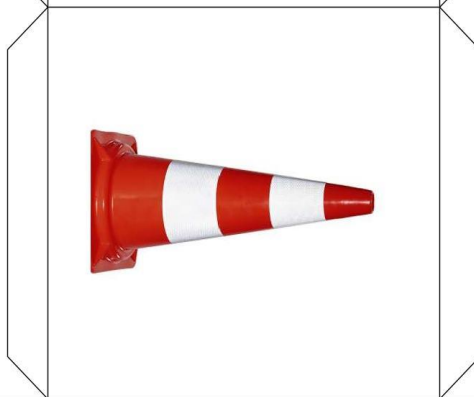


DRUCKVORLAGE















Fahrzeuge

Benötigte Materialien:

- 12 Kärtchen mit Fahrzeugbilder
- 12 Kärtchen mit Fahrzeugbeladung
- Tisch: 1 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

Auswahl der Teilnehmenden:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.

Vorbereitung des Materials:

- **12 Fahrzeugbilder** werden **offen** auf einem Tisch ausgelegt.
- **12 Kärtchen mit der Fahrzeugbeladung** werden **verdeckt** auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf:

- Die Teilnehmenden spielen gemeinsam ein **Fahrzeug-Memory**.
- Ziel ist es, die **richtige Beladung** dem **passenden Fahrzeug** zuzuordnen.
- **Die vier Teilnehmenden decken abwechselnd jeweils ein Beladungskärtchen auf.**
 - Die Reihenfolge bleibt während der gesamten Station gleich.
- Pro Zug darf **immer nur ein einziges Beladungs-Kärtchen** umgedreht werden.
- Wird ein korrektes Paar gefunden, wird es **zur Seite gelegt**.
 - **Wichtig:** Bereits abgelegte Paare dürfen **nicht mehr ausgetauscht** oder korrigiert werden.
- Die Gruppe darf sich während des Spiels **absprechen** und gemeinsam überlegen.

Zeitlimit:

- Die Zeit wird **gestoppt**, sobald der Start erfolgt.
- Für die gesamte Aufgabe stehen **maximal 3 Minuten** zur Verfügung.

Bewertung:

- Die benötigte **Zeit** fließt in die Bewertung ein.
- Für **falsch zugeordnete Paare** gibt es **Punktabzug**.

Bewertung:

Aufgabe	Punkte
Korrektes Pärchen	0 – 12



KLF – A

- Tragkraftspritze
- Saugschläuche
- Wasserfördernde Armaturen (Schläuche, Strahlrohre)



LFB – A

- Tragkraftspritze
- Greifzug
- Hydraulische Rettungsgeräte



TLF 2000

- Atemschutzgeräte
- 2000 Liter Wassertank mit Kreiselpumpe
- Schnellangriffshassel
- Lichtmasten
- Stromerzeuger



MTF

- Winkerkelle
- Absperrmaterial / Verkehrsabsicherung
- Handfeuerlöscher



TRF-A 2000

- Wassertank 2000 Liter mit Kreiselpumpe
- Hydraulische Rettungsgeräte
- Einbauseilwinde
- Lichtmasten



KRF

- Stromerzeuger
- Beleuchtungsgeräte
- Werkzeugkoffer
- Greifzug
- Kettensäge



SRF

- Ladekran
- Seilwinde
- Stromerzeuger
- Anschlagmittel



DL - K

- Rettungskorb
- Wasserfördernde Armaturen (Schläuche, Strahlrohre)
- Motorsäge mit Schnittschutz
- Feuerwehraxt



GSF

- Vollkörperschutzanzüge
- Auffangbehälter
- Messgeräte



ELF

- Funkgeräte
- Schreibmaterial / Kartenmaterial
- Einsatzpläne
- Laptop



KTF

- Offene Ladefläche
- Handlampen
- Handfeuerlöscher
- Faltsignal



STF-K

- Ladekran
- Offene Ladefläche
- Mindestnutzlast 4000 Kg
- Hebemittel



Atemschutz

Benötigte Materialien:

