

## Das Feuerzeugspiel

**Zielgruppe:** Angehende und ausgebildete Sprechfunker

**Lernziel:** Selbständiges und fachlich richtiges Verfassen von Funkgesprächen.



Heinrich Hoffmann [Public domain], via Wikimedia Commons

### **Inhalt**

Die Teilnehmer erhalten Plätze in einem Stuhlkreis. Die Plätze sind in der Wertigkeit aufsteigend sortiert. Ziel der Teilnehmer ist es, den höchstwertigen Stuhlplatz zu bekommen und behalten.

### **Spielmaterial**

Für jeden Teilnehmer wird eine Funktion in Form einer Karte vorbereitet (Fehler: Verweis nicht gefunden). Dabei ist darauf zu achten, dass es verschiedene Hierarchiestufen gibt. Die Karten werden laminiert.

Für die Grundstufe des Spiels werden Platznummern auf Karten vorbereitet und laminiert (Abbildung 1).

In der Fortgeschrittenen Stufe werden an Stelle von Platzkarten **Bilder von Einsatzlagen** und **Namen von chemischen Stoffen** auf Karten gebracht und laminiert.

Eine ausreichende Anzahl von funktionierenden Feuerzeugen ist vorzuhalten.

Abbildung 1: Funktionskarten für das Feuerzeugspiel

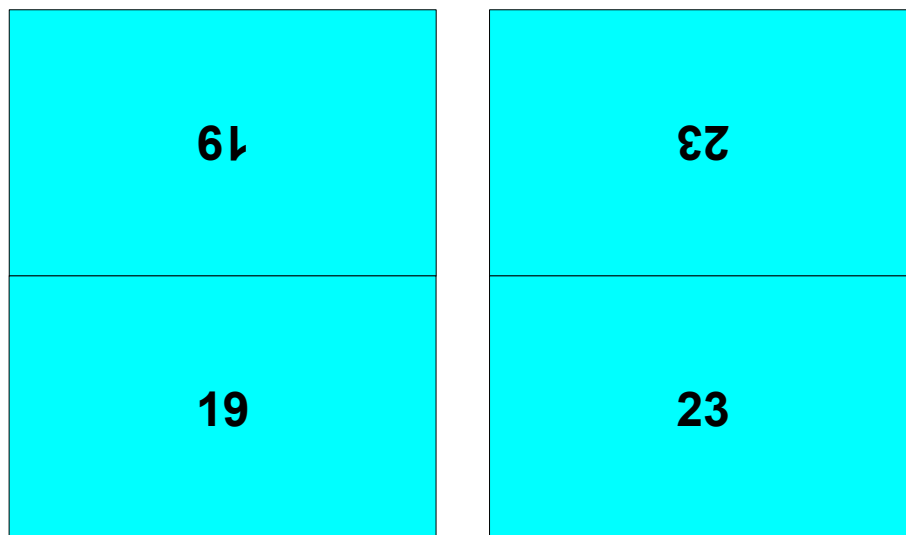


Abbildung 1: Platzkarten für das Feuerwehrspiel

### **Spielvorbereitung**

Die Teilnehmer werden gebeten, sich mit Ihren Stühlen im Kreis zu setzen (Abbildung 2). Zunächst wird der Ablauf eines Funkspruchs wiederholt. Dazu wird ein Teilnehmer in die Mitte gebeten und ihm sowohl die höchstwertige Funktionskarte als auch eine Platzkarte ausgehändigt. Der Lehrgangleiter beginnt das Gespräch. In diesem Fall<sup>1</sup>:

