

## Anleitung & Einführung

Das Thema „Funken“ ist ein sehr trockenes Thema solange es nur theoretisch „geübt“ wird, ohne konkrete Aufgaben oder einen Zweck für das praktische Funken wird das Ganze über kurz oder lang zu einem Fiasko, da sich die Jugendlichen langweilen und nur noch Quatsch machen.

Um dem zu begegnen kann man seine nächste Funkübung ein wenig vorbereiten und ein Spiel daraus machen, für das sich sicherlich auch eine Reihe von Aktiven begeistern könnte.

### Vorbereitung:

- Bevor man das Thema „Funken“ praktisch angeht, sollte man sich **eine Übung vorher** von der theoretischen Seite nähern und den Jugendlichen die wichtigsten Grundlagen über den BOