

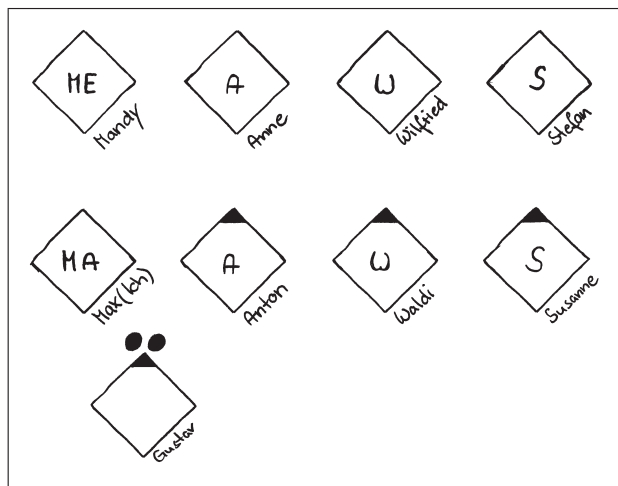
# Die Löschgruppe

Hallo, mein Name ist Max F. Brandmeister. Ich bin zwölf Jahre alt und jetzt schon seit zwei Jahren Mitglied bei der Jugendfeuerwehr. Es macht mir großen Spaß, die Dienste mit den anderen aus meiner Gruppe zu verbringen und in den Feuerwehrautos zu fahren. Auch die Uniformen finde ich ziemlich schick.

In den vergangenen beiden Jahren bin ich mit der Jugendfeuerwehr zweimal in einem Zeltlager gewesen, habe verschiedene Ausflüge gemacht und im Unterricht wirklich viel über die Ausstattung und Arbeit der Feuerwehr gelernt. In vier Wochen ist es wieder soweit – wir nehmen an einem Wettkampf teil. Unser Jugendfeuerwehrwart sagt beim Üben immer es sei eine »Löschübung nach FwDV 3«. »FwDV« steht für Feuerwehr-Dienstvorschrift und die »3« besagt, dass diese Vorschrift den Löscheinsatz einer Einheit behandelt. Bei uns ist mit Einheit die Löschgruppe gemeint.

Eine Löschgruppe besteht immer aus neun Leuten. Einem Gruppenführer, das ist bei uns Gustav. Ein Melder, das macht Mandy. Ein Maschinist, das bin ich, weil ich Max heiße und unser Jugendfeuerwehrwart meint, dass die Pumpe ruhig mit maximaler Power gefahren werden darf. Außerdem gibt es noch drei Trupps, die jeweils aus einem Truppführer (steht immer vorne) und einem Truppmann (steht hinter dem Truppführer) bestehen. Bei uns setzt sich der Angriffstrupp aus Anton und Anne, der Wassertrupp

aus Waldemar (»Waldi«) und Wilfried und der Schlauchtrupp aus Susanne und Stefan zusammen. Um Euch zu zeigen wie wir uns aufstellen und wer der Truppführer ist, habe ich Euch eine kleine Skizze mit Hilfe von »taktischen Zeichen« gemacht.



**Bild 1:** Gliederung der Mannschaft einer Löschgruppe

In der Skizze steht »Ma« für »Maschinist«, »Me« für »Melder«, »A« für »Angriffstrupp«, »W« für »Wassertrupp« und »S« für »Schlauchtrupp«, wobei bei den Truppführern immer die obere Ecke schwarz ausgemalt ist und der Gruppenführer als Erkennungssymbol zwei schwarze Punkte über der ausgemalten Spitze hat.

So sieht unsere Aufstellung von oben gesehen aus, wenn wir die Löschübung nach FwDV 3 machen. Dies gilt übrigens für alle Übungen in der Jugendfeuerwehr.

In den nächsten Kapiteln will ich Euch erzählen, was die einzelnen Kameraden bei uns für Aufgaben haben. Wer das ganze Heft durchliest, kann bei der Übung irgendwann alle Aufgaben übernehmen. Wer allerdings nur für eine bestimmte Aufgabe wissen will, was er zu tun hat, kann auch direkt auf das jeweilige Kapitel springen.

