



## Pädagogischer Begleiter für die Arbeit in der Jugendfeuerwehr

### Inhaltsverzeichnis:

#### 1 **Grußworte**

**Staatsministerin Doris Ahnen und Staatsminister Karl-Peter Bruch**

**Landesjugendfeuerwehrwart Dieter Seibel, Fachbereichsleiter Aus-  
und Fortbildung Alfred Gras und Bildungsreferent Bernd Loch**

#### 2 **Einleitung**

#### 3 **Feuerwehrtechnische Grundkenntnisse für die Jugendfeuerwehrarbeit**

##### 3.1 **Persönliche Schutzausrüstung in der Jugendfeuerwehr**

##### 3.2 **Auslegen von Druckschläuchen**

- 3.2.1 Auslegen eines Rollschlauches
- 3.2.2 Auslegen der Schnellangriffsleitung
- 3.2.3 Kuppeln von Druckschläuchen
- 3.2.4 Einsatz von Schlauchbrücken
- 3.2.5 Zurücknehmen von Druckschläuchen

##### 3.3 **Handhabung und Bedienung von wasserführenden Armaturen**

- 3.3.1 Verteiler
- 3.3.2 Strahlrohr

##### 3.4 **Wasserentnahme**

- 3.4.1 Wasserentnahme aus offenen Gewässer
  - 3.4.1.1 Aufstellung der Tragkraftspritze
  - 3.4.1.2 Auslegen der Saugleitung
- 3.4.2 Wasserentnahme aus Hydranten
  - 3.4.2.1 Unterflurhydrant
  - 3.4.2.2 Überflurhydrant



## **3.5 Leinen und Seile (Knoten und Stiche)**

- 3.5.1 Handhabung von Leinen und Seilen
- 3.5.2 Knoten, Stiche und Brustbund
- 3.5.3 Einlegen der Feuerwehrleine in den Feuerwehrleinenbeutel

## **3.6 Sichern von Einsatzstellen gegen fließenden Verkehr**

# **4 Unterrichtsmethoden in der Jugendfeuerwehrarbeit**

## **4.1 Unterrichten in der Jugendfeuerwehr**

- 4.1.1 Zur speziellen Situation des Unterrichts in der Jugendfeuerwehr
- 4.1.2 Grundlegendes zum Lernvorgang
- 4.1.3 Stufung des Unterrichts
- 4.1.4 Lernvorgänge und Lernerfolg

## **4.2 Unterrichtsmethoden**

- 4.2.1 Das Brainstorming
- 4.2.2 Die Diskussion
- 4.2.3 Die Flip-Chart
- 4.2.4 Die Gruppenarbeit
- 4.2.5 Das Lernen an Stationen
- 4.2.6 Die Mind-Map
- 4.2.7 Die Moderation
- 4.2.8 Das Rollenspiel
- 4.2.9 Das Unterrichtsgespräch
- 4.2.10 Visualisieren
  - 4.2.10.1 Der Metaplan
  - 4.2.10.2 Der Overhead-Projektor
- 4.2.11 Der Vortrag / das Referat

# **5 Kreativspiele und Experimente**

## **5.1 Experimente**

- 5.1.1 Wie kommt das Wasser aus der Flasche?
- 5.1.2 Die Luftballonrakete
- 5.1.3 Die Luftdruckrakete



- 5.1.4 Die Dosenfackel
- 5.1.5 Dosenlampe
- 5.1.6 Eier kochen ohne Wasser
- 5.1.7 Bau eines Barometers
- 5.1.8 Fackeln bauen
- 5.1.9 Bau eines Haarhygrometers (Feuchtigkeitsmessers)

## **5.2 Spiele**

- 5.2.1 Knete selber machen
- 5.2.2 Sandknete
- 5.2.3 Kochwettbewerb
- 5.2.4 Riechtest/Fühltest

## **6 Altersgerechte Umsetzung von Jugendfeuerwehrthemen**

### **6.1 Feuerwehrallgemeinwissen**

- 6.1.1 Der Einsatz
- 6.1.2 Alarm
- 6.1.3 Feuerwehr-Biathlon
- 6.1.4 Gitterrätsel
- 6.1.5 Feuerwehr-Triathlon
- 6.1.6 Karriereleiter
- 6.1.7 Kreuzworträtsel
- 6.1.8 Kunterbunt durch das Feuerwehrleben
- 6.1.9 Wortanalyse
- 6.1.10 Schilder in der Feuerwehrarbeit
- 6.1.11 Was bin ich?
- 6.1.12 Feuerwehr extrem

