



Handbuch Feuerwehrjugend

MELDER – SPIEL

Der Landesfeuerwehrrat hat am 24. Februar 2012 die vorliegenden Bestimmungen über den Erwerb des Abzeichens „Melder – Spiel“ genehmigt.

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Das „Melder – Spiel“ dient zur Vorbereitung für das Fertigungsabzeichen „Melder“, wird nicht für die Grundausbildung angerechnet.

Voraussetzung für die Teilnahme am „Melder – Spiel“ ist die Vollendung des 10. Lebensjahres und eine mindestens dreimonatige Mitgliedschaft bei der Feuerwehrjugend. Höchstalter 12. Geburtstag.

Zum „Melder – Spiel“ darf der Feuerwehrkommandant nur solche Mitglieder der Feuerwehrjugend zulassen, die diese Bestimmungen erfüllen.

Die Ausbildungsunterlagen sowie die Fragenkataloge für den Erwerb des Abzeichens „Melder – Spiel“ sind im Handbuch der Feuerwehrjugend veröffentlicht.

Die Ausbildung für das Melder – Spiel hat grundsätzlich in der eigenen Feuerwehr nach den im Handbuch Feuerwehrjugend des NÖ Landesfeuerwehrverbandes veröffentlichten Bestimmungen zu erfolgen. Eine gemeinsame Ausbildung auf Abschnitts- oder Bezirksebene kann bei entsprechenden Themen erfolgen.

Das Melder – Spiel gilt als erfolgreich bestanden, wenn alle Stationen positiv absolviert wurden.

Die Absolvierung der einzelnen Stationen ist nicht an einen Abnahmetermin (an einen Tag) gebunden.

Verantwortlich für die Abnahme des Melder – Spiels ist der Feuerwehrkommandant. Er kann andere Feuerwehrmitglieder mit der Abnahme beauftragen.

Das Abschnittsfeuerwehrkommando ist mindestens 14 Tage vorher von der geplanten Abnahme zu informieren.

Die Überreichung des Abzeichens „Melder – Spiel“ erfolgt durch den Feuerwehrkommandanten.

Das Abzeichen „Melder – Spiel“ wird 2 cm oberhalb des Randes der linken Brusttasche auf der Bluse der Bekleidung der Feuerwehrjugend getragen.

Nach dem Erwerb des Fertigungsabzeichens „Melder“ darf das Abzeichen „Melder – Spiel“ nicht mehr getragen werden.

Das Abzeichen „Melder – Spiel“ kann im NÖ Landesfeuerwehrkommando käuflich erworben werden.



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Um das Abzeichen „Melder – Spiel“ zu erwerben, muss das Mitglied der Feuerwehrjugend folgende Kenntnisse nachweisen:

- Bedeutung der Funkrufzeichen
- Kenntnisse der Warn- und Alarmsignale
- Praktische Bedienung des Funkgerätes
- Absetzen einer ausgefüllten Aus-/Einrückmeldung

Dieser Nachweis wird durch die positive Absolvierung folgender Stationen erbracht:

Station „Fragen“

5 Kärtchen Fragen ziehen.

Der Fragenkatalog umfasst 20 Fragen.

3 Fragen müssen mündlich richtig beantwortet werden.

Station „Gerätekunde“ – Theorie

Puzzle „Handfunkgerät“

6 Aufgaben.

6 mögliche Lösungen.

4 Aufgaben müssen richtig erfüllt werden.

Siehe Handbuch Feuerwehrjugend 5.6.1

Station „Gerätekunde“ – Praxis

3 Aufgaben.

3 mögliche Lösungen.

3 Aufgaben müssen richtig erfüllt werden.

Siehe Handbuch Feuerwehrjugend 5.6.1



Station „Funkgespräche“

1 Aufgabe.

Absetzen einer Ausrückemeldung.

1 Aufgabe muss richtig erfüllt werden.

Siehe Handbuch Feuerwehrjugend 5.6.1



FRAGENKATALOG „KÄRTCHEN“ für Melder – Spiel

Welche Taste muss am Funkgerät beim Senden gedrückt werden?	<i>Die Sprechta</i>
Dürfen Privatgespräche im Feuerwehrfunkverkehr geführt werden?	<i>Nein</i>
Wer ist für die Einsatzbereitschaft von Funkgeräten verantwortlich?	<i>Der Sachbearbeiter Nachrichtendienst</i>
Wie werden Fehler bei der Durchgabe von Nachrichten korrigiert?	<i>Mit „Ich berichtige“</i>
Wie wird die Hörbarkeit im Feuerwehrsprechfunk beurteilt?	<i>Sehr gut / brauchbar / unbrauchbar</i>
Wann findet in NÖ die wöchentliche Sirenenprobe statt?	<i>Jeden Samstag in der Zeit von 11.45 Uhr bis 12.30 Uhr</i>
An wen ist die Ausrückemeldung abzusetzen?	<i>Die zuständige Bezirks- oder Bereichsalarmsentrale</i>
Wozu dient die „Heimattaste“?	<i>durch drücken erfolgt automatischer Wechsel in die Bezirks-Hauptgruppe im Bezirksordner</i>
Wie lautet die deiner Feuerwehr zugeordnete Bezirkssprechgruppe?	<i>„Bezirkserkennung“ Haupt (z.B. ZT Haupt, NK Haupt)</i>
Wie ist das Signal für den Feuerwehreinsatz?	<i>Dauerton 3 x 15 Sekunden, Unterbrechung 2 x 7 Sekunden. Das Signal ist im Bedarfsfall zu wiederholen</i>
Wie ist das Signal für die Sirenenprobe?	<i>Dauerton 15 Sekunden</i>
Wie ist das Signal für „Zivilschutz“-Warnung?	<i>3 Minuten langer Dauerton</i>
Wie ist das Signal für „Zivilschutz“-Alarm?	<i>1 Minute auf- und abschwelliger Heulton</i>
Wie ist das Signal für „Zivilschutz“-Entwarnung?	<i>1 Minute langer Dauerton</i>
Wie lautet der Funkrufname für eine Alarmzentrale?	<i>Florian</i>



Wie lautet der Funkrufname für ein HLF1?	<i>Pumpe</i>
Wie lautet der Funkrufname für das erste Handfunkgerät der Feuerwehr?	<i>Anton</i>
Wie lautet die Feuerwehr-Notrufnummer?	<i>122</i>
Wie lautet die Rettung-Notrufnummer?	<i>144</i>
Wie lautet die Polizei-Notrufnummer?	<i>133</i>



MELDER – SPIEL WERTUNGSBLATT

Feuerwehr			
Name			
Standesbuchnummer		Geburtsdatum	

Station	Mindestens richtige Antworten / Aufgaben	Punkteanzahl	Datum Bestanden	Stempel / Unterschrift Prüfer
Fragen	3			
Gerätekunde – Theorie Puzzle „Handfunkgerät“	4			
Gerätekunde – Praxis	3			
Funkgespräche	1			
Eintragung in FDISK durch das Feuerwehrkommando				



MELDER – SPIEL TEILNEHMERLISTE

Feuerwehr	Nummernstampiglie
Bezirk	

Lfd. Nr.	Standesbuch - Nr.	Name / Vorname	Geburtsdatum	Datum Bestanden
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
S u m m e n			-	
Bestätigung des Feuerwehrkommandanten		Datum	Unterschrift	