

Wertungsbogen Jugendflamme Stufe II

Fahrzeug- und Gerätekunde:

Jedes Mitglied der JF zieht zwei verdeckte Karten mit einem Buchstaben aus dem Alphabet. Dann muss er, aus dem ihm bekannten Fahrzeug, je einen Gegenstand mit diesem Anfangsbuchstaben holen und erklären können.

Für jeden richtig benannten (geholten) Gegenstand bekommt er 2 Punkte.

Für die richtig genannte Funktion, des geholten Gegenstandes, bekommt er 2 Punkte.

Gesamtpunktzahl maximal: 8 Punkte

Gesamtpunktzahl mindestens: 6 Punkte

Feuerwehr – Wissen:

Welche Warneinrichtungen gibt es am und im Fahrzeug um eine Einsatzstelle abzusichern? (Blaulicht, Warnblinkanlage, Pylonen, Absperrband, Westen / Jacken, Warndreieck, Blitzleuchten, Hinweisschilder, Winkerkelle / Flagge)

Für jeden genannten Begriff bekommt das Mitglied 1 Punkt.

Wie sitzt man im fließendem Straßenverkehr vom Fahrzeug richtig ab?

Rückwärts, auf der sicheren, dem Verkehr abgewandten Seite.

Für die richtige Antwort bekommt das Mitglied 1 Punkt

Gesamtpunktzahl maximal: 10 Punkte

Gesamtpunktzahl mindestens: 6 Punkte

Technik:

Jedes Mitglied der JF hat ein Standrohr zu setzen und zu spülen. Maximal sind 10 Punkte möglich, für jeden Fehler (Hydrantensitz nicht abgewischt, nicht aufgedreht, nicht gespült) werden 2 Punkte abgezogen.

Zwei Kameraden der JF haben gemeinsam mit zwei Kupplungsschlüsseln zwei B-Schläuche zu kuppeln. (5 Punkte je Kamerad)

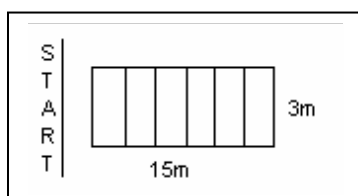
Je zwei Kameraden der JF bauen aus : 3 B-Schläuchen, 2 Verteilern, 1 Stützkrümmer, 1 B-Strahlrohr, 1 C-Schlauch; unter zur Hilfenahme von Kupplungsschlüsseln; einen provisorischen Wasserwerfer auf. Von der Pumpe 2 B-Schläuche legen und Verteiler setzen. Vom Verteiler B-Schlauch mit Verteiler, Stützkrümmer, B-Strahlrohr und C-Schlauch einen Wasserwerfer aufbauen. Maximal 10 Punkte je Kamerad möglich.

Gesamtpunktzahl maximal: 25 Punkte

Gesamtpunktzahl mindestens: 15 Punkte

Sport und Spiel:

Es wird ein Feld von 15m x 3m abgesteckt und in 6 Felder zu 2,5m x 3m unterteilt. Jetzt wirft das JF-Mitglied von der Startlinie einen Gummistiefel. Es wird jeweils nur einmal auf eines der Felder geworfen, dabei muss der Stiefel im Feld liegen bleiben. Die Reihenfolge der Versuche spielt dabei keine Rolle. Für die Aufgabe werden insgesamt 60 Punkte vergeben, für jeden Fehlversuch werden 5 Punkte abgezogen.



Gesamtpunktzahl maximal: 60 Punkte
Gesamtpunktzahl mindestens: 40 Punkte