



Methode – „Abstand oder raus“



ca. 45 Minuten



1 Ausbilder



7 Personen

- Materialkarte
- Verkehrsleitkegel mit Blitzleuchte
- Maßband
- Comic und Filme zum Thema Gefahr der Elektrizität



https://lernkompass.idf.nrw/ilias.php?baseClass=ilrepositorygui&cmd=render&ref_id=93206

Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- erkennen Gefahren im TH-Einsatz und passen ihr Verhalten, die technischen und taktischen Maßnahmen und die Schutzausrüstung in Absprache mit dem Einheitsführer an.
- halten die Abstände der DIN VDE 0132 von unter Spannung stehenden elektrischen Anlagen ein.

Vorbereitung

- Hausaufgabe: Eigenstudium zum Thema Gefahr der Elektrizität mit den Comics und Filmen zu elektrischen Gefahren im Feuerwehr Lernkompass.
- Der Verkehrsleitkegel mit Blitzleuchte wird auf einer befestigten Fläche aufgestellt.
- In Entfernung von 25 – 30 Metern zum Verkehrsleitkegel werden die Startfelder für die Gruppe 1 und 2 markiert.

Durchführung

Die Teilnehmenden teilen sich in zwei Gruppen auf und stellen sich in das jeweilige Startfeld.



Jede Mannschaft benennt ihren ersten Spieler oder Spielerin für die erste Runde.

Der Ausbilder oder die Ausbilderin nennt nun eine Volt-Zahl (z.B. 30 000 V, 110 000 V, 800 V), die an dem Verkehrsleitkegel anliegen soll. Dazu wird noch der Hinweis ergänzt, ob ein Löschmittel vorgenommen wird und wenn ja, welches.

Die benannten Spieler oder Spielerinnen beider Mannschaften haben nun die Aufgabe, sich in dem Abstand zum Verkehrsleitkegel zu positionieren, in dem ein gefahrloser Aufenthalt möglich ist.

Dafür hat der Spieler oder die Spielerin 1 Minute Zeit. Die Position muss mindestens dem Abstand entsprechend der DIN VDE 0132 entsprechen. Die Abweichung in den sicheren Bereich darf maximal plus 1 Meter betragen. Eine Unterschreitung des Abstandes wird nicht toleriert.

Die Spielenden dürfen nur Bewegungen auf den Verkehrsleitkegel zu machen und keine Rückwärtsbewegung. Bei einer Rückwärtsbewegung wird die Runde sofort für die andere Mannschaft gewertet.

Auswertung

Nach Ablauf der Minute wird die Entfernung durch den Trainer oder die Trainerin gemessen. Befindet sich der Spielende im korrekten Abstand, dann bekommt seine oder ihre Mannschaft einen Punkt.

Jeder Spieler und jede Spielerin sollte mindestens 3x an die Reihe kommen. Die Anzahl der Spielrunden ist vor dem Start festzulegen.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Sieger der Übung.