



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg

Kreisjugendfeuerwehrwart



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg
19417 Warin, Wald Eck 7, Haus 3,
e-mail: kreisfeuerwehrverband-nwm@t-online.de
Homepage: www.kfv-nwm.de

Geschäftsstelle
Telefon 038482 / 228-332/od.333
Telefax 038482 / 228-334

A u s s c h r e i b u n g

Für die Abnahme der Jugendflamme Stufe II und III am **23. September 2017** in Warin

Veranstalter und Ausrichter: Kreisjugendfeuerwehr Nordwestmecklenburg

Austragungsort: Gelände des GTZ Warin, Wald-Eck 7, 19417 Warin

Austragungstermin: Samstag, der 23. September 2017 ab 09.00 Uhr, Anreise bis 08.30 Uhr

Grundlagen: Jugendflamme der Deutschen Jugendfeuerwehr

Teilnahmeberechtigung: Jugendfeuerwehren des Kreisfeuerwehrverbandes NWM
gegen Vorlage des gültigen Mitgliedsausweises.

Teilnahmeanmeldung: an die Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes
bis zum 05. September 2017 unter Nutzung des beigefügten
Anmeldeformulars

**Delegation und
Mannschaftsstärke:** Jugendwart und Mannschaftsleiter
sowie für Stufe II alle Kinder ab 13 Jahre nach Abschluss der Stufe I
sowie für Stufe III alle Kinder ab 13 Jahre nach Abschluss der Stufe II

Bekleidung

1. Schutzhandschuhe
2. festes Schuhwerk mit Hacken (Absatz) und den Knöchel
umschließend, Schutzklasse 2
3. JF- Schutzhelm
4. Übungsanzug der DFJ mit Ärmelabzeichen
5. Schmalgurt mit Zweidornschnalle

Versicherung: Die Wettkampfteilnehmer unterliegen den Versicherungsschutz des
Trägers der Feuerwehr. Der Veranstalter oder die ausrichtende
Feuerwehr übernimmt keinen Versicherungsschutz.

Meik Hopfengart
Kreisjugendfeuerwehrwart

Teilnahmemeldung

Jugendflamme Stufe II

Samstag, den 23. September 2017 in Warin

Jugendfeuerwehr:						Start-Nr.
Lfd. Nr.	Name	Vorname	Geb.-Datum.	Alter	Mitgliedsausweisnummer	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

Teilnahmemeldung

Jugendflamme Stufe III

Samstag, den 23. September 2017 in Warin

Jugendfeuerwehr:

Start-Nr.

Lfd. Nr.	Name	Vorname	Geb.-Datum.	Alter	Mitgliedsausweisnummer
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg

Kreisjugendfeuerwehrwart



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg
19417 Warin, Waldeck 7, Haus 3,
e-mail: kreisfeuerwehrverband-nwm@t-online.de
Homepage: www.kfv-nwm.de

Geschäftsstelle
Telefon 038482 / 228-332/od. 333
Telefax 038482 / 228-334

Allgemeines Stufe II

- Durchführung der Jugendflamme Stufe II auf dem Gelände der FTZ in Warin
- Je Station sind 2 Betreuer und ein Prüfer zu stellen
- Wenn möglich ist das eigene Fahrzeug der jeweiligen JF mitzubringen und zu nutzen
- Die Mitgliedsausweise haben zur Abnahme vorzuliegen
- Antritt der JF-Mitglieder in vollständiger DJF-Bekleidung
- Für Getränke und Verpflegung hat die JF selbst zu sorgen
- Ein Platz zum Grillen ist vorhanden, Grill etc. ist eigenständig mitzubringen
- Möglich ist auch, nach Absprache mit dem KfV, ein Amtszeltlager in diesem Rahmen auf dem Gelände durchzuführen, Bademöglichkeit bietet der Wariner See ca. 1,5 km entfernt

Fahrzeug- und Gerätekunde

- Hier sind fünf Aufgaben zu lösen
- Die Punkte werden anhand einer Tabelle ermittelt (siehe Anhang)
- Bei jeder dieser fünf Aufgaben tritt die Staffel auf dem Übungsplatz an und meldet sich beim Prüfer
- Innerhalb dieser Aufgaben sollen die Mitglieder in der Staffel wechseln, damit jeder die Möglichkeit zur Abnahme der Jugendflamme Stufe II erhält