So, bevor ich jetzt aber mit den Einzelheiten loslege, will ich noch kurz sagen, was für jeden Einzelnen wichtig ist, damit er bei der Übung mitmachen darf. Jeder muss richtig angezogen sein, das heißt alle müssen ihre Jugendfeuerwehruniform, die aus Latzhose und Jacke besteht, tragen. Außerdem braucht jeder einen Helm mit Kinnriemen und dem Jugendfeuerwehrahzeichen. Ganz wichtig ist, dass alle festes Schuhwerk tragen. Damit meine ich Schuhe, die an der Hacke einen Absatz von mindestens einem Zentimeter haben. Bei uns wird es so gemacht, dass jeder schwarze Schuhe trägt. Das sieht einfach besser aus, wenn wir als geschlossene Gruppe auftreten. Ganz wichtig ist auch, dass wir alle immer unsere Feuerwehrhandschuhe tragen. Zu guter Letzt – und das spielt vor allem beim Wettkampf eine große Rolle – müssen wir unsere taktischen Zeichen tragen, damit alle wissen, wer was ist.

# Der Gruppenführer



Gustav, unser Gruppenführer, hat die Aufgabe, die Gruppe zu führen. Ich will hier nicht zu sehr ins Detail gehen, aber kurzgefasst kann man sagen, dass die Aufgaben des Gruppenführers mit dem Erkunden der Lage beginnen, über die Beurteilung der Situation und Planung der Maßnahmen gehen und mit dem Geben der Befehle enden. Anschließend erkundet der Gruppenführer von neuem und der »Führungskreislauf« beginnt wieder von vorne. Das macht er so lange, bis die Übung oder der Einsatz beendet ist.

Bei unserer Übung ist die Lage für Gustav ganz klar: Es brennt am anderen Ende des Übungsplatzes. Der Weg zu den Brandabschnitten, also da wo das »Feuer« ist, wird durch drei Hindernisse versperrt. Auf dem Weg zum linken Brandabschnitt steht eine Leiterwand. Um zum rechten Brandabschnitt zu gelangen, muss man eine Hürde überwinden. Zum mittleren Brandabschnitt gelangt man nur durch einen Tunnel. Des Weiteren müssen alle Trupps über einen Graben springen, um zum »Feuer« zu kommen. Außerdem kennt Gustav die Wasserentnahmestelle, die jedes Jahr wechselt. Mal ist es ein offenes Gewässer, mal ein Unterflurhydrant. Ich hab das mal aufgemalt.

Bei der Löschübung nach FwDV 3 erfolgt die Brandbekämpfung mit drei C-Rohren. Das Wasser dazu kommt diesmal aus einem offenen Gewässer. Das kann ein Teich, ein Bach oder auch



ein See sein. Bei unseren Übungen ist es aber immer ein Behälter, der an einer bestimmten Stelle steht.

Wenn Gustav sieht, dass alle fertig sind und sich ordentlich aufgestellt haben, geht er zum Bahnleiter (das ist der oberste Schiedsrichter) und meldet uns an: »Jugendfeuerwehr Maxstadt zum Wettbewerb angetreten.« Der Bahnleiter antwortet, dass wir die Übung durchführen sollen.

Gustav gibt nun folgenden Befehl:

*»Wasserentnahmestelle offenes Gewässer,  
Verteiler an die markierte Stelle,  
Angriffstrupp  
zur Brandbekämpfung,  
erstes Rohr,  
zum linken Brandabschnitt,  
über die Leiterwand,  
VOR!  
C-Leitung selbst verlegen.«*

Dieser Befehl entspricht einem ganz genauen Schema, das man für jeden Befehl benutzen muss. Weil es ein Brandeinsatz ist, sind Wasserentnahmestelle und Lage des Verteilers hierbei ganz wichtig. Der Rest des Befehls setzt sich zusammen aus:

EINHEIT (z. B. Angriffstrupp),  
AUFTRAG (zur Brandbekämpfung),  
MITTEL (erstes Rohr),  
ZIEL (zum linken Brandabschnitt),  
WEG (über die Leiterwand)  
VOR!

Somit wissen jetzt alle, was sie zu tun haben. Gustav geht jetzt zusammen mit seinem Melder ganz nach vorne, dorthin wo später die Trupps mit den Strahlrohren stehen werden. Er stellt sich da hin, wo der Verteiler liegen soll. Anschließend wartet er, bis die gegebenen Befehle abgearbeitet sind. Wenn dann der Wassertrupp und der Schlauchtruppführer vor ihm stehen, der Angriffstrupp »Wasser am Rohr« hat, der Schlauchtruppmann die Schlauchaufsicht übernommen und der Wassertruppführer »Wassertrupp einsatzbereit« gesagt hat, gibt er dem Wassertrupp den Befehl:

*»Wassertrupp  
zur Brandbekämpfung,  
zweites Rohr,  
zum rechten Brandabschnitt,  
über die Hürde,  
VOR!«*