- Grundausrüstung: Atemschutzgerät mit Maske, Einsatzhelm, Mantel, Hose, Stiefel, Flammschutzhaube, Beleuchtungsgerät, Feuerwehrleine, Feuerwehraxt, Bandschlinge, Funkgerät, Sicherheitshandschuhe für den Brandeinsatz
- Zusätzliche Gegenstände: Technische Handschuhe, Schaufel, Kupplungsschlüssel, Strahlrohr, Jugendhelm
- Tisch: 2 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.
- Nach einer kurzen Einführung durch die Bewerber wird der **Timer auf 3 Minuten** gestellt.
- Mit dem **Startbefehl von Seiten der Bewerber** beginnen die Jugendlichen, die **Grundausrüstung eines Atemschutzträgers herauszusuchen**, auf dem dafür vorgesehen Platz (Tisch) abzulegen und zu **benennen**.
- **Nach Ablauf der Zeit dürfen keine Gegenstände mehr berührt werden und die Grundausrüstung muss innerhalb der Zeit benannt werden.**
- Die Bewerber informieren, sobald die letzte Minute anbricht.
- Zur Erläuterung: Bei der Persönlichen Schutzausrüstung müssen alle vier ausrüstungsteile (Einsatzhelm, Mantel, Hose und Stiefel) auf den vorgesehenen Platz abgelegt werden und bei der Benennung als Persönliche Schutzausrüstung erkannt werden.

Bewertung:

Aufgabe	Punkte
Je richtig abgelegtes und benanntes Ausrüstungsteil	0 – 9

Was zählt zur Grundausrüstung von einem Atemschutzträger?

- Atemschutzgerät mit Maske
- Persönliche Schutzausrüstung bestehend aus Helm, Mantel, Hose und Stiefel
- Flammschutzhaube
- Beleuchtungsgerät
- Feuerwehrleine
- Feuerwehraxt
- Bandschlinge
- Funkgerät
- Sicherheitshandschuhe für den Brandeinsatz



Bild von Atemschutzträger mit Grundausrüstung



Gefährliche Stoffe

Benötigte Materialien:

- 9 Behälter mit den aufgeklebten Gefahrensymbolen
- 9 Kärtchen mit Beschreibung der Gefahrensymbole
- Tisch: 2 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.
- Nach einer kurzen Einführung durch die Bewerber wird der **Timer auf 2 Minuten** gestellt.
- Mit dem **Startbefehl von Seiten der Bewerber** beginnen die Jugendlichen, die **Beschreibungen den Gefahrensymbolen zuzuordnen** und legen dabei das jeweilige Kärtchen zum richtigen Behälter.
- **Nach Ablauf der Zeit** dürfen **keine Kärtchen mehr zugeordnet oder verändert** werden.
- **Fehlende Zuordnungen** werden als Fehler gewertet.

Bewertung:

Aufgabe	Punkte
Je richtig zugeordneter Beschreibung	0 – 9





explosiv, selbstreaktiv, organische Peroxide	
leichtentzündlich, hochentzündlich, selbstreaktiv, selbsterhitzend, gibt brennbare Gase ab, organische Peroxide	
brandfördernd, Oxidationsmittel	



enthält Gas unter Druck,
kann bei Erwärmung
explodieren



Gefahr vor schweren
Verätzungen der Haut
und schweren
Augenschäden



lebensgefährlich,
giftig (Haut, Atemwege,
verschlucken)





reizend, gesundheitsschädlich, hautsensibilisierend, giftig, betäubende Wirkung, Reizung der Atemwege	
gesundheitsschädlich, krebserregend, atemwegsgefährdend	
giftig für Wasserorganismen, umweltschädlich	



Alarmstufen

Benötigte Materialien:

- 8 Kärtchen mit Beschreibung der Alarmstufen
- 32 Kärtchen mit Einsatzbildern
- 6 Fragekärtchen
- Tisch: 1 Stück
- Bank: 1 Stück

Regeln:

