

Wettkampfausschreibung Bezirksjugendwettkampf 2025

THW-Jugend Bayern e. V.
26.07.2025



I. Inhaltsverzeichnis

I.	Inhaltsverzeichnis	2
II.	Einleitung	3
III.	Bahnskizze mit Wettkampfaufgaben	5
IV.	Wettkampfszenario	6
Level 1:	Wir brauchen unseren GKW!	7
A.	Der Weg zum GKW - der Steg	7
B.	Wir brauchen ... - Das Wissensquiz	8
Level 2:	Die Sandsäcke müssen rüber	9
A.	Behelfsmäßiger Übergang - Die Rollenbahn	9
B.	Materialtransport ans andere Ufer	10
Level 3:	Einfach Schwimmen	12
A.	Provisorisches Becken aus Sandsäcken	12
B.	Die Ente muss schwimmen - Wasserförderung	13
Level 4:	Ein Arbeitsbock muss her - Holzbearbeitung	14
Level 5:	Es werde Licht - Ausleuchten der Einsatzstelle	17
Level 6:	Erste Hilfe	19
Level 7:	Das Finale - Wir müssen zurück zum GKW	20
V.	Materialliste gesamt:	22

II. Einleitung

UNBEKANNTE WETTKAMPAUFGABEN

Unbekannte Wettkampfaufgaben bedeutet, dass die Bahnbetreuer erst am Wettkampftag drei Stunden vor Beginn des Wettkampfs die genauen Beschreibungen der einzelnen Teilaufgaben erhalten werden. Dies wird im Rahmen einer „Lagebesprechung“ durchgeführt. Danach haben die Betreuer:innen bis zum Wettkampfstart Zeit, diese Aufgaben mit ihren teilnehmenden Jugendlichen zu besprechen und für sich die Aufgaben aufzuteilen.

Die geheimen Aufgaben sind alle aus dem Leistungsabzeichen nach Version 3.3 der THW-Jugend e. V. entnommen bzw. sind durch Wissenstransfer der Aufgaben des Leistungsabzeichens der THW-Jugend e. V. lösbar. Die Wettkampfaufgaben entsprechen überwiegend dem Spektrum der Aufgaben der Leistungsabzeichen Bronze und Silber. Es werden keine Aufgaben aus dem Leistungsabzeichen integriert, die ausschließlich der Stufe Gold zuzuordnen sind. Die Bewertung der Aufgaben erfolgt gemäß den Bewertungskriterien des Leistungsabzeichens.

Die Teamaufgabe / Geschicklichkeitsaufgabe kommt aus dem Bereich der Spielepädagogik.

Für die altersgerechte Verteilung der Aufgaben ist der Bahnbetreuer verantwortlich.

Nach dem Ende der regulären Wettkampfzeit beenden die Schiedsrichter:innen die Bewertung (Überprüfung vorgegebener Maße, Abgleich der Bewertungsbögen usw.). Im Anschluss besteht die Möglichkeit, dass die Jugendgruppe mündlich ein Feedback bekommt, in dem auch Fehler angesprochen werden können. Die Bewertungsbögen werden den Jugendgruppen nicht ausgehändigt.

WEITERE FESTLEGUNGEN

Benötigtes Gerät und Material, welches evtl. zusätzlich zum GKW benötigt wird, ist auf der Wettkampfbahn abgelegt. Eine mögliche „Erweiterte Geräte- und Materialliste“ wurde vor dem Wettkampf an die teilnehmenden Gruppen verteilt.

Werkbank und Zugerät mit Seil sind vor Wettkampfbeginn aus dem GKW auszuladen und an den zugewiesenen Stellen aufzustellen bzw. auf der Materialablage (siehe Bahnskizze) abzulegen.

Alles weitere, auf dem GKW verlastete Material, wird während der Wettkampfzeit aus dem Fahrzeug entnommen.

Nach Beendigung der Aufgabe kann das Material ordentlich auf der Geräteablage abgelegt werden und nach der Wettkampfzeit wieder auf dem Fahrzeug verlastet werden.

Dem Wettkampfbetreuer obliegt die ausschließliche Verantwortung über die Prüfung durch Elektro- bzw. Sachkundige für prüfpflichtiges Werkzeug, Gerät und dem eingesetzten Material. Eine separate Materialprüfung durch die Schiedsrichter erfolgt nicht mehr.

Die Kontrolle der Vollständigkeit bzw. Richtigkeit gemäß Materialliste erfolgt durch die Schiedsrichter auf der Wettkampfbahn.

Der GKW ist durch den/die Bahnbetreuer:in (Kraftfahrer:in) auf der Wettkampfbahn an der vorgegebenen Stelle so abzustellen, dass eine Nutzung als Festpunkt für das Zugerät möglich ist.

Aufgrund der geringen (virtuellen) Wassertiefe sind beim Arbeiten am Wasser keine Rettungswesten oder zusätzliche Sicherungsmaßnahmen erforderlich.

MATERIALHINWEIS

Benötigtes Verbrauchsmaterial wie z. B. Kanthölzer und Scharniere werden vom Ausrichter gestellt und auf die Wettkampfbahnen am Wettkampftag verteilt. Kleinteile wie Schrauben und Nägel, die nach der StAN GKW auf den Fahrzeugen vorhanden sein sollten, sind bei den zu bearbeitenden Aufgaben zu verwenden (sofern sie nicht zur Verfügung gestellt werden).