1. Aufgabe

Gerätekunde

- anhand von Kärtchen mit Anfangsbuchstaben ist ein Gerät zu nennen, vom Fahrzeug zu nehmen und zu erläutern
- sechs JF-Mitglieder ziehen nacheinander zwei Buchstabenkärtchen
- ein Gerät, das mit dem Buchstaben beginnt, muss herausgesucht und erklärt werden
- die ganze Jugendfeuerwehr darf bei der Erklärung den Einzelnen unterstützen

benötigtes Material

- Karten mit Buchstaben
- Gefäß zum lösen der Karten

2. Aufgabe

Fahrzeugabsicherung

- hierbei ist ein Fahrzeug mittels der vorhanden Warn- und Sicherungseinrichtungen auf dem Feuerwehrfahrzeug einzusetzen (Fahrzeugbeleuchtung, Warnblinkanlage, Rundumkennleuchte, Warndreieck, Leitkegel, Blink-/Blitzlampe)

Hinweise:

- vor Kuppen in ausreichendem Abstand sichern
- Warnkleidung tragen
- deutliche Handzeichen verwenden
- die praktische Demonstration nicht im öffentlichen Straßenverkehr durchführen
- es wird die Abstandsregelung für Sicherungen auf Landes bzw. Bundesstraße zugrunde gelegt
- nach Antritt der Staffel erteilt der Prüfer den Befehl zur Verkehrssicherung
- während dieser Aufgabe soll schnell gegangen aber nicht gelaufen werden

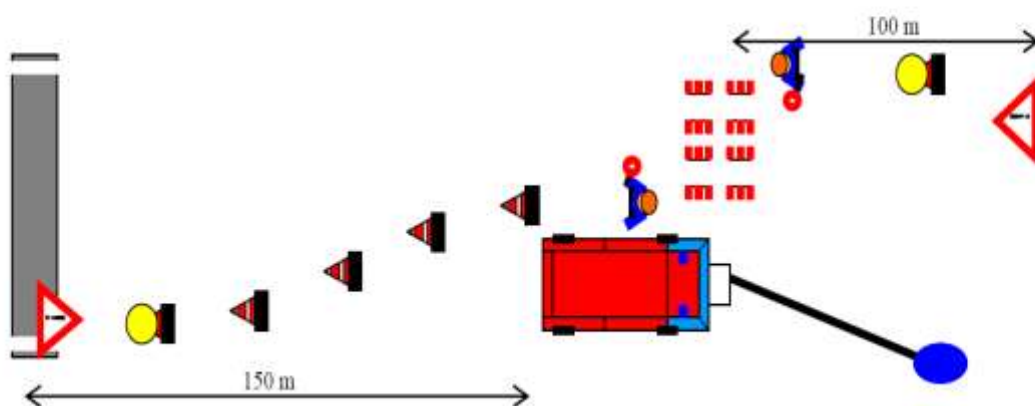
benötigtes Material

- ein LF, zwei Warndreiecke, zwei Warnblinkleuchten, vier Kegel,
- zwei Anhaltestäbe, ein Messrad bzw Maßband

- außerhalb geschlossener Ortschaften ist eine Absicherung von 200m hinter dem Feuerwehrfahrzeug richtig (wegen Platzmangel sind 5 m gleichzusetzen mit 50 m)

siehe Skizze

Skizze:



Hier bitte 200 m absperren, nicht 150 m!!!!

3. Aufgabe

Erläuterung eines Hydrantenschildes

- die Staffel muss das Hydrantenschild erklären
- wo steht der Hydrant, wie stark ist die Leitung etc.

benötigtes Material

- verschiedene Hydrantenhinweisschilder

4. Aufgabe

Fahrzeugkunde in der eigenen Feuerwehr

- hierbei hat die Staffel die Fahrzeuge zu erklären, die in ihrer Feuerwehr stehen
- entscheidende Information sind die Fahrzeugart und warum diese Bezeichnung, die Besatzung und die Beladung

benötigtes Material

- Karten mit Fragen
- Gefäß zum losen der Karten

5. Aufgabe

Fragenkomplex

- aus 40 Kärtchen mit Fragen zieht jedes Staffelmittglied zwei Fragen und muss diese beantworten
- die gesamte JF kann Hilfestellung geben