- Die Bewerber wählen **4 Teilnehmende** aus.
- Nach einer kurzen Einführung stellen die Bewerber den **Timer auf 3 Minuten**.
- Mit dem Startbefehl ziehen die vier Jugendlichen **je zwei Einsatzbilder** aus den **32 verdeckten Karten**. Diese Einsatzbilder müssen der **richtigen Alarmstufe** zugeordnet werden.
- Anschließend müssen **4 von 6 Fragen** zum Thema *Feuerwehreinsatz* beantwortet werden.
 - Jede Person zieht **ein Fragekärtchen**.
 - Die gezogenen Fragen werden von den Bewertern **nacheinander laut vorgelesen**.
- Die vier Jugendlichen dürfen sowohl die **Einsatzbilder gemeinsam zuordnen** als auch die **Fragen gemeinsam besprechen**.
- **Alle Aufgaben müssen innerhalb der 3 Minuten** erledigt werden. Die Bewerber geben Bescheid, sobald die **letzte Minute** beginnt.

Bewertung:

Aufgabe	Punkte
Richtig zugeordnete Einsatzbilder	0 – 8
Richtig beantwortete Frage	0 – 4

Beschreibung Alarmstufen und Einsatzbilder

1. Kleinbrand:
KFZ, Rasen, Mülltonnenbrand, verdächtige Rauchentwicklung
2. Mittelbrand:
Zimmer, mehrere KFZ, LKW, Gebäude
3. Großbrand:
Großobjekte, Industriebetrieb, Landwirtschaftliches Anwesen



4. Technische Hilfeleistung Einfach:
Fahrbahnverunreinigung (Ölspur), Verkehrshindernis, Wasserschaden, Tierrettung
5. Technische Hilfeleistung Mittel:
Unfall mit eingeklemmter Person, Bauunfall,
6. Technische Hilfeleistung Groß:
Massenunfall, Zugunfall, Explosion, Hauseinsturz, Flugzeugabsturz
7. Gefahrgutunfall:
Chemie, Mineralöl, Gas, wassergefährdende, radioaktive Stoffe
8. Sammelruf:
Entscheidung Einsatz von Kommandanten

Fragen zum Thema Feuerwehreinsatz:

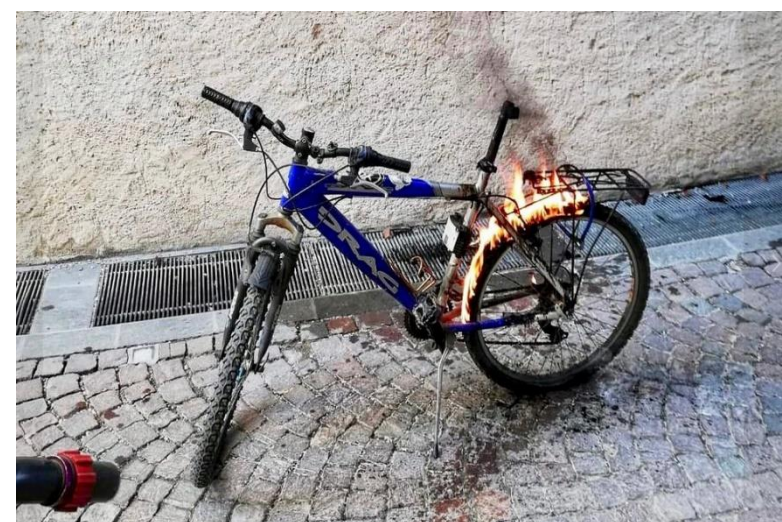
1. Wie viele Alarmstufen gibt es?
Es gibt acht Alarmstufen.
2. Welche Alarmierungsmittel gibt es bei einem Einsatz für die Feuerwehr?
Die Feuerwehrmitglieder können mittels Personenrufempfänger („Piepser“), Sirene und Telefon alarmiert werden.
3. Welche Meldestatus müssen bei jedem Feuerwehreinsatz der Landesnotrufzentrale gesendet werden?
Beim Eintreffen der Feuerwehrmitglieder im Gerätehaus: Status = Einsatz angenommen.
Wenn der Einsatz von der Feuerwehr beendet wurde: Status = Einsatz beendet
4. Kann sich eine Alarmstufe während eines laufenden Einsatzes ändern?
JA eine Alarmstufe kann auch während eines Einsatzes verändert werden.
5. Welche Sirenenalarme kennst du?
Probe, Einsatz, Zivilschutz – Alarm
6. Was sollte bei einem Verkehrsunfall vorbeugend aufgebaut werden?
Bei einem Verkehrsunfall soll ein dreifacher Brandschutz aufgebaut werden.