III. Bahnskizze mit Wettkampfaufgaben

Maße der Wettkampfbahn:
15 x 25 m

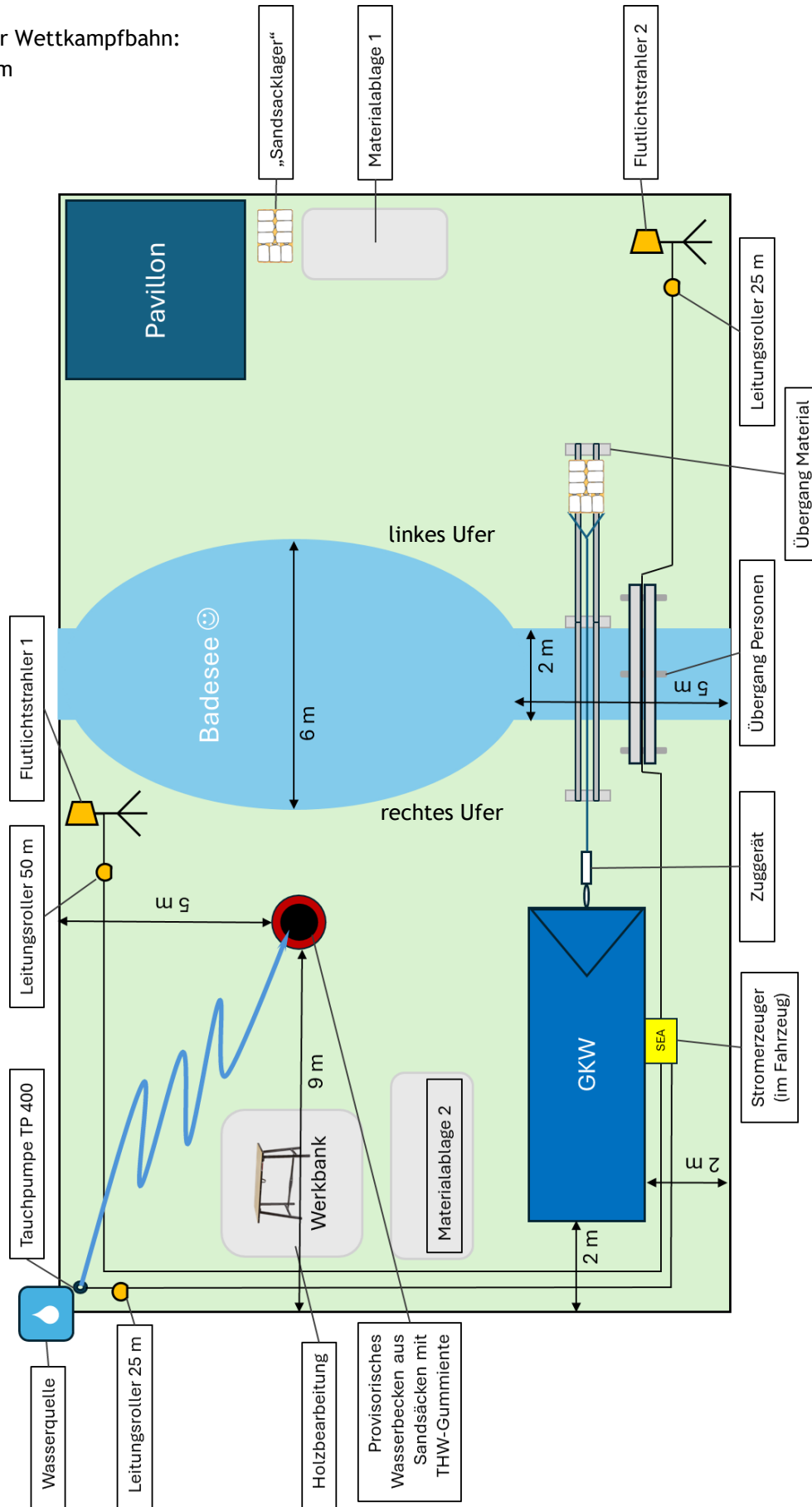


Abb. 1: Skizze Wettkampfbahn

IV. Wettkampfszenario

Unter dem Motto „Spielend helfen Lernen“ steht der Ablauf des Wettkampfes im Zeichen des spielerischen. In unterschiedlichen Leveln müssen Aufgaben erledigt werden.

Eure Teamleader (Betreuer:in) wurden um 10:30 Uhr in die vor euch liegenden Aufgaben eingewiesen.

In Level 1 warten zwei Aufgaben auf euch:

Findet eine Möglichkeit um über das Wasser zugehen und erspielt euch die Werkzeuge und Geräte für alle folgenden Level.

Wenn ihr euren GWK erreicht habt und die Gerätefächer wieder zugänglich sind, folgen verschiedene Level, die zum Teil aufeinander aufbauen.

Für den Materialtransport (Sandsäcke) benötigt ihr u. a. eine Rollenbahn. Aufgrund der unterschiedlichen Gegebenheiten an den verschiedenen Wettkampforten baut ihr dafür eine Unterkonstruktion, auf der ganze Paletten transportiert werden können. Um hier Kräfte zu sparen, darf natürlich das Zuggerät nicht fehlen.

Habt ihr euer benötigtes Material (Sandsäcke) auf der richtigen Uferseite, so wird daraus ein provisorisches Becken gebaut. Leider verirrt sich eine Ente euer Becken, die nur gerettet werden kann, wenn der Wasserspiegel in eurem Becken erhöht wird.

So ganz nebenbei braucht ihr auch Beleuchtung, da es ja irgendwann dunkel wird.

Um eure handwerklichen Fähigkeiten zu testen, müsst ihr einen Arbeitsbock aus Holz bauen. Dieser dient auch in eurer Abschlusssaufgabe, bei der wieder alle zurück zum GWK müssen, als zusätzliches Hindernis. Passt auf, dass ihr euch dabei nicht verbrennt!

Wo gearbeitet wird kann auch mal etwas schief gehen, also seid darauf gefasst, dass es auch sein kann, dass ihr Erste Hilfe leisten müsst.

Viele Erfolg mit euren Aufgaben und bleibt gesund

Level 1: Wir brauchen unseren GKW!

Nach der Lagebesprechung im Pavillon ist der Weg zu eurem GKW abgeschnitten und der/die Kraftfahrer:in hat den Schlüssel verlegt. Leider hat er/sie alle Gerätefächer verschlossen. Um den GKW zu erreichen, baut ihr euch aus herumliegendem Material einen Steg, um den Bach zu überqueren. Mit einem erfolgreichen Wissenstest öffnen sich nach und nach durch Zauberhand (Schiedsrichter:in) die Gerätefächer und ihr könnt eure weiteren Aufgaben beginnen.

A. Der Weg zum GKW - der Steg

Um den Fluss zu überqueren und den GKW zu erreichen, benötigt ihr einen Übergang. Das Material dafür liegt auf der linken Uferseite bereit (Materialablage 1).

Aus den beiden langen Bohlen und den drei kurzen Rundhölzern wird ein Steg gebaut (siehe Zeichnung). Als Verbindung wird der Bretttafelbund verwendet.

