



# Jugendfeuerwehr Mayen - Koblenz



Es müssen Leitkegel, Warndreieck und Blinklampe aufgestellt werden.

*Bewertung: jeder erhält 4 Gesamtpunkte,  
jedoch für jeden Fehler der Gruppe 1 Punkt Abzug*

## **3. Standrohr setzen ( 4 Punkte )**

Das Setzen des Standrohres und dessen Abbau ist zu bewerten. Ein Jugendlicher baut auf, ein anderer baut ab.

*Bewertung:*

### ***Bereitstellung***

<i>Hydrantendeckel öffnen</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Schutzkappe entfernen</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Klauenmutter kontrolliert</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Hydrant gespült</i>	<i>1 Punkt</i>

### ***Abbau***

<i>Hydrant zudreihen</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Entwässern</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Klauenmutter kontrollieren</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>Schutzkappe schließen</i>	<i>1 Punkt</i>

## **4. Schläuche kuppeln ( 3 Punkte ) 2 Personen**

Es werden 2 B - Druckschläuche ausgerollt bereitgelegt, welche mit Schlüssel zu kuppeln und zu entkuppeln sind.



# Jugendfeuerwehr Mayen - Koblenz



## Stufe 2

### 1. Fahrzeug- und Gerätekunde ( 2 Punkte )

Es steht ein vertrautes Fahrzeug zur Verfügung:

Durch das Ziehen von Karten mit Buchstaben darauf wird festgelegt, mit welchem Buchstaben der Ausrüstungsgegenstand anfangen muss, welcher von dem betreffenden Jugendlichen aus dem ausgesuchten Fahrzeug entnommen wird.

*Bewertung: für den richtig entnommenen Gegenstand für die richtigen Erklärung dazu*

*1 Punkt*

### 2. Fahrzeug absichern ( 4 Punkte ) max. 6 Personen

Die Jugendlichen setzen sich in das bereitgestellte Fahrzeug. Die Fahrzeugbeleuchtung wird eingeschaltet:

- . Licht
- . Rundumkennleuchte
- . Warnblinklicht

Nach dem Kommando "Absitzen", steigen die Jugendlichen auf der Verkehrs abgewandten Seite aus.

- . nicht herausspringen
- . nur rückwärts aussteigen
- . Tür muss von einem Jugendlichen aufgehalten werden



# Jugendfeuerwehr Mayen - Koblenz



<i>Bewertung:</i> andrehen von Hand	<i>1 Punkt</i>
Schlüssel genommen	<i>1 Punkt</i>
Überkreuz entkuppelt	<i>1 Punkt</i>

## **5. improvisierter Wasserwerfer ( 9 Punkte ) 2 bis 9 Personen**

Es ist ein improvisierter Wasserwerfer laut Vorgabe aufzubauen.

*Bewertung: jeder erhält 9 Gesamtpunkte  
jedoch je vergessenem Teil oder einer Fehlbedienung 1 Punkt Abzug*

<i>3 B -Druckschläuche</i>	<i>3 Punkte</i>
<i>2 B C-B-C Verteiler</i>	<i>2 Punkte</i>
<i>1 Stützkrümmer</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>1 B Strahlrohr</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>1 C -Druckschlauch</i>	<i>1 Punkt</i>
<i>4 Kupplungsschlüssel</i>	<i>1 Punkt</i>

## **6. Sport und Spiel ( 6 Punkte )**

Es wird ein Spiel aufgebaut.

Dieses Spiel ist gemeinschaftlich zu spielen. Der Hindernisparcour sollte 100 Meter lang sein und 7 bis 10 Hindernisse haben.

*Bewertung: Jeder Spieler erhält für das Spiel 6 Punkte*

*Es sind 28 Punkte zu erreichen.*

*Es müssen mindestens 20 Punkte erreicht werden um die Jugendflamme Stufe 2 zu erhalten!*