Alarmstufe 1

Kleinbrand

PKW, Rasen, Mülltonnenbrand,
verdächtige Rauchentwicklung





Alarmstufe 2

Mittelbrand

Zimmer, mehrere PKW, LKW,
Gebäude





Alarmstufe 3

Großbrand

Großobjekt, Industriebetrieb,
landwirtschaftliches Anwesen





Alarmstufe 4

Kleine technische Hilfeleistung

Fahrbahnverunreinigung,
Verkehrshindernis,
Wasserschaden, Tierrettung,
Unwetter

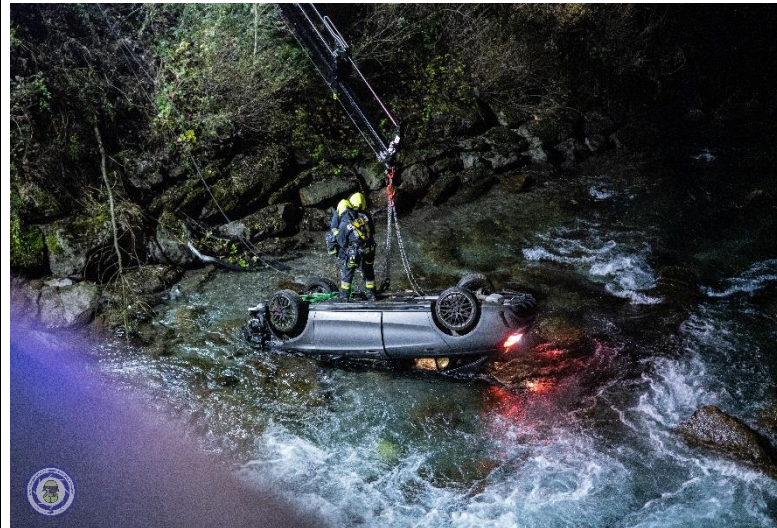




Alarmstufe 5

Mittlere Technische Hilfeleistung

Unfall mit eingeklemmter Person, Bauunfall

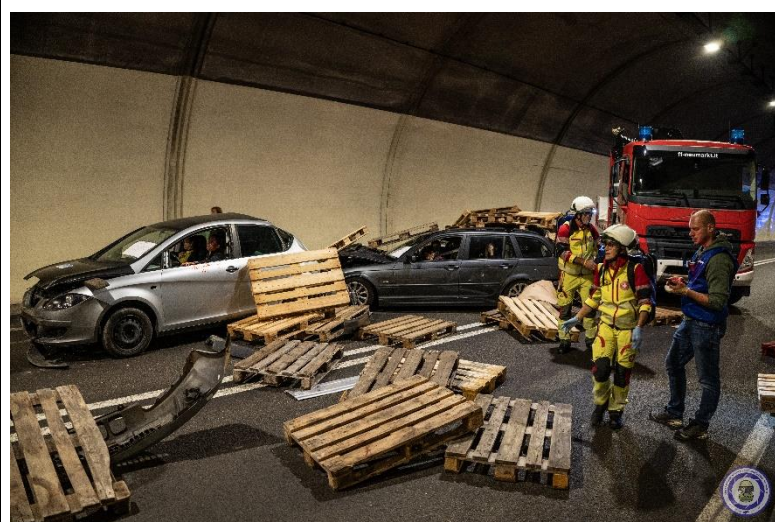




Alarmstufe 6

Große Technische Hilfeleistung

Massenunfall, Zugunfall,
Hauseinsturz, Flugzeugabsturz





Alarmstufe 7

Gefahrgut

Chemie, Mineralöl, Gas,
wassergefährdende oder
radioaktive Stoffe





Alarmstufe 8

Kommandoschleife

Entscheidung Einsatz,
Lotsendienst-RTH