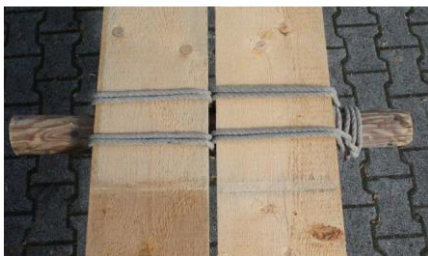


Abb. 2: Bretttafelbund von oben

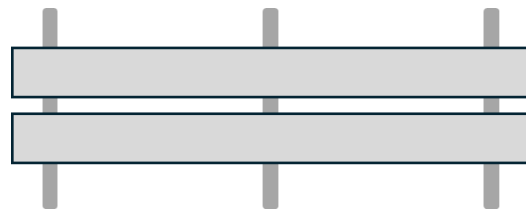


Abb. 3: Schematische Darstellung Grundgerüst Steg



Abb. 4: Bretttafelbund seitlich



Abb. 5: fertiger Steg

Ist der Steg fertig, muss er noch in Position gebracht werden. Beim Anheben und Tragen des Steges sind klare Kommandos zu geben.

Mit mind. 4 JH wird der Steg angehoben und so weit vorgetragen, dass das erste Rundholz die rechte Uferseite erreicht. Nun können die ersten zwei JH den Steg überqueren. Der Steg wird erneut angehoben und mittig über dem Fluss positioniert. Eine zusätzliche Sicherung gegen Verrutschen ist nicht erforderlich.

Materialbedarf:

- 2 St. Bohlen, 4 cm x 25 cm (alternativ 5 cm x 25 cm), Länge 4 m
- 3 St. Rundhölzer, ø 8 cm, Länge 1 m
- 3 St. Arbeitsleinen kurz (10m)

B. Wir brauchen ... - Das Wissensquiz

In sechs Themenblöcken erspielt ihr euch verschiedene Geräte- und Werkzeugsätze, die ihr benötigt, um die folgenden Aufgaben erfolgreich absolvieren zu können.

In jedem Themenblock müssen mindestens 75 Prozent der Punkte erreicht werden. Schafft ihr das nicht, dann müsst ihr noch ein bisschen Geduld haben, bis euch das Werkzeug zur Verfügung steht. Schafft ihr sogar 100 % in einem Themenblock so bekommt ihr für das Teamspiel am Ende zusätzliche Ausstattung.

Themenblock	Geräte- und Werkzeugsatz	Gerätefach*
Holz-, Metall- und Gesteinsbearbeitung	Holzbearbeitungswerkzeuge	G6
Bewegen von Lasten	Geräte und Zubehör zum Bewegen von Lasten	G1
Arbeiten am Wasser	Tauchpumpe mit Zubehör, Sandsäcke, Plane	G3
Strom und Beleuchtung	Beleuchtungsausstattung und Aggregat	G2
Überwinden von Hindernissen	Arbeitsleinen, Bauklammern	G5
Kommunikation und Allgemeines	Erste Hilfe Ausstattung	G4 und GR

*kann durch Schiedsrichter bei Bedarf angepasst werden

Die 6 Fragebögen liegen jeweils mit einem Deckblatt auf dem Biertisch im Pavillon.

Auf Signal geht es los und mindestens zwei JH beginnen die Fragebögen zu beantworten.

Ist ein Fragebogen fertig, so kann er direkt einem der Schiedsrichter:innen gegeben werden und wird durch diesen kontrolliert.

Wurden die erforderlichen Punktzahlen in den jeweiligen Themenblöcken erreicht, so kann das zugehörige Gerätefach geöffnet werden (sofern der Steg bereits fertig ist und begangen werden kann).

Die Zeitnahme des Wissenstestes erfolgt durch die Schiedsrichter:innen für jede Bahn. Für den Wissenstest sind maximal 20 min vorgesehen.

Ohne Wissenstest und die dabei erspielten Werkzeuge und Geräte (Gerätefächer) sind die praktischen Aufgaben nicht lösbar und können noch nicht begonnen werden.

Um allen ein Absolvieren der Wettkampfaufgaben zu ermöglichen, stehen nach spätestens 20 Minuten alle Geräte und Werkzeuge zur Verfügung, um die Aufgaben lösen können. Eine Bearbeitung des Wissenstestes ist dann nicht mehr möglich.

Materialliste:

- Wissensquiz
- Kugelschreiber
- Arbeitsleine kurz (10 m)

Level 2: Die Sandsäcke müssen rüber

Eure nächste Aufgabe ist es, die Sandsäcke auf die andere Uferseite zu transportieren.

Hierfür baut ihr eine Rollenbahn über das Wasser.

Die Sandsäcke werden von eurem Sandsacklager mit einer Sandsack-Kette ordentlich auf eure leere Palette auf der Rollenbahn gestapelt.

Mit dem Zuggerät wird die beladene Palette dann ans andere Ufer gezogen.

A. Behelfsmäßiger Übergang - Die Rollenbahn

Für die Unterkonstruktion benötigt ihr drei kurze Bohlenstücke und vier lange Rundhölzer (Materialablage 2). Diese legt ihr nach Zeichnung hin. Um die Rundhölzer gegen Wegrollen zu sichern, werden insgesamt 12 Bauklammern zwischen den Rundhölzern und neben den Rundhölzern eingeschlagen (siehe Zeichnung). Der seitliche Abstand zwischen den Rundhölzern ist eine Bauklammer.

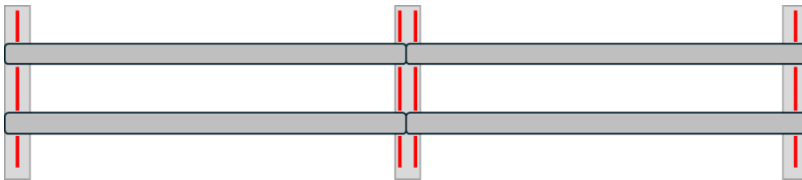


Abb. 6: Positionen der Bauklammern (rot)

Um später mit dem Zuggerät gerade ziehen zu können, achtet darauf, dass eure Unterkonstruktion in der Flucht mit eurem Anschlagpunkt am GKW positioniert wird.

Auf die Unterkonstruktion werden 3 der 4 Unterlegrollen gelegt und die leere Palette positioniert. Um die Palette zu sichern und das Wegrollen zu verhindern, wird an beiden Seiten eine kurze Bohle aufrecht gegen die Palette gestellt und mit zwei Bauklammern gesichert.