Technik in der Feuerwehr

- hier sind zwei Aufgaben zu lösen
- Die Punkte werden anhand einer Tabelle ermittelt (siehe Anhang)
- Bei jeder dieser zwei Aufgaben tritt die Staffel auf dem Übungsplatz an und meldet sich beim Prüfer
- Innerhalb dieser Aufgaben sollen die Mitglieder in der Staffel wechseln, damit jeder die Möglichkeit zur Abnahme der Jugendflamme Stufe II erhält

1. Aufgabe

Kuppeln einer Saugleitung

Benötigte Geräte: 4 A-Saugschläuche, 1 Saugkorb, 2 Arbeitsleinen, 2 Kupplungsschlüssel

- Auf Kommando des Prüfers „zum Einsatz fertig“ beginnt die Mannschaft zu kuppeln und bringt die Halte- und Ventilleine nach der FwDV 3 an

2. Aufgabe

Kleine Wasserkanone

Benötigte Geräte: 2 B-Schläuche, 1 Verteiler, 1 Stützkrümmer, 1 B-Strahlrohr, 1 C-Schlauch, 2 Kupplungsschlüssel

Beschreibung: Von der TS werden 2 B-Schläuche verlegt und der Verteiler angekuppelt. Danach werden Stützkrümmer, B-Strahlrohr und der C-Schlauch verbaut. Sämtliche Kupplungen sind mit dem Kupplungsschlüssel nachzuziehen, ausgenommen sind die Festkupplungen am Verteiler.

Hinweise:

- Ohne Zeitvorgabe, es soll zügig und ordentlich gearbeitet werden
- Aufgaben und Ausführung nach FwDV 3, einschließlich Befehle und Meldungen
- Die Funktionen werden ausgelost
- Eine Wasserabgabe ist nicht erforderlich

Sport und Spiel

- hier sind eine sportliche und eine spielerische Übung zu absolvieren

1. Kugelstoßen

- die Staffel beginnt bei der Startmarkierung, der nächste beginnt jeweils dort, wo die Kugel beim vorherigen Stoß gelandet ist
- nach dem letzten Wurf wird die geworfene Strecke gemessen

benötigtes Material

- zwei vier Kilo Kugeln
- Messrad oder Maßband

2. Wurfspiel

- eine Person aus der Staffel bekommt 10 Tennisbälle und nimmt als Werfer im markierten Bereich Aufstellung
- die anderen Staffelmittglieder nehmen sich jeweils einen Eimer und verteilen sich, jeweils in dem Spielfeld als Fänger
- das Spielfeld ist in Punktezonen unterteilt, diese Zonen dürfen von den Fängern **nicht** verlassen, bzw. überschritten werden
- wie viele in den jeweiligen Punktezonen stehen, bleibt der Staffel überlassen
- der Werfer wirft die Bälle nacheinander in das Spielfeld und versucht dabei die Eimer mit den höchsten Punkten der Fänger zu treffen
- nach dem letzten Wurf werden alle Punkte zusammen gezählt

Benötigtes Material

- 10 Tennisbälle bzw. Golfbälle, Eimer zum Fangen, Maßband, Markierungsband



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg

Kreisjugendfeuerwehrwart



Kreisfeuerwehrverband Nordwestmecklenburg
19417 Warin, Waldeck 7, Haus 3,
e-mail: kreisfeuerwehrverband-nwm@t-online.de
Homepage: www.kfv-nwm.de

Geschäftsstelle
Telefon 038482 / 228-332/od. 333
Telefax 038482 / 228-334

Allgemeines Stufe III

- Durchführung der Jugendflamme Stufe III auf dem Gelände der FTZ in Warin
- Je Station sind 2 Betreuer und ein Prüfer zu stellen
- Wenn möglich ist das eigene Fahrzeug der jeweiligen JF mitzubringen und zu nutzen
- Die Mitgliedsausweise haben zur Abnahme vorzuliegen
- Antritt der JF-Mitglieder in vollständiger DJF-Bekleidung
- Für Getränke und Verpflegung hat die JF selbst zu sorgen
- Ein Platz zum Grillen ist vorhanden, Grill etc. ist eigenständig mitzubringen
- Möglich ist auch, nach Absprache mit dem KFV, ein Amtszeltlager in diesem Rahmen auf dem Gelände durchzuführen, Bademöglichkeit bietet der Wariner See ca. 1,5 km entfernt