„Florian Baden-Württemberg 9 von Florian Langenau 1/44/2 kommen.“

„Hier Florian Baden-Württemberg 9 kommen“

„Frage Standort kommen“

„Standort Position 19 kommen.“

„Verstanden Ende.“

---

1 Das Kennwort „Florian“ kann natürlich auch gegen „Florentine“ getauscht werden.

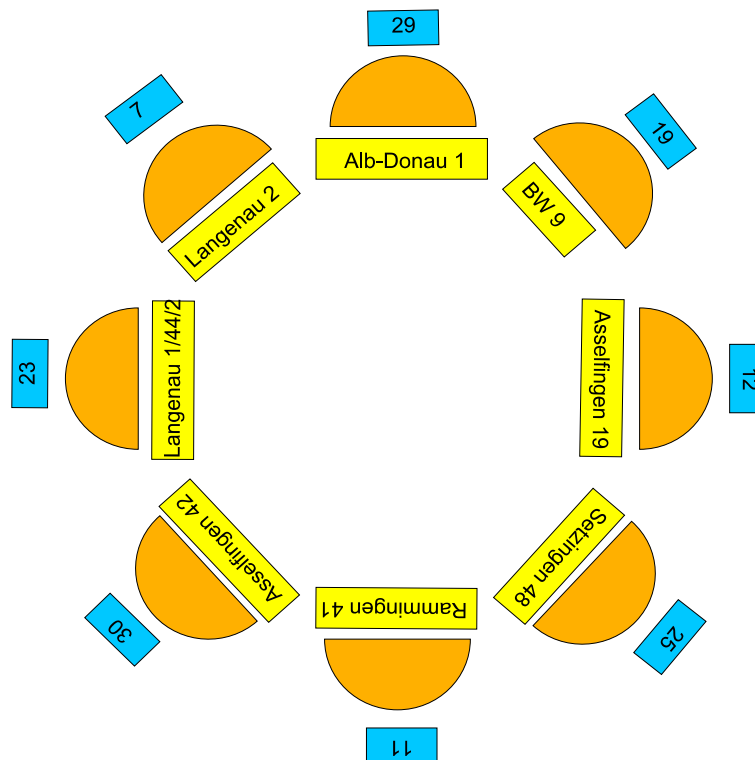


Abbildung 2: Stuhlkreis mit Positions- und Funktionskarten

Nun wird als zusätzliche Regel eingeführt, dass jeder Sprechfunker ein brennendes Feuerzeug neben seinem Kopf hält, solange die Sendetaste seines Gerätes gedrückt wird. Das Feuerzeug muss brennen, bevor der Sprechfunker spricht und darf erst nach Ende des Spruches ausgemacht werden. Achtung: Nicht zu nahe an den Kopf halten, sonst spart man sich auf dieser Seite den Friseur. Der Lehrgangsleiter und sein Testteilnehmer führen den Spruch noch einmal vor, wobei die Funktion der Feuerzeuge gezeigt wird. Wenn klar ist, dass jeder weiß, wie das Gespräch ablaufen soll, geht der Testteilnehmer an seinen Platz zurück und nimmt dabei sowohl die Platzkarte als auch seine Funktionskarte mit.

An alle anderen Teilnehmer werden Platz- und Funktionskarten ausgegeben, beginnend mit dem links vom ersten Teilnehmer sitzenden. Dieser erhält die niedrigste Funktion in der Runde. Die folgenden Teilnehmer erhalten mindestens gleichwertige Funktionen oder höherwertige. Die Platzkarten sollen keine Reihenfolge aufweisen.

### ***Spielablauf Grundstufe***

Die Teilnehmer müssen sich sowohl ihre Platznummer als auch die Funktion einprägen. Die Platznummer wird hinter den Stuhl gestellt, so dass alle anderen Teilnehmer sie sehen können; die Funktionskarte kommt vor den Stuhl, so dass nur die anderen Teilnehmer die Funktion ablesen können.

Beginnend mit dem Teilnehmer links neben dem mit der höchsten Position fragen sich die Teilnehmer gegenseitig nach dem Standort gemäß oben festgelegter Regel.

Der zuletzt Gefragte stellt nun seinerseits einen beliebigen Teilnehmer die Frage nach dem Standort. Dabei wird er versuchen, einen Teilnehmer zu fragen, der in der Position vor ihm sitzt, um bei einem Fehler eine höhere Position zu bekommen oder einen Teilnehmer aus der niedrigsten Position, weil der voraussichtlich einen Fehler macht und damit die eigene Position gesichert bleibt.

### ***Fehler im Gespräch***

Macht der Teilnehmer mit der geringen Position bei dem Gespräch einen Fehler, passiert nichts.

Macht der Teilnehmer mit der hohen Position einen Fehler, muss er seinen Platz verlassen und bekommt die niedrigere Position. Sein vorheriger Platz wird durch den rechts von ihm Sitzenden eingenommen, der nun freie Platz wieder durch den Teilnehmer rechts davon, bis man am Frageplatz angekommen ist. Die Teilnehmer müssen sich nun ihre neue Position und Funktion einprägen.

### ***Spielablauf Fortgeschrittene***

Bei Fortgeschrittenen Teilnehmern wird die Frage nach der Position durch Fragen zur Lage oder nach chemischen Stoffen ersetzt. Die Lageinformation bzw. der Stoffname liegt für alle sichtbar auf dem Boden vor den Stühlen.

Das Funkgespräch zum chemischen Stoff hat folgende Struktur

„Florian A-Dorf xy von Florian B-Stadt op kommen.“

„Hier Florian A-Dorf xy, kommen.“

„Welcher Stoff liegt vor (läuft aus, muss geborgen werden)? Kommen“

„Stoffname kommen“

„Buchstabieren Sie kommen“

„Samuel Theodor Otto Friedrich ... kommen“

„Verstanden Ende.“

Bei der Lagemeldung muss der jeweilige Funktionsinhaber selbständig eine vollständige Nachricht aus den spärlichen Informationen generieren. Bei der Lagemeldung müssen folgende Punkte in korrekter Reihenfolge genannt werden:

- Adresse der Einsatzstelle
- Schadenlage
- Durchgeführte Arbeiten
- Eingesetzte Mannschaft
- Nachforderung

Beispiel:

„Florian A-Dorf xy von B-Stadt op kommen“

„Hier Florian A-Dorf kommen“

„Frage Lage kommen“

„Lagemeldung: Küchenbrand Kantinenstraße 2, 1 Person vermisst, zwei verletzte Personen gerettet, 3 C-Rohre, zwei PA-Trupps im Einsatz, benötigen RTW und GW-Atenschutz kommen“

„Verstanden Ende“

### ***Spielleiter / Schiedsrichter***

Die Feststellung, ob ein Fehler im Gespräch auftrat, wird vom Spielleiter getroffen. Er kann im fortgeschrittenen Ablauf aber auch die Teilnehmer auffordern, Ihrerseits Fehler zu benennen.

### ***Spielende***

Das Spiel kennt kein definiertes Ende und kann z. B. nach Erreichen einer bestimmten Qualität der Gespräche vom Spielleiter abgebrochen werden.