Abb. 8: Aufbau



Abb. 9: Sicherung



Abb. 7: Rollenbahn

Materialbedarf:

- 4 St. Rundhölzer, druckimprägniert, $\varnothing 10\text{cm}$, Länge 4m
- 5 St. Bohlenstücke, 4cmx25cm (alternativ 5cmx25cm), Länge 1m
- 1 St. Europalette leer
- 16 St. Bauklammern, 250-300mm lang
- Fäustel oder Zimmermannshammer
- 4 St. Unterlegrolle, Stahlrohr 80 x 5 x 1000 mm

B. Materialtransport ans andere Ufer

Auf der Materialablage 1 (linkes Ufer) befinden sich eure Sandsäcke. Um sie an das rechte Ufer zu bekommen, werden diese mittels Sandsackkette (alle JH außer Holzbearbeitung) auf die leere Palette eurer Rollenbahn gestapelt. Die Sandsäcke müssen dabei weitergegeben werden und dürfen nicht geworfen werden.

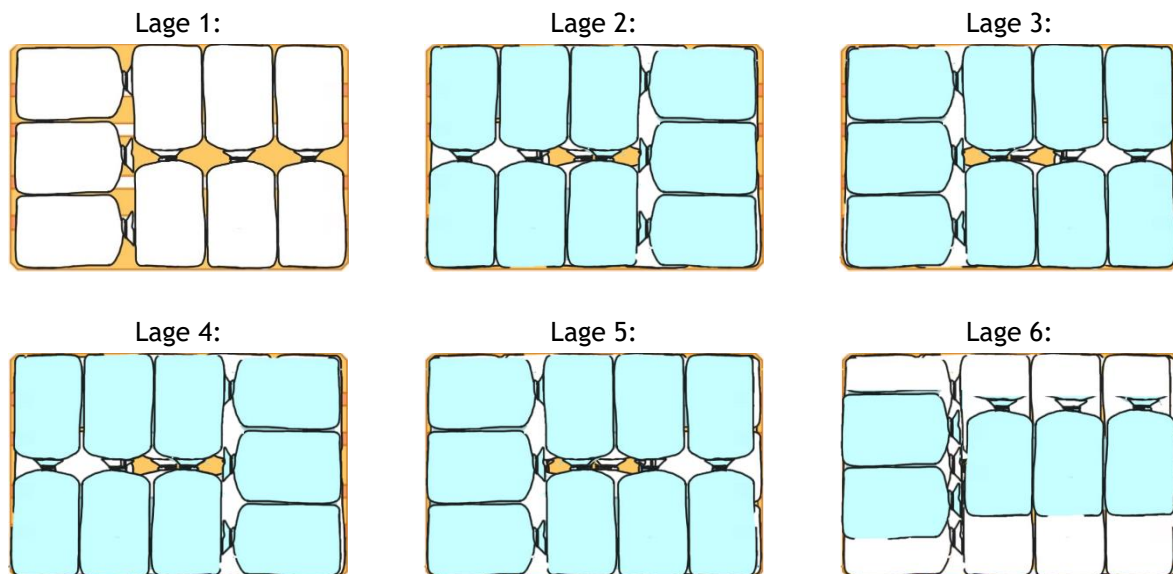


Abb. 10: Positionierung der Sandsäcke

Um die beladene Palette nun auf die andere Uferseite zu bekommen, benötigt ihr das Zuggerät. Als Anschlagpunkt dient euer GKW, an dem ihr das Zuggerät mit einem Anschlagstück befestigt. Prüft vor Inbetriebnahme des Zuggerätes, ob der GKW ordnungsgemäß abgestellt wurde (Fahrzeugkabine verschlossen, Unterlegkeil positioniert).

Die Palette wird mit einer Rundschnur um die vorderen drei „Füße“ angeschlagen. Auf der anderen Seite der Palette wird eine Arbeitsleine mit einem einfachen Ankerstich am mittleren hinteren „Fuß“ angebracht, um bei Bedarf die Rollenbahn bremsen zu können („Bremsleine“). Am Ende der Bahn ist der Endanschlag bereits vorzubereiten.

Sobald der Aufbau abgeschlossen ist und das Zuggerät einsatzbereit ist, soll dies einem Schiedsrichter gemeldet werden. Nachdem dieser die Freigabe erteilt hat, kann begonnen werden, die Sicherung der Palette zu entfernen und mit vorsichtigem Zug die Last in Richtung GKW gezogen werden. Vom Personenübergang (Steg) werden nun die Rollen nachgelegt. Hierbei besteht ein besonders hohes Risiko für eure Hände! Daher ist es sehr wichtig, dass die JH am Zuggerät und an der Bremsleine sowie der JH, der die Rollen nachsetzt, miteinander kommunizieren.



Abb. 11: Palette beladen mit Sandsäcken



Abb. 12: Anschlagpunkt GKW



Abb. 13: Anschlag der Palette mit Sandsäcken



Abb. 14: Vorbereitung Endanschlag



Abb. 15: Nachsetzen der Rollen vom Steg aus, Bremsleine auf Spannung (links)



Abb. 16: Zug bis zum Endanschlag



Abb. 17: Korrektur der Laufrichtung

Sollte es zum seitlichen Verschieben der Palette von der Spur kommen, so kann dies mit der Brechstange als Hebel korrigiert werden. Das Verschieben der Palette von Hand auf der Rollenbahn ist nicht zulässig.

Wurde das Wasser von der Palette vollständig überwunden und ist der Endanschlag am rechten Ufer erreicht, dann muss die Palette auch auf dieser Seite gegen Wegrollen gesichert werden (Sicherung erfolgt wie bei Leerpalette). Nachdem die beladene Palette gegen Wegrollen gesichert ist, kann das Zuggerät zurück gebaut und auf der Materialablage 2 abgelegt werden.

Materialbedarf:

- 50 Sandsäcke
- 1 St. Zuggerät komplett mit Hebelrohr und 20m Drahtseil
- 1 St. Anschlagstück
- 1 St. Rundschlinge 3m
- 1 St. Schäkel
- Ggf. Draht und Kombizange zum Sichern des Hakens
- 2 St. Bohlenstücke, 4cmx25cm (alternativ 5cmx25cm), Länge 1m
- 4 St. Bauklammern, 300mm lang
- Fäustel oder Zimmermannshammer
- 1 St. Arbeitsleine kurz (10 m)

Level 3: Einfach Schwimmen

Aus den über die Rollenbahn transportierten Sandsäcken ist ein provisorisches Becken zu bauen. Da sich in dieses eine Ente verirrt und ihr diese retten sollt, benötigt ihr Wasser. Das Wasser wird mittels Tauchpumpe aus einer Wasserquelle gefördert und die Ente muss wieder schwimmen.