Technik

- Hier sind drei Aufgaben zu lösen
- Die Punkte werden anhand einer Tabelle ermittelt (siehe Anhang)
- Bei jeder dieser drei Aufgaben tritt die Staffel/Gruppe auf dem Übungsplatz an und meldet sich beim Bewerter
- Innerhalb dieser Aufgaben sollen die Mitglieder in der Staffel/Gruppe wechseln, damit jeder die Möglichkeit zur Abnahme der Jugendflamme Stufe III erhält

1. Aufgabe Technik

Werkstattbrand: Schaumangriff

- Von der Pumpe sind 2 B-Schläuche zu legen, Verteiler zu setzen
- Ab Verteiler ist Schaumangriff aufzubauen

benötigtes Material bis zur Bereitstellung:

- 1 Pumpe
- 2 B-Druckschläuche
- 1 Verteiler

Benötigtes Material ab Bereitstellung

- 1 Zumischer
- 1 D-Ansaugschlauch
- 1 Kanister mit Wasser (simuliert Schaum, muss im Kanister sichtbar abnehmen)
- 1 Mittelschaumrohr
- 6 C-Druckschläuche
- 1 C-Strahlrohr
- Handscheinwerfer
- 2 Steckleiterteile B
- 2 Kupplungsschlüssel (bereitgelegt)
- 3 Schlauchhalter

Übungsablauf:

Die Gruppe legt das benötigte Material ca. 10 m entfernt vom Verteiler bereit, mit Ausnahme von den Schläuchen für den Schaumangriff. Diese werden direkt am Verteiler abgelegt. Gruppenführer, Melder und die Truppführer rüsten sich mit Handscheinwerfern aus. Die Gruppe tritt am Verteiler an. Der Gruppenführer gibt den Befehl:

Angriffstrupp
zur Brandbekämpfung
mit Mittelschaumrohr
zur Werkstatt
über den Hof vor
Angriffstrupp verlegt Schlauchleitung selbst

Angriffstruppführer wiederholt den Befehl und rüstet sich mit dem Mittelschaumrohr aus.

Gruppenführer an Melder:	Melder zu mir
Melder an Gruppenführer:	Melder zur Stelle
Gruppenführer an Melder:	Melder zum Verteiler
Melder an Gruppenführer:	Melder zum Verteiler

Angriffstrupp verlegt die Schlauchleitung (1 Länge zum Zumischer, danach zwei Längen). Der Melder bedient Zumischer und Verteiler. Vom Angriffstrupp ist ein Schaummittelkanister bereitzustellen.

Der Angriffstrupp kuppelt den Schlauch an das Schaumrohr an und sichert ausreichend Schlauchreserve. Danach gibt der Angriffstruppführer das Kommando:

Angriffstrupp an Melder: Schaumrohr Wasser marsch
Melder an Angriffstrupp: Schaumrohr Wasser marsch

Gruppenführer an Wassertrupp: Wassertrupp
zur Brandbekämpfung
mit 1. C-Strahlrohr und Bockleiter
zur Werkstatt
über das Hindernis vor
Schlauchtrupp unterstützt Wassertrupp

Wasserstruppführer an Gruppenführer: Wiederholung des Einsatzbefehles

Wassertrupp und Schlauchtrupp tragen die Steckleiterteile zum Hindernis vor, bauen die Bockleiter auf und sichern diese mit zwei Schlauchhaltern. Der Schlauchtrupp verlegt dem Wassertrupp die C-Leitung (2 Längen) von der Bockleiter zum Verteiler. Die Schlauchleitung ist mittels Schlauchhalter an der Bockleiter zu sichern. Die Knoten sind als Mastwurf auszuführen.

Wassertrupp an Melder: 1. C-Rohr Wasser marsch
Melder an Wassertrupp: 1. C-Rohr Wasser marsch

Gruppenführer an Melder: Meldung an Bewerter Werkstattbrand gelöscht
Melder an Bewerter: Werkstattbrand gelöscht
Bewerter an Melder: Zum Abmarsch fertig
Melder an Gruppenführer: Zum Abmarsch fertig
Gruppenführer an Alle: Zum Abmarsch fertig
Angriffstrupp an Melder: Schaumrohr Wasser halt
Wassertrupp an Melder: 1. C-Rohr Wasser halt
Melder: wiederholt die beiden Befehle
Melder an Maschinist: Maschinist Wasser halt
Maschinist an Melder: Wasser halt

Bewertung: Es können maximal 100 Punkte erreicht werden. Es müssen mindestens 50 Punkte erreicht werden.