Nachdem auch das erledigt ist, der Schlauchtruppführer vor ihm steht, der Wassertrupp »Wasser am Rohr« hat und der Schlauchtruppmann wieder die Schlauchaufsicht durchführt, befiehlt Gustav dem Schlauchtruppführer:

*»Schlauchtrupp  
zur Brandbekämpfung,  
drittes Rohr,  
zum mittleren Brandabschnitt,  
durch den Tunnel,  
VOR!«*

Dann dreht er sich zum Melder um und befiehlt:

*»Melder übernimmt Verteiler!«*

Wenn nun auch der Schlauchtrupp »Wasser am Rohr« hat, wartet der Gruppenführer kurz (um die Übung realistisch aussehen zu lassen) und befiehlt dann:

*»Wasser HALT!«*

Nach einer geschätzten Minute, wenn auch der Melder dem Maschinisten »Wasser HALT« gegeben hat, folgt der vorletzte Befehl:

*»Angriffstrupp und Wassertrupp  
Knoten und Stiche  
ANLEGEN!«*

Daraufhin kriecht Gustav durch den Tunnel und begibt sich so schnell er kann zu den beiden Trupps am Knotengestell. Sobald er feststellt, dass alle ihre Knoten und Stiche gemacht und sich in einer Reihe aufgestellt haben, ruft er:

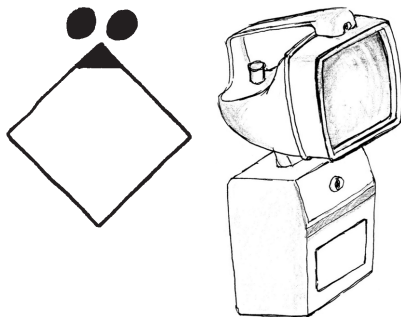
*»ÜBUNG BEENDET!«*

Das war ein entscheidender Moment! Nachdem Gustav »ANLEGEN!« gerufen hat, geht es um die Wurst. Wir befinden uns dann in einem Abschnitt der Übung, bei dem es um Zeit geht. Je schneller die Trupps die Knoten gemacht haben, umso mehr Punkte gibt es dafür. Das kann bei einem Wettkampf den Unterschied zwischen dem ersten und dem zweiten Platz ausmachen. Das weiß Gustav natürlich und es wäre ihm so peinlich, wenn er erst bei den anderen ankommen würde, wenn die schon fertig sind mit ihren Knoten. Er gibt also Vollgas, hechtet in den Tunnel und ist mit



Feuerwehrmannsgeschwindigkeit auch schon am anderen Ende angekommen. Man sieht, wie er sich innerhalb einer Sekunde von einer schnellen kriechenden Bewegung aufrichtet, wieder steht und in die Richtung seiner Trupps rennt. Kaum dort angekommen, ist auch der letzte fertig mit seinem Knoten und stellt sich ordentlich auf. Mit lauter Stimme (und ganz schön außer Puste) ruft Gustav: »ÜBUNG BEENDET!«

Wenn alles richtig gut geklappt hat, sieht man in Gustavs erschöpftem Gesicht ein zufriedenes Lächeln. Das war die Übung aus Sicht von Gustav, unserem Gruppenführer.



# Der Melder



Mandy ist jetzt seit drei Monaten bei uns und übernimmt bei der Übung die Aufgabe des Melders. Man sagt, der Melder ist die rechte Hand des Gruppenführers. Wenn nicht anders befohlen, ist der Melder immer bei seinem Gruppenführer – und zwar so lange, bis der Gruppenführer ihm eine Aufgabe gibt.

Bei der Übung wartet Mandy, bis Gustav seinen Befehl gegeben hat und Anton (der Angriffstruppführer) ihn wiederholt hat. Dann nimmt sie die beiden Handlampen, gibt eine davon dem Gruppenführer und begibt sich an seiner Seite auf den Weg zum Verteiler. Dabei machen die beiden einen Umweg nach ganz vorne, dorthin, wo später die Trupps mit den Strahlrohren stehen sollen.

Irgendwann, wenn der Schlauchtrupp seinen Befehl zur Brandbekämpfung bekommen hat, kriegt auch der Melder einen Befehl vom Gruppenführer, den er wiederholt:

*»Melder übernimmt Verteiler.«*

Dann hockt sich der Melder über den Verteiler und wartet auf weitere Befehle. Er kann die Kupplung des C-Druckschlauches ruhig schon in die Hand nehmen und dem Schlauchtruppführer dabei helfen, dass der Schlauch ohne Verdrehungen gelegt wird.