A. Provisorisches Becken aus Sandsäcken

Nachdem ihr 50 Sandsäcke auf die rechte Uferseite transportiert habt, wird daraus jetzt ein provisorisches Becken gebaut. Von der Palette werden die Sandsäcke wieder mit einer Sandsackkette zum Einsatzort transportiert. Die Sandsäcke müssen dabei weitergegeben werden und dürfen nicht geworfen werden. Der Mittelpunkt des Beckens ist auf der Wettkampfbahn markiert. Ihr beginnt damit, einen Kreis aus 8 Sandsäcken zulegen. Der Innendurchmesser sollte dabei 80 cm nicht überschreiten. Es werden 3 weitere Lagen mit je 8 Sandsäcken aufgelegt. Jetzt muss die Plane sauber und möglichst ohne Falten in das Becken eingelegt werden. Mit acht weiteren Sandsäcken wird die 5. Reihe als Ballast für die Plane aufgelegt. Ist das Becken fertig, so wird vom Schiedsrichter eine THW-Gummiente darin positioniert.



Lage 1



Lage 2



Lage 3



Lage 4



Lage 5, mit Folie und THW-Gummiente

Abb. 18a-e: Aufbau provisorisches Becken

Materialbedarf:

- 40 Sandsäcke
- Plane 3mx 3m oder 4mx4m
- THW-Gummiente

B. Die Ente muss schwimmen - Wasserförderung

In eurem Becken ist eine Ente gestrandet. Leider kommt sie dort nicht mehr eigenständig raus und benötigt eure Hilfe. Um sie zu retten, müsst ihr euer Becken mit Wasser füllen.

Dazu ist eine Tauchpumpe TP400 (230V) aufzubauen und eine Leitung zum Stromerzeuger zu verlegen. Die Druckschläuche sind weitestgehend knickfrei zu verlegen und sollen das Wasser zu eurem Becken führen. Dazu ist das Ende des Schlauchs durch einen JH (alternativ: einen Sandsack) zu sichern. Die Schläuche sind mit den Kupplungsschlüsseln zu kuppeln und die Pumpe ist zu sichern (an einem Festpunkt, z. B. Wasserbehälter, Absperreisen). Auf einen Knickschutz und eine Schlauchbrücke wird verzichtet.

Sobald die Pumpe einsatzbereit ist, soll dies einem Schiedsrichter gemeldet werden. Nachdem dieser die Freigabe erteilt hat, kann der Pumpbetrieb starten und endet sobald die Ente im Becken frei schwimmen kann.



Abb. 19: Sicherung Tauchpumpe



Abb. 20: Sicherung Tauchpumpe Festpunkt

Materialbedarf:

- 1 St. Tauchpumpe 400l (230V Anschluss)
- 1 St. Druckschlauch C - Norm 15m
- 2 St. Kupplungsschlüssel
- 1 St. Arbeitsleine (lang)
- 1 St. Leitungsroller 230V 25m
- 1 Behälter (z. B. Regentonne), mit Wasser gefüllt

Level 4: Ein Arbeitsbock muss her - Holzbearbeitung

Es ist Zeit auch eure handwerklichen Fähigkeiten zu überprüfen.

Für die Teamaufgabe benötigt ihr ein Hindernis. Ein Arbeitsbock aus Holz ist geeignet und wird nun von euch erstellt. Das Material dafür findet ihr auf der Materialablage 2.

Der Arbeitsbock besteht aus zwei Seitenteilen, die mit zwei Scharnieren verbunden werden. Darauf wird einseitig die Latte mit dem Winkelschnitt angeschraubt.

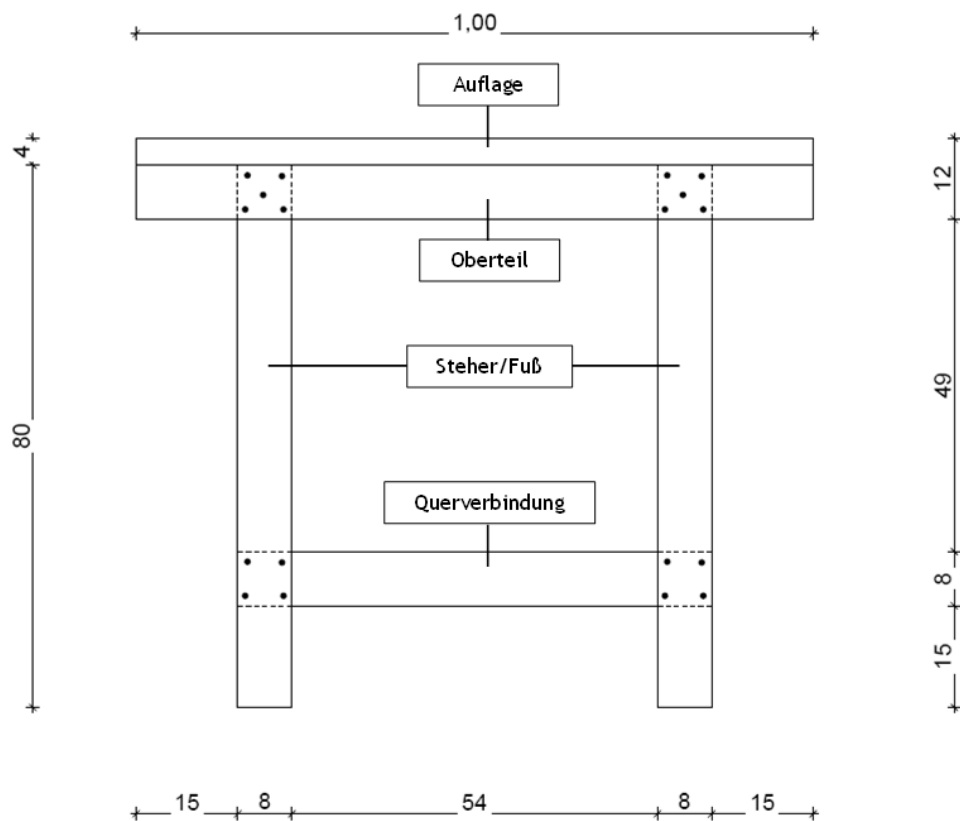


Abb. 21: Zeichnung Maße Arbeitsbock

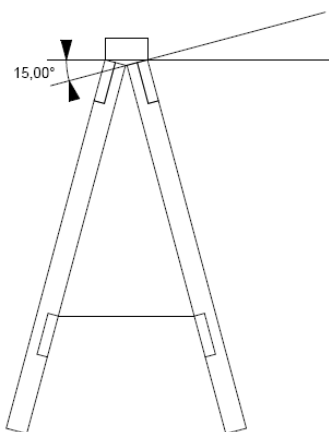


Abb. 22: Zeichnung Maße Seitenansicht



Abb. 23: Modell Holzbock

Für die Herstellung der Seitenteile werden jeweils insgesamt vier Einzelteile benötigt:

