



bestanden X
Nicht bestanden
Punktzahl **34**

Name: _____ Vorname: _____

Geburtsdatum: _____ Verein: _____

Fragebogen Jugendlizenz A

1.
Wann darfst Du den Steg während des Trainings und der Meisterschaften betreten?

Zu jeder Zeit

Wenn mir der/die Jugendleiter dies gestatten u. ich unter Aufsicht von Erwachsenen bin. **1**

Wenn alle Fahrer dort sind u. sie mich rufen. 1

Nur mit meinen Eltern.

2.
Was ist eine Pinne?

Steuergerät des Motors, mit dem der Kurs und die Geschwindigkeit eingestellt werden. Seemannische Begriff für Motor. **1**

Festhaltegriff am Schlauchboot. 1

Schalthebel des Motors.

3.
Wozu dient der Quickstop?

Zum Anreißen des Motors. **1**

Zum Schalten des Motors. 1

Ist die Befestigung des Motors am Schlauchboot.

Zur Sicherheit. Durch das Ziehen geht der Motor sofort aus.

4.
Warum ist das Tragen der Schwimmweste Pflicht?

Um die Vereins-/Verbandszugehörigkeit anzuzeigen (z.B. durch Farbe, Abzeichen, etc.) **1**

Damit das Schlauchboot besser fährt. 1

Sie dient zu meiner Sicherheit und kann mir im Notfall das Leben retten. 1

Sie schützt mich vor Fahrtwind und Wasser.

5.
Was musst Du beachten, bevor Du in ein Schlauchboot einsteigst?

Ich muss prüfen, ob ich meine Schwimmweste richtig angelegt habe. **2**

Ich muss die Wassertiefe überprüfen. 2

Ich muss Bescheid sagen, dass ich jetzt in das Schlauchboot einsteige. 2

Ich muss das Schlauchboot abstoßen, bevor ich einsteige.

6.
Du bist im Schlauchboot, worauf musst Du achten, bevor Du den Motor startest? (mehrere Antworten möglich)

Tankbelüftungsschraube muss geöffnet sein. **3**

Gangschaltung muss im Leerlauf stehen. 3

Der Motor muss angekippt sein.

Beim Anreißen des Motors muss ich sicher im Boot stehen können.

7.
Wenn der Motor nicht anspringt, wie kannst Du Dir selber helfen? (mehrere Antworten möglich)

Ich überprüfe, ob mein Quickstop gezogen ist. **3**

Ich warte auf Hilfe. 3

Ich überprüfe, ob der Benzinschlauch einklemmt und angeschlossen ist. 3

Ich überprüfe die Tankbelüftung.

8.

Zeichne Deinen Wettkampfparkours auf!

4

4

1. Punkt = Steg eingezeichnet
2. Punkt = Bojentore richtig eingezeichnet
3. Punkt = Fahrweg Hin(Steg bis Tor 5)
4. Punkt = Fahrweg Rück (Tor 5 bis Steg)

9.

Du bist mitten im Parcours, auf einmal bleibst Du stehen, was machst Du?

Falls der Motor sich nicht wieder starten lässt, bitte ich um Hilfe und bringe das Boot aus dem Gefahrenbereich.

Ich mache nichts, da der Motor von alleine wieder anspringt.

Um auf mich aufmerksam zu machen, aktiviere ich meine Rettungsweste.

1

1

10.

Welche Gänge hat der Außenbordmotor? Benenne diese!

Propeller, Welle, Pinne

Vorwärtsgang, Leerlauf, Rückwärtsgang

Kupplung, Bremse, Rückwärtsgang

1

1

11.

Was musst Du beim Schalten beachten?

Nur bei Vollgas schalten, da sonst der Gang nicht eingelegt werden kann.

Vor dem Schalten Gas wegnehmen (Standgas), erst dann schalten: vorwärts - Leerlauf - rückwärts und umgekehrt

1

1

12.

Was passiert, wenn Du die Pinne in Vorwärtsfahrt nach Backbord (links) drückst?

Das Schlauchboot fährt nach Steuerbord (rechts)

Das Schlauchboot fährt rückwärts.

Das Schlauchboot kippt um.

1

1

13.

Was passiert, wenn Du die Pinne in Rückwärtsfahrt nach Steuerbord (rechts) drückst?

Das Schlauchboot fährt vorwärts.

Das Schlauchboot läuft durch die Heckwelle voll Wasser und sinkt.

Das Schlauchboot fährt nach Backbord (links).

1

1

14.

Was passiert, wenn Du bei eingelegtem Gang kein Gas gibst?

Der Bug des Bootes kommt hoch.

Das Boot gewinnt nicht an Geschwindigkeit und lässt sich schlechter manövrieren.

Es entsteht starker Wellenschlag.

1

1

Fragebogen Jugendlizenz A Seite 3

15.

Darf Müll in die Gewässer geworfen werden?

Nein, da dadurch das Wasser (Flora + Fauna) verschmutzt

Ja, da dadurch Futter für die Tiere und Dünger für die Pflanzen ins Wasser gelangt.

| |
|----------|
| 1 |
|----------|

1

| | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Bestanden 20 - 23 | <input checked="" type="checkbox"/> |
| mdl. Nachprüfung 15 - 19 | <input type="checkbox"/> |
| Nicht Bestanden 0 - 14 | <input type="checkbox"/> |

Jugendlizenz A Praktisch Teil 1(Knoten)

| | |
|--------------|-------------------------------------|
| Kreuzknoten | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Palstek | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Schotstek | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Webeleinstek | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Klampe | <input checked="" type="checkbox"/> |

| |
|----------|
| 5 |
|----------|

5

Jugendlizenz A Praktisch Teil 2(Manöver)

| | |
|----------------------|-------------------------------------|
| Vorkontrolle | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Ablegen | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Wenden in 3 Zügen | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Hindernis ausweichen | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Zielfahrt vorwärts | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Anlegen | <input checked="" type="checkbox"/> |

| |
|----------|
| 6 |
|----------|

6

1 - 4 nicht bestanden

4 - 6 bestanden

Jugendlizenz A Auswertung

| | |
|--------------------|-----------|
| Punkte Theorie | 23 |
| Punkte Praktisch 1 | 5 |
| Punkte Praktisch 2 | 6 |
| Gesamtpunktzahl | 34 |

Datum: _____

Ort: _____

Prüfer Theorie: _____

Prüfer Praxis: _____