Fehler: 5 Fehlerpunkte je Fehler

2. Aufgabe Technik

Wasser über simulierten Graben (2 m)

- Von der Pumpe 2 B-Schläuche legen und Verteiler setzen
- Ab Verteiler Löschangriff aufbauen
- Mit Hilfe der Steckleiter soll eine C-Leitung über den Graben gelegt werden
- Die Gruppe überquert den Graben an einer als Brücke gekennzeichneten Stelle

benötigtes Material

- 2 B-Druckschläuche
- 1 Pumpe
- Kupplungsschlüssel
- 1 Verteiler
- 2 Steckleiterteile
- Halteleinen
- 2 C-Druckschläuche
- 1 C-Strahlrohr

Übungsablauf:

Die Gruppe tritt beim Bewerter an. Auf Anweisung des Bewerter gibt der Gruppenführer dem Angriffstrupführer den Befehl:

Angriffstrupp
zum Aufbau Wasser über den Graben
mit C-Strahlrohr
zum Graben
über den Hof vor
Schlauchtrupp unterstützt den Angriffstrupp

Aufbau Wasser über den Graben zum Einsatz fertig

- Der Wassertrupp verlegt die B-Schläuche von der Pumpe zum Verteiler
- Angriffstrupführer und Schlauchtrupp tragen die Steckleiterteile zum simulierten Graben
- Angriffstrupmann nimmt Strahlrohr und Verteiler mit
- Der Schlauchtrupp verlegt die C-Schlauchleitung, die Schläuche sind mittels Halteleinen an den Leiterenden mit einem Mastwurf zu sichern (letzte Sprosse)
- Angriffstrupp kuppelt C-Rohr an C-Leitung und meldet dem Gruppenführer:

Angriffstrupp an Gruppenführer:
Gruppenführer an Bewerter:
Gruppenführer an Melder:

Angriffstrupp mit Wasser über Graben im Einsatz
Angriffstrupp mit Wasser über Graben im Einsatz
Melder zum Verteiler

Melder an Gruppenführer:
Angriffstrupp an Melder:
Melder an Angriffstrupp:

Melder zum Verteiler
1. C-Rohr Wasser marsch
1. C-Rohr Wasser marsch

Gruppenführer an Melder:
Melder an Bewerter:
Bewerter an Melder:
Melder an Gruppenführer:
Gruppenführer an Alle:
Angriffstrupp an Melder:
Melder:
Melder an Maschinist:
Maschinist an Melder:

Meldung an Bewerter Wasser übern Graben
Wasser übern Graben
Zum Abmarsch fertig
Zum Abmarsch fertig
Zum Abmarsch fertig
1. C-Rohr Wasser halt
1. C-Rohr Wasser halt
Maschinist Wasser halt
Wasser halt

Bewertung: Es können maximal 100 Punkte erreicht werden. Es müssen mindestens 50 Punkte erreicht werden.

Fehler: 5 Fehlerpunkte je Fehler

Der Angriffstrupp verlegt die B-Schlauchleitung. Der Melder bedient den Verteiler.
Der Angriffstrupp kuppelt Stützkrümmer und B-Strahlrohr an B-Druckschlauch und sichert
ausreichend Schlauchreserve. Danach gibt der Angriffstrupfführer das Kommando:

Angriffstrupp an Melder:	B-Rohr/3. Rohr Wasser marsch
Melder an Angriffstrupp:	B-Rohr/3. Rohr Wasser marsch
Gruppenführer an Wassertrupp:	Wassertrupp zur Brandbekämpfung mit 1. C-Strahlrohr und Bockleiter zum Flächenbrand über das Hindernis vor Schlauchtrupp unterstützt Wassertrupp

Der Wasserstrupfführer wiederholt den Befehl an den Gruppenführer.

Wassertrupp und Schlauchtrupp tragen 2 Steckleiterteile zum Hindernis vor, bauen die
Bockleiter auf und sichern diese mit zwei Schlauchhaltern. Der Schlauchtrupp verlegt dem
Wassertrupp die C-Leitung (2 Längen) von der Bockleiter zum Verteiler. Die Schlauchleitung
ist mittels Schlauchhaltern an der Bockleiter zu sichern. Die Knoten sind als Mastwurf
auszuführen.

