

F/II – Jugendstunden gestalten

In diesem Dokument werden Ideen von Jugendleitern und –betreuern zu interessanten Gestaltung von Jugendstunden gesammelt, die anderen Feuerwehren zur Verfügung gestellt werden.

1. Ideen zur interessanten Gestaltung einer Jugendstunde

• Branddienstübung bei einem Teich/offenen Gewässer
• Umfassenden Außenangriff bei einem Gebäude üben (mit C-Schläuchen)
• Gemütliches Beisammensein
• Mit Spielen auflockern
• Theorie und Praxis - anschließend Team-Building Spiele
• Abwechslungsreiche Einheiten
• Interessen der FJM einfließen lassen
• Suchspiele (Geräte)
• Gruppenaufgaben
• Geräte in lustige Spiele einbauen. Z.B. Umlenkrolle, Greifzug, in Flaschenzug, Gegeneinander ziehen lassen
• Fahrzeugkunde
• Mit anderen Feuerwehren reden, um andere Autos kennen zu lernen
• Nach den Übungen Dart oder Fußball spielen
• Vorführungen, Brandexperimente
• Wissenstest-Fragen
• Vorstellungsrunde mit neuen Mitgliedern (Ball weitergeben)
• Stunde in drei Teile gliedern: 1. Lehreinheit; 2.Praktische Übungen 3. Was ihnen Spaß macht
• Keinen Vortrag halten, sondern mehr Übungen machen
• Hin und wieder Eis essen und Pizza essen
• Mit einem Spiel beginnen- Hauptteil Praxisorientiert- Abschluss mit Lernkontrolle
• Den Aktiven zeigen was die Jugend kann (ev. Belohnung zB. Eis)
• Messen und Sicherheitsfeste besuchen
• Knoten
• Saugleitung
• Ausflug zur Berufsfeuerwehr Wien
• Greifzug mit Erdanker
• Löschschaum
• Funkübung mit Funkwart
• ATS-Übung (Gerät anlegen)
• Technische Übung (Schere und Spreizer)



<ul style="list-style-type: none"> • Andere Organisationen in die Jugendstunde einbeziehen -> z.B. Rotes Kreuz
<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit mit anderer Feuerwehrjugend
<ul style="list-style-type: none"> • Nach Jugendtag Grillen oder Lagerfeuer
<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam mit aktiven Feuerwehrmitgliedern Jugendstunde machen
<ul style="list-style-type: none"> • Stationsbetrieb mit max.4 Kinder pro Station und einer Dauer von 30 min <ol style="list-style-type: none"> 1.Kübelspritze 2.Fahrzeugkunde mit Ausfahrt 3.Praxisnahe Erklärung der Wissenstestfragen 4.Themenerarbeitung mit Beamer (Fotos, Videos) „Heft 122“ Aufwand: 4 Ausbilder für 8-16 Kinder, 30 min vorher herrichten
<ul style="list-style-type: none"> • Ausfahrt mit Fahrzeugen
<ul style="list-style-type: none"> • Vorführung der verschiedenen Löschmittel
<ul style="list-style-type: none"> • Von Bach mit KLF Wasser ansaugen und Drehleiter versorgen (Jugendliche von oben spritzen lassen)
<ul style="list-style-type: none"> • Mistkübelbrand löschen
<ul style="list-style-type: none"> • Kisten klettern mit Kran
<ul style="list-style-type: none"> • Ausflüge z.B. ins Freibad
<ul style="list-style-type: none"> • Die Jugendstunden abwechslungsreich gestalten
<ul style="list-style-type: none"> • Standortwechsel im Ort -> Einsatzmanöver nachspielen
<ul style="list-style-type: none"> • Erfolge belohnen
<ul style="list-style-type: none"> • Wasserwerfer
<ul style="list-style-type: none"> • Handys vor der Stunde absammeln
<ul style="list-style-type: none"> • Kurzer Part Theorie, Auto, im Freien
<ul style="list-style-type: none"> • Übungen mit Kinder machen: zB. Holz anzünden und löschen
<ul style="list-style-type: none"> • Spielerisches Lernen <ol style="list-style-type: none"> 1.Schlauch-Bowling 2.Geräte erraten lassen 3. Fahrzeuge erraten lassen
<ul style="list-style-type: none"> • Jugend Wald Tag Mit der Feuerwehrjugend sowie zwei, drei aktiven Mitgliedern wird in den Wald gefahren (nach Absprache mit Waldbesitzer). Der jung angesetzte Wald wird mit dem TLF gegossen. Die Jugendlichen dürfen dabei mit Gerätschaften hantieren. Der Waldbesitzer erklärt im Anschluss der Jugend, warum wir das gemacht haben und erklärt den Wald -> spannend und lehrreich
<ul style="list-style-type: none"> • Geräte kurz erklären, Funktion erläutern, Geräte z.B. in eine Leitung einbauen/ausprobieren



