

# Disziplinen

## Altersgruppe 8-10 Jahre

### Wettkampf Nr.1      **Pfeilwurfspiel**

Die Jugendfeuerwehr tritt mit 5 Teilnehmern an.

Jedes Gruppenmitglied hat 5 Würfe auf die Zielscheibe

Fällt ein Pfeil von der Scheibe bevor die Punktzahl festgestellt wurde, werden diese Punkte nicht gewertet.

Das gleiche gilt, wenn der Werfer die Abwurflinie berührt oder übertritt.

Die Jf mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

### Wettkampf Nr. 2      **Spritzwand**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Ein Gruppenmitglied hält das D-Strahlrohr der Kübelspritze. Ein anderes bedient die Kübelspritze. Mit dem Strahlrohr wird in eine Öffnung einer Wand gezielt. Das Wasser wird hinter der Wand in einem Eimer gesammelt. Je nach einer Minute wird gewechselt. So kommt jeder Teilnehmer an das Strahlrohr und an die Kübelspritze. Sollte die Kübelspritze leer sein, kann Wasser nachgefüllt werden.

Ziel ist es möglichst viel Wasser in den Eimer zu bekommen.

Die Gruppe, die den höchsten Wasserstand im Eimer hat, gewinnt.

### Wettkampf Nr.3      **Folienspiel**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Ein Gruppenmitglied ist der „Läufer“. Seine Aufgabe ist es einen Schwamm in einem Behälter zu tränken, dann um eine Pylone zu laufen und den Schwamm über einem Stück Frischhaltefolie auszudrücken, dass die anderen Gruppenmitglieder festhalten. Das Ende der Frischhaltefolie hält ein Gruppenmitglied in einen Eimer. Die anderen Gruppenmitglieder halten die Folie so, dass eine Rinne mit Gefälle zum Eimer entsteht. Ziel ist es, in 3 Minuten möglichst viel Wasser aus dem Schwamm über die Frischhaltefolie in den Eimer zu bekommen.

Die Gruppe die den höchsten Wasserstand im Eimer hat gewinnt.

### Wettkampf Nr.4      **Knoten und Stiche**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

An einem Knotengestell sind zu binden: Mastwurf, Zimmermannstich, Kreuzknoten,

Schotenstich und doppelter Ankerstich. Auf ein Startzeichen hin werden die Knoten gelegt.

Nachdem der 5. Teilnehmer „Fertig“ gemeldet hat, wird die Zeit gestoppt. Für jeden falschen Knoten gibt es 20 Strafsekunden.

# Disziplinen

## Altersgruppe 8-10 Jahre

### Wettkampf Nr.5     **Hindernislauf**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Alle Teilnehmer treten hinter der Startlinie an. Bei Start Signal füllt der erste Teilnehmer aus einem mit Wasser gefüllten Eimer einen Becher mit Wasser. Mit diesem Becher muss er über eine Bank steigen, dann unter einer Bank hindurch, um eine Pylone und den gleichen Weg zurück. Am Ende des Parcours schüttet er den Inhalt des Bechers in einen leeren Eimer. Dann übergibt er den Becher an den nächsten Teilnehmer der den gleichen Parcours absolviert. Dies Wechselt so weiter bis die Vorgegeben Zeit von 3 Minuten abgelaufen ist. Ziel ist es möglichst viel Wasser in den Eimer zu bekommen.

Die Gruppe die den höchsten Wasserstand im Eimer hat gewinnt.

### Wettkampf Nr.6     **Trockenskilauf**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Mit dem Startkommando laufen die Teilnehmer zu den Skiern, ziehen diese an, und begeben sich auf die Strecke. Die Zeit wird gestoppt wenn beide Skier über die Ziellinie sind. Die Jf mit dem geringsten Zeitaufwand gewinnt.

### Wettkampf Nr.7     **Schnelligkeitsübung**

Die JF tritt mit 5 Teilnehmern an.

Die Teilnehmer haben die Aufgabe 5 C-Rollschläuche auf Zeit zu verlegen. Die Schläuche müssen jeweils von 2 Teilnehmern gekuppelt werden. Für eine ganze Verdrehung werden 5 Strafsekunden zur Gesamtzeit addiert.

### Wettkampf Nr.8     **Angriffsübung**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Die Teilnehmer müssen 2 C-Schlauchleitungen ab Verteiler nach vorne in Stellung bringen. Nach dem Kommando „Wasser marsch“ öffnet der Melder den Verteiler und 2 Zielklappen müssen fallen.

### Wettkampf Nr.9     **Turboentenangeln**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

In einem Faltbehälter mit Wasser gefüllt schwimmen Plastikenten. Diese werden über eine Tauchpumpe in Bewegung gebracht. Jeder Teilnehmer darf 3 Enten Angeln. Unter den Enten sind Punkte diese werden addiert.

Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

# Disziplinen

## Altersgruppe 8-10 Jahre

### Wettkampf Nr.10    **Leinenweitwurf**

Die Jf tritt mit 5 Teilnehmern an.

Jeder Teilnehmer muss selbst die Leine in den Leinenbeutel stopfen und danach den Beutel in einer 3 Meter breiten Bahn so weit wie möglich werfen.

Verlässt die Leine die vorgegebene Bahn, so wird von der Stelle aus gemessen, an welcher die Leine die Bahn verlassen hat.

Tritt ein Teilnehmer über die Abwurflinie so wird der Wurf mit 0 Punkten bewertet.

Die Jf mit der höchsten Punktzahl gewinnt.