- 2 St. Steher - aus Dachlatte, 4cmx8cm, 85cm lang
- 1 St. Oberteil - aus Dachlatten, 4cmx8cm, 105cm lang
- 1 St. Querverbindung - aus Dachlatte, 4cmx8cm, 75cm lang

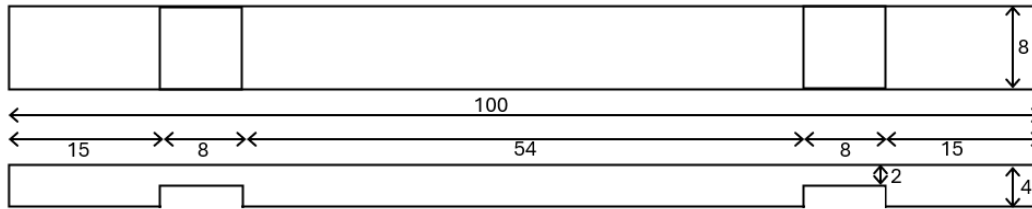


Abb. 24: Oberteil

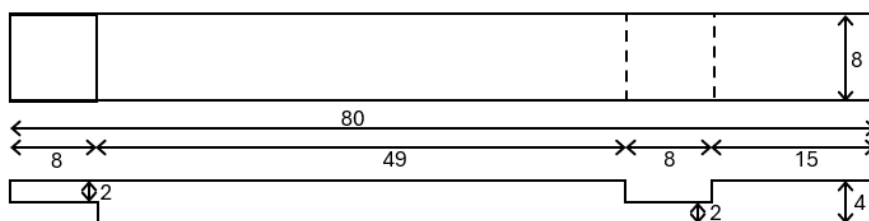


Abb. 25: Steher/Fuß:

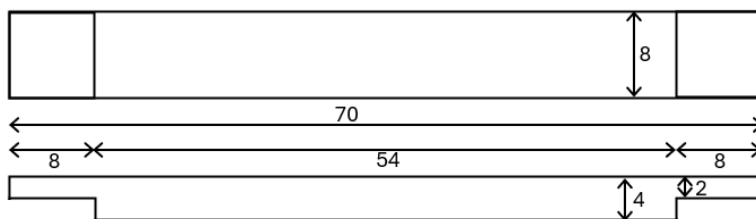


Abb. 26: Querverbindung

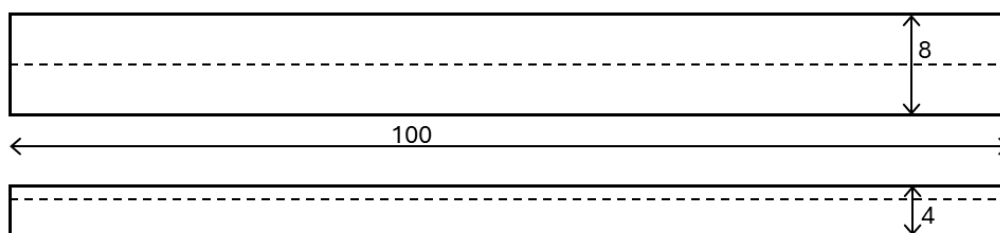


Abb. 27: Auflage

Alle Holzteile sind auf Länge zuzuschneiden und die Überblattungen sind korrekt herzustellen. Die genauen Maße sind den Zeichnungen zu entnehmen. Die Verschraubungen sind mit den Holzschrauben 5,5x38mm gemäß dem eingezeichneten Lochbild vorzunehmen. Die Verbindung der beiden Seitenteile erfolgt mit zwei Scharnieren. Diese sind jeweils im Abstand von 25 cm zur Außenkante anzubringen. Auf einem der Seitenteil wird nun die Auflage (Latte mit Winkelschnitt) mit 3-4 Schrauben (Holzschrauben 6 x 60 mm) befestigt. Damit wird ermöglicht, dass der Arbeitsbock zusammengeklappt werden kann. Als Spreizsicherung wird ein Stück alter Spanngurt (ca. 50 cm) von beiden Seiten außen auf der Querverbindung angeschraubt (Holzschrauben 5,5x38mm)



Abb. 28: Anbringung Scharnier, jeweils 25 cm Abstand zwischen Scharnieraußenkante und Außenkante Holz

Materialbedarf:

- 1 St. Fuchsschwanz oder vergleichbare Holzsäge (keine elektrische oder akkubetriebene Säge)
- 1 St. Anschlag- oder Zimmermannswinkel
- 1 St. Bleistift
- 1 St. Zollstock
- 2 St. Klüpfel
- 2 St. Stechbeitel
- 4 St. Schraubzwingen
- Werkbank
- Anlegeholz
- 1 St. Akkuschauber (geladen) mit Bitsatz und ggf. Ersatzakku
- 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang
- 1 Dachlatte, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang mit Winkelschnitt
- 4 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 85cm lang
- 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 75cm lang
- 1 Päckchen Holzschrauben 5,5x38mm mit passendem Bit
- 3-4 Holzschrauben 6x60mm mit passendem Bit
- 2 Scharniere, 6x6 cm
- Ausgemusterter Spanngurt (ca. 50cm lang)

Level 5: Es werde Licht - Ausleuchten der Einsatzstelle

Es wird vermutet, dass sich der Einsatz bis in die Nachtstunden hinzieht, daher sind bestimmte Bereiche der Einsatzstelle auszuleuchten.

An den auf der Wettkampfbahn gekennzeichneten Stellen ist jeweils ein Halogen-Flutlichtstrahler 1000 Watt auf Teleskopstativ aufzustellen und in Betrieb zu nehmen. Die Stative sind, um eine Teleskoplänge auszufahren, eine Stativsicherung ist nicht erforderlich.

Scheinwerfer 1 leuchtet auf die Arbeitsstelle Holzbearbeitung/Wasserbecken, Scheinwerfer 2 auf die Übergänge über den Fluss.

Die Leitungen sind gemäß Bahnskizze zu verlegen. Bei der Leitungsverlegung ist darauf zu achten, dass keine Stolperfallen entstehen. Die Leitungsroller sind richtig einzusetzen.

Es ist eine Handweitleuchte zum Betanken sowie ein Feuerlöscher in der Nähe des Stromerzeugers bereit zu stellen.