### **6.2 Unfallverhütungsvorschrift**

- 6.2.1 Notfall
- 6.2.2 Unfallverhütungsvorschrift
- 6.2.3 PSA – life
- 6.2.4 UVV Memory



## **6.3 Brennen und Löschen**

- 6.3.1 Brandklassen
- 6.3.2 Brandklassen und deren Löschmittel
- 6.3.3 Prävention
- 6.3.4 Sauerstoff unterhält die Verbrennung
- 6.3.5 Brennbare Stoffe
- 6.3.6 Brennt Papier
- 6.3.7 Staubexplosion
- 6.3.8 Löschmittel Schaum
- 6.3.9 Ein Kaminbrand wird nicht mit Wasser gelöscht

## **6.4 Fahrzeug- und Gerätekunde**

- 6.4.1 Feuerwehrmaler
- 6.4.2 Geräte-Tabu
- 6.4.3 Gruppenarbeit zum Thema TSF
- 6.4.4 Ich packe meinen Koffer...
- 6.4.5 Die Funktion des Saugkorbes
- 6.4.6 Leiter-Memory

## **6.5 Feuerwehr-Dienstvorschrift 3**

- 6.5.1 Die Feuerwehr-Pantomime
- 6.5.2 Der Löschangriff
- 6.5.3 Das Löschruppen-Stuhlspiel
- 6.5.4 Der Truppsalat I
- 6.5.5 Der Truppsalat II
- 6.5.6 Das Wassertruppballett

## **6.6 Gefahren an der Einsatzstelle**

- 6.6.1 Gefahren
- 6.6.2 Das Gefahren-Memory
- 6.6.3 Das Galgenmännchen
- 6.6.4 Gefahren vermeiden

## **6.7 Arten und Handhabung der Kleinlöschgeräte**

- 6.7.1 Kleinlöschgeräte
- 6.7.2 Der Feuerlöscher



- 6.7.3 Der Wasserlöscher
- 6.7.4 Der Pulverlöscher
- 6.7.5 Der Schaumlöscher
- 6.7.6 Der Kohlendioxidlöscher

## **6.8 Knoten und Stiche**

- 6.8.1 Knoten ärgere mich nicht
- 6.8.2 Knoten würfeln
- 6.8.3 Das Knotenbrett
- 6.8.4 Wir knüpfen eine Hängematte

## **6.9 Erste Hilfe**

- 6.9.1 Puzzle
- 6.9.2 Erste Hilfe
- 6.9.3 Not am Mann

## **6.10 Wasserführende Armaturen und Schläuche**

- 6.10.1 Karten legen
- 6.10.2 Feuerwehrmemory

## **6.11 Leitermemory**

# **7 Spiele in der Jugendfeuerwehrarbeit**

## **7.1 Sinn der Spiele in der Jugendfeuerwehrarbeit**

## **7.2 Spiele**

- 7.2.1 Der Gordische Knoten
- 7.2.2 Formen bilden
- 7.2.3 Der Waldspaziergang
- 7.2.4 Die Vertrauensschlange
- 7.2.5 Das Fallschirmspiel
- 7.2.6 Das Krokodil im Nil
- 7.2.7 Das Zelt im Wind
- 7.2.8 Das Kopfweh der Königin
- 7.2.9 Der Hahnenkampf
- 7.2.10 Das Drillings-Drehen
- 7.2.11 Goofy, das freundliche Monster