Wassertrupp an Melder:	1. C-Rohr Wasser marsch
Melder an Wassertrupp:	1. C-Rohr Wasser marsch
Gruppenführer an Melder:	Meldung an Bewerter Flächenbrand gelöscht
Melder an Bewerter:	Flächenbrand gelöscht
Bewerter an Melder:	Zum Abmarsch fertig
Melder an Gruppenführer:	Zum Abmarsch fertig
Gruppenführer an Alle:	Zum Abmarsch fertig
Angriffstrupp an Melder:	B-Rohr/3. Rohr Wasser halt
Wassertrupp an Melder:	1. C-Rohr Wasser halt
Melder:	wiederholt die beiden Befehle
Melder an Maschinist:	Maschinist Wasser halt
Maschinist an Melder:	Wasser halt

Bewertung: Es können maximal 100 Punkte erreicht werden. Es müssen mindestens 50
Punkte erreicht werden.

Fehler: 5 Fehlerpunkte je Fehler

Erste Hilfe

- Es ist ein Nachweis über den Abschluss eines Erste-Hilfe-Lehrganges einzureichen
- Hier sind drei Aufgaben zu lösen
- Bei jeder dieser drei Aufgaben tritt die Staffel/Gruppe auf dem Übungsplatz an und meldet sich beim Bewerter
- Innerhalb dieser Aufgaben sollen die Mitglieder in der Staffel/Gruppe wechseln, damit jeder die Möglichkeit zur Abnahme der Jugendflamme Stufe III erhält

1. Aufgabe Erste Hilfe

Überprüfung der Vitalfunktionen

Überprüfung der Atmung

Feststellung der Atmung:

- sehen: Brustkorbbewegungen (Heben und Senken)
- hören: Atemgeräusche, eigenes Ohr über Mund und Nase halten
- fühlen: Brustkorbbewegungen durch Hände auf die Brust und den Rippenbogen legen, Wange und Ohr über den Mund des Verletzten halten

Überprüfung der Atemfunktion:

- Hals des Patienten in Rückenlage in Richtung Nacken überstrecken, Kinn nach oben anheben (nicht bei HWS-Verletzungen)
- Der Helfer beugt seinen Kopf und bringt sein Ohr dem Mund des Verletzten nahe
- Während er auf Atemgeräusche achtet, beobachtet er den Brustkorb des Verletzten auf eventuelle Bewegungen
- Die Überprüfung sollte nicht länger als 10 Sekunden andauern
- Sollte keine Reaktion erfolgen, so versucht der Helfer durch Überstrecken des Kopfes die Atmung anzuregen

Überprüfung der Bewusstseinslage:

- Person laut ansprechen, schütteln, berühren (auf die Wangen klopfen, an den Schultern schütteln)
- Schmerzreize setzen (zwicken, kneifen)

Überprüfung des Kreislaufes:

- Pulskontrolle

2. Aufgabe 1. Hilfe

Lagerung von verletzten Personen

- Erhöhter Oberkörper – bei Atemnot, Hitzschlag
- Flachlagerung – bei Wirbelsäulenverletzungen
- Rückenlage mit angezogenen Beinen – bei Bauchverletzungen
- Stabile Seitenlage – bei Bewusstlosigkeit
- Lagerung mit erhöhten Beinen – bei Schock, Kreislaufschwäche

3. Aufgabe Erste Hilfe

Rettung verletzter Verkehrsteilnehmer

Sofortmaßnahmen:

- Feststellen des Notfalls (Bewusstlosigkeit, Atemnot)
- Absichern der Unfallstelle (Warndreieck etc.)
- Retten des Verletzten aus der Unfallstelle (z. B. Rautekgriff)

Absetzen des Notrufes mit Hilfe weiterer Personen, damit immer einer beim Verletzten ist

Erste Hilfe:

- Regelmäßige Überprüfung der Vitalfunktionen
- Beruhigen des Verletzten
- Entsprechende Lagerung des Verletzten
- Erstversorgung von Wunden

Themenarbeit

- Themenarbeit Sport: Es ist ein Nachweis über den Erhalt eines Sport- oder Schwimmabzeichens einzureichen
- Themenarbeit kultureller Bereich: Aufführung von Sketchen oder Theaterstücken am Tag der Abnahme, Erarbeiten der Regieanleitung
- Bei jeder dieser Aufgabe tritt die Staffel/Gruppe auf dem Übungsplatz an und meldet sich beim Bewerter und führt dann die Aufführung durch