Die Stromerzeugung erfolgt durch einen Stromerzeuger (8 kVA oder alternativ) gemäß StAN, der sowohl für die Beleuchtungsaufgabe als auch für die Pumpe zur Wasserförderung eingesetzt wird.

Die Handhabung des ABC-Feuerlöschers ist dem/der Schiedsrichter:in vor der Inbetriebnahme des Stromerzeugers zu erklären.

Die Außerbetriebnahme wird durch den/die Schiedsrichter:in angewiesen.

Anmerkung:

Der Stromerzeuger verbleibt im Fahrzeug und wird dort betrieben. Der Abgasschlauch muss angebracht werden.

Er darf vom Betreuer:in (alternativ Kraftfahrer:in) gestartet werden, wenn ein JH die Inbetriebnahme dem/der Schiedsrichter:in erklärt.



Abb. 29: Beleuchtung



Abb. 30: Stromerzeuger

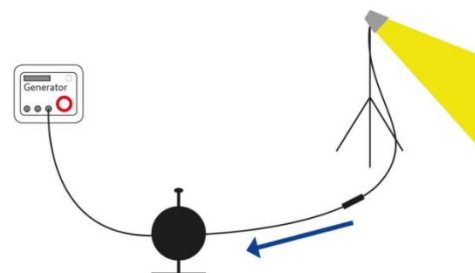


Abb. 31: Aufbau Beleuchtung

Materialbedarf:

- 1 St. Tragbarer Stromerzeuger
- 1 St. Abgasschlauch
- 2 St. Flutlichtstrahler 1000W mit Gelenkstück
- 2 St. Teleskop - Dreibein- Stativ
- 1 St. Leitungsroller 230V 25m
- 1 St. Leitungsroller 230V 50m
- Div. Unterlagen für Kupplungen
- 1 St. Feuerlöscher ABC
- 1 St. Handweitleuchte

Level 6: Erste Hilfe

Da der Rettungsdienst aufgrund der vielen gleichzeitigen Einsätze nicht sofort verfügbar ist, muss der/die Patient:in erstversorgt werden.

Als Verletztendarsteller:in kommen der/die Bahnbetreuer:in, Kraftfahrer:in oder ein Ersatz-JH in Frage.

Die konkrete Aufgabenstellung wird dem/der Verletztendarsteller:in auf der Wettkampfbahn durch den/die Bahnschiedsrichter:in mitgeteilt

Der Zeitpunkt wird durch den /die Bahnschiedsrichter:in nach Absprache mit dem/der Bahnbetreuer:in der Jugendgruppe festgelegt.

Materialbedarf:

- SAN-Tasche nach StAN
- 1 St. Wolldecke

Level 7: Das Finale - Wir müssen zurück zum GWK

Für die Durchführung des Geschicklichkeitsspiels werden alle Teilnehmer der Wettkampfmannschaft benötigt. Bei der Abarbeitung des Spiels wird die Zeit gestoppt und fließt als extra Zeitwertung in die Gesamtpunktezahl mit ein.

Die Teamaufgabe findet nach den regulären 120 Minuten Wettkampfzeit bzw. nach Abschluss aller Aufgaben statt.

Vor Spielbeginn muss der GWK durch den/die Kraftfahrer:in aufgeschlossen werden.

Auf in die letzte Runde - der Boden ist Lava!

Stellt den gebauten Arbeitsbock gemäß Skizze auf. Versammelt nun die komplette Wettkampfmannschaft am Pavillon auf eurer Wettkampfbahn. Euer letztes Level beginnt! Nur das blaue Horn des Martins befreit euch aus dem Spiel!

Um das blaue Horn des Martins auszulösen (Kraftfahrer:in oder Bahnbetreuer:in), muss die gesamte Wettkampfmannschaft zurück in den GWK einsteigen (Mannschaftskabine).

Aber Achtung: Der Lavafluss hat fast die gesamte Wettkampfbahn überflutet. Wenn du die Lava berührst, kostet euch das wertvolle Punkte!

Zum Glück konntet ihr euch feuerfeste Platten (leere Sandsäcke) erspielen. Wenn ihr diese als Tritthilfe nehmt, werdet ihr euch sicher einen Weg durch die flüssige Lava bahnen können. Denkt daran, dass dabei die komplette Wettkampfmannschaft auch über den gebauten Arbeitsbock steigen muss! Eure bisherigen Bauwerke (Brücke und Becken) ragen auch aus der Lava heraus. Da ihr eure Ente nicht vergessen dürft, führt der Weg euch am Becken vorbei und die Ente muss mitgenommen werden.

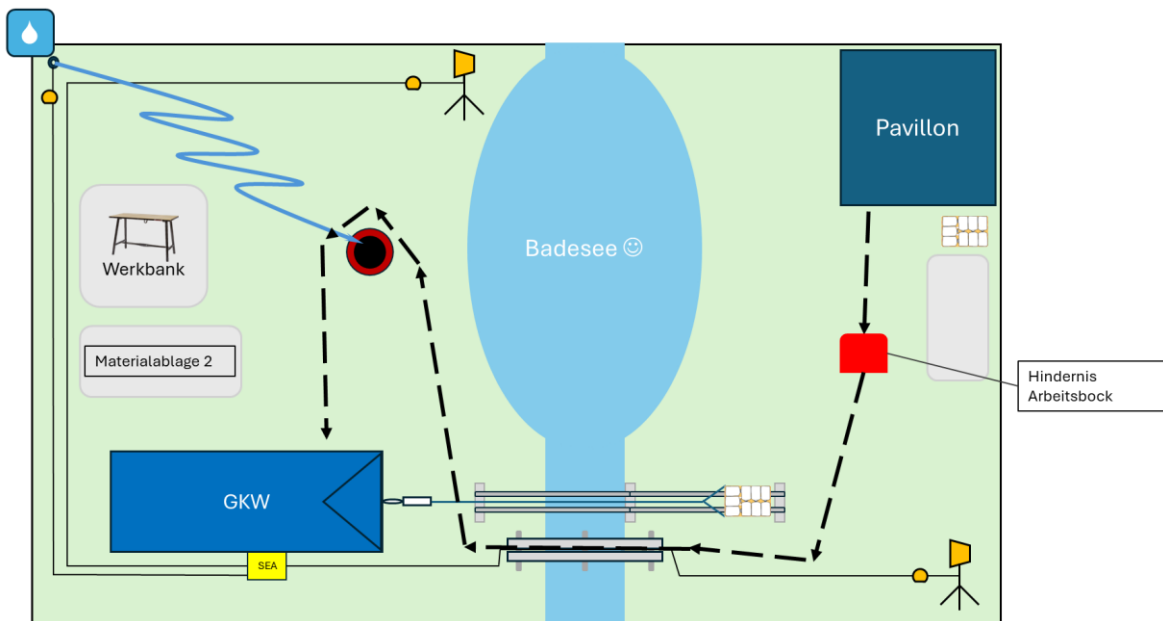


Abb. 32: Bahnskizze Teamaufgabe

Wenn ihr eine der Platte nicht berührt (ein Körperteil muss die Platte berühren) versinkt sie allerdings sofort in der Lava (der/die Schiedsrichter:in nimmt sie aus dem Spiel). Jede Platte, die ihr unterwegs verliert, kostet euch wertvolle Punkte.