- 7.2.12 Das Blinzeln
- 7.2.13 Die Eisscholle
- 7.2.14 Das Ohr zu Knie
- 7.2.15 Das Dinoschwanzjagen
- 7.2.16 Die Ozeanwelle
- 7.2.17 Die Pantomime
- 7.2.18 Das Paketspiel
- 7.2.19 Die Orangentour
- 7.2.20 Die Blindfahrt
- 7.2.21 Der Ritt auf der Kanonenkugel
- 7.2.22 Das Händeklopfen
- 7.2.23 Die Mimik herumgeben
- 7.2.24 Das Rübenziehen
- 7.2.25 Einer geht auf Reise
- 7.2.26 Der Schokoladensee
- 7.2.27 Das Kistenlaufen
- 7.2.28 Wie am Schnürchen
- 7.2.29 Das Wäscheklammerspiel
- 7.2.30 Das Stapeln
- 7.2.31 Der Obst-Getränke-Kreis
- 7.2.32 Ein Schiff steuern
- 7.2.33 Der Wasserkreis
- 7.2.34 Löffel-Gabel-kleiner Löffel
- 7.2.35 Der Fliegender Holländer
- 7.2.36 Das Zeitungsschlagen
- 7.2.37 Die Decke fällt
- 7.2.38 Tic Toc
- 7.2.39 Das Sternefangen
- 7.2.40 Das Telefax
- 7.2.41 Das Marktgeschrei
- 7.2.42 Zipp-Zapp
- 7.2.43 Rippel-Dippel
- 7.2.44 Das Klatschspiel



- 7.2.45 Die Roboter dirigieren
- 7.2.46 Der Sockenkampf
- 7.2.47 Der Tausendfüßler
- 7.2.48 Blindwalk
- 7.2.49 Das fallende Ei
- 7.2.50 Das Netz
- 7.2.51 Das Seilquadrat
- 7.2.52 Der See des Schweigens
- 7.2.53 Der blinde Pfad
- 7.2.54 Das Angeln
- 7.2.55 Der blinde Kreis
- 7.2.56 Der blinde Mathematiker
- 7.2.57 Der Fuchs
- 7.2.58 Die schwächste Maus
- 7.2.59 Fang den Kreisel
- 7.2.60 Der Jurtenkreis
- 7.2.61 Der Obstsalat
- 7.2.62 Das Osterspiel
- 7.2.63 Das Pferderennen
- 7.2.64 Das Plätzchen backen
- 7.2.65 Das Roboterspiel
- 7.2.66 Sitz-Rutschen
- 7.2.67 Die Strickliesel
- 7.2.68 Der Watte-Wettkampf
- 7.2.69 Der Zaubersack

## **8 Sport in der Jugendfeuerwehrarbeit**

### **8.1 Motorische Vielseitigkeitsschulung**

- 8.1.1 Ausdauererschulung „Laufen im Seilgespann“
- 8.1.2 Seil-Kommando-Spiel
- 8.1.3 Spielbank
- 8.1.4 Schnell-Mittel-Langsam
- 8.1.5 Pausenspiel



- 8.1.6 Ausdauer-Brennball
- 8.1.7 Laufen mit Würfeln
- 8.1.8 Laufen mit Spielkarten

## **8.2 Koordination**

- 8.2.1 Drei Treffer zählen!

## **8.3 Kraft- und Beweglichkeitsschulung**

- 8.3.1 Training an Stationen
- 8.3.2 Zirkeltraining

# **9 Wettbewerbe in der Jugendfeuerwehr**

## **9.1 Die Leistungsspange**

- 9.1.1 Schnelligkeitsübung
- 9.1.2 Löschübung
- 9.1.3 Staffellauf
- 9.1.4 Kugelstoßen
- 9.1.5 Fragenbeantwortung
- 9.1.6 Gesamteindruck

## **9.2 Die Jugendflamme**

- 9.2.1 Stufe I
- 9.2.2 Stufe II
- 9.2.3 Stufe III

## **9.3 Bundeswettbewerb**

**Wird nachgeliefert!**

- 9.3.1 Hindernislauf (B-Teil)
- 9.3.2 Löschangriff (A-Teil)
  - 9.3.2.1 Wasserentnahme „Unterflurhydrant“ (A-Teil)
  - 9.3.2.2 Wasserentnahme „Offenes Gewässer“ (A-Teil)

## **9.4 Der Internationaler Wettbewerb im CTIF**

**Wird nachgeliefert!**

- 9.4.1 Feuerwehrhindernisübung
- 9.4.2 Sportlicher Teil



## **10 Ökologische Projekte**

### **10.1 Bachpatenschaften**

- 10.1.1 Definition
- 10.1.2 Aufgaben der Paten
- 10.1.3 Notwendigkeit der Bachpaten

### **10.2 Nistkastenbau und -pflege**

### **10.3 Weitere Projekte**

- 10.3.1 Betreuung einer Streuobstwiese
- 10.3.2 Aufstocken einer Vogelnisthecke
- 10.3.3 Umwelttage
- 10.3.4 Baumpflanzaktion

## **11 Literaturverzeichnis**