2. Jugendstunde bei Schlechtwetter

• Wissenstest-Vorbereitung
• Ausbildungs-Videos
• Funkübung im Feuerwehrhaus
• Spiele
• Exerzieren
• Theorie und Praxis
• Team Building Spiele
• Knotenkunde
• Funkalphabet-Wörter erraten
• Wer hat schneller alle Knoten gemacht?
• Fahrzeug und Gerätekunde
• Zuerst kurz etwas Bewegung, danach Theorie, üben für WT
• Gesellschaftsspiele
• Gruppenarbeit
• Spiele: Leinenstopfen, Biertischrennen
• Im FF-Haus Geräte verteilen, diese suchen und dann eine Ortsangabe machen (Schatzkarte) z.B. gehe vom Kommandoraum 5 Schritte nach links...)
• Neue Hürden und Übungsszenarien für den Bewerb selber bauen
• In der Fahrzeughalle trainieren (zB. Wassergraben)
• Spielerisch gestalten- kleine Belohnungen für gute Leistung
• Auto ausräumen und einräumen
• Probefahrten
• Das Feuerwehrhaus genau unter die Lupe nehmen
• Ins Kino gehen
• Bowling/Kegeln
• Tischfußball
• Hindernis-Parcours im Feuerwehrhaus
• Wenn nötig Problembehandlung und Privatgespräche
• Div. Unterlagen/Archiv im Feuerwehrhaus überarbeiten und sortieren
• Kleidung und Schuhe säubern
• Bewegungsübungen mit Feuerwehrgerät zB. (Strahlrohr) wird von Hand über Schulter an das hinter einem stehenden Jugendmitglied weitergegeben usw. und zwischen den Beinen retour.
• Eine Runde Tabu mit Feuerwehrbegriffen spielen
• Wo finde ich was? Kärtchen mit Gerätschaften ziehen lassen, Kinder müssen Gerät benennen und ev. aus dem Fahrzeug holen
• Bei Theorievorträgen möglichst viele Sachen zum „Anfassen“ mitnehmen
• Kinder Projekte selbst ausarbeiten lassen



3. Jugendstunde mit wenigen anwesenden Jugendlichen

• Hebekissen: Bedienung und Gleichgewichtstest
• Basteln für Weihnachtsverkauf Ortsfest
• Wissenstest/Knoten
• Bewegungsspiele
• Individuelle Förderung bei den Anwesenden (Fertigkeiten für Bewerb fördern)
• Mit Kindern reden was sie für wichtig halten, was sie besser können wollen
• Knotenkunde
• Probefahrten
• Man kann sie fragen, ob sie Fragen zu Feuerwehr haben
• Auf Themen eingehen, die zu kurz gekommen sind
• Genauso beschäftigen als wären alle da
• Praktische kleine Übungen wie Schlauchkegeln und Zielspritzen
• Spezifische Themen genauer eingehen, besonders auf Jugendliche achten und leichter näherbringen
• Spielen
• Teile aus dem Bewerb üben, wozu nicht alle Jugendlichen benötigt werden
• Gerätekunde
• Wenn das Wetter schön ist dann Bewerbsvorbereitungen (Staffellauf üben, Teile der Hindernisbahn üben)
• Wenn nicht Bewerbsvorbereitung, dann Rate-Quiz, Schnitzeljagd, Geräte
• Grundlagen der Ersten Hilfe
• Besprechung der Bewerbsbahn (Beamer)
• Richtiges rollen der Schläuche
• Aufstellung der Gruppen beim Bewerb
• Mündlicher Durchgang der einzelnen Positionen
• Schwerpunktübungen für Bewerb
• Was könnte ich alles bei einem Unfall brauchen und im Auto suchen
• Kurze Prüfung
• Basteln
• Funkübung
• Kuppelübungen
• Exerzieren
• „Anleitern“ – Übung mit Leitern (Achtung auf Sicherheit)
• Gerätekunde wie bei der Technischen Leistungsprüfung (Finden bei geschlossenen Rollos)