Noch Fragen? Dann viel Erfolg und gebt auf euch Acht!

Anzahl der Feuerfesten Platten:

Die Zahl eurer Sandsäcke hängt von eurer Gruppengröße ab. Die Anzahl der Teammitglieder minus eins ist eure Grundausstattung. Weitere Sandsäcke könntet ihr beim Wissensquiz (Level 1, Aufgabe 2) erspielen. Für jeden Themenblock, in dem ihr 100 % erreicht habt, gibt es einen leeren Sandsack zusätzlich.

Beispiel:

Bei 10 Teammitgliedern bekommt ihr 9 Sandsäcke als Grundausstattung. Wurden drei Themenblock mit 100 % richtig beantwortet, gibt es drei weitere zusätzlich.

Hinweise zur Bewertung:

Die Bewertung des Teamspiels fließen sowohl die Zeit, die ihr benötigt, um vom Start in den GKW zu kommen und das Martinshorn auszulösen als auch die Fehler, die euch unterwegs passieren, ein. Daraus wird eine Gesamtzeit ermittelt, die Zeiten aller Jugendgruppen werden verglichen und gemäß einer vorgegebenen Punkteverteilung in der Gesamtbewertung berücksichtigt.

Folgende Fehler führen zu Strafsekunden:

- eine feuerfeste Platten hat keinen bzw. keinen ausreichenden Kontakt (Fuß mit weniger als 50 % auf Platte) mehr mit einem Teammitglied
- Lavaberührungen (Fuß mit mehr als 50 % in der Lava)
- ihr vergesst eure Ente zu retten oder verliert diese unterwegs
- ein Teammitglied steigt nicht über den Arbeitsbock oder geht nicht über den Steg

Es werden keine Doppelstrafen vergeben!

Beispiel:

Fuß steht mit weniger als 50 % auf der Platte und gleichzeitig mit mehr als 50 % in der Lava

=> es wird nur die Platte entfernt, das führt zu fünf Strafsekunden, für das Stehen in der Lava erfolgt keine zweite Strafe

Materialbedarf:

- Feuerfeste Platten in ausreichender Anzahl (= leere Sandsäcke)
- Arbeitsbock
- Gummiente

V. Materialliste gesamt:

Level 1A:

- 2 St. Bohlen, 4 cm x 25 cm (alternativ 5 cm x 25 cm), Länge 4 m
- 3 St. Rundhölzer, ø 8 cm, Länge 1 m
- 3 St. Arbeitsleinen kurz (10 m)

Level 1B:

- Wissensquiz
- Kugelschreiber
- Arbeitsleine kurz (10 m)

Level 2A:

- 4 St. Rundhölzer, druckimprägniert, ø 10 cm, Länge 4m
- 5 St. Bohlenstücke, 4cmx25cm (alternativ 5cmx25cm), Länge 1m
- 1 St. Europalette leer
- 16 St. Bauklammern, 250-300 mm lang
- Fäustel oder Zimmermannshammer
- 4 St. Unterlegrolle, Stahlrohr 80 x 5 x 1000 mm

Level 2B:

- 50 Sandsäcke
- 1 St. Zuggerät komplett mit Hebelrohr und 20m Drahtseil
- 1 St. Anschlagstück
- 1 St. Rundschlinge 3m
- 1 St. Schäkel
- Ggf. Draht und Kombizange zum Sichern des Hakens
- 2 St. Bohlenstücke, 4cmx25cm (alternativ 5cmx25cm), Länge 1m
- 4 St. Bauklammern, 300mm lang
- Fäustel oder Zimmermannshammer
- 1 St. Arbeitsleine kurz

Level 3A:

- 40 Sandsäcke
- Plane 3mx 3m oder 4mx4m
- THW-Gummiente

Level 3B:

- 1 St. Tauchpumpe 400l (230V Anschluss)
- 1 St. Druckschlauch C - Norm 15m
- 2 St. Kupplungsschlüssel
- 1 St. Arbeitsleine (lang)
- 1 St. Leitungsroller 230V 25m
- 1 Behälter (z. B. Regentonne), mit Wasser gefüllt

Level 4:

- 1 St. Fuchsschwanz oder vergleichbare Holzsäge (keine elektrische oder akkubetriebene Säge)
- 1 St. Anschlag- oder Zimmermannswinkel
- 1 St. Bleistift
- 1 St. Zollstock

- 2 St. Klüpfel
- 2 St. Stechbeitel
- 4 St. Schraubzwingen
- Werkbank
- Anlegeholz
- 1 St. Akkuschrauber (geladen) mit Bitsatz und ggf. Ersatzakku
- 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang
- 1 Dachlatte, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang mit Winkelschnitt
- 4 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 85cm lang
- 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 75cm lang
- 1 Päckchen Holzschrauben 5,5x38mm mit passendem Bit
- 3-4 Holzschrauben 6x60mm mit passendem Bit
- 2 Scharniere, 6x6 cm
- Ausgemusterter Spanngurt (ca. 50cm lang)

Level 5:

- 1 St. Tragbarer Stromerzeuger
- 1 St. Abgasschlauch
- 2 St. Flutlichtstrahler 1000W mit Gelenkstück
- 2 St. Teleskop - Dreibein- Stativ
- 1 St. Leitungsroller 230V 25m
- 1 St. Leitungsroller 230V 50m
- Div. Unterlagen für Kupplungen
- 1 St. Feuerlöscher ABC
- 1 St. Handweitleuchte

Level 6:

- SAN-Tasche nach StAN
- 1 St. Wolldecke

Level 7:

- Feuerfeste Platten in ausreichender Anzahl (leere Sandsäcke)
- Arbeitsbock
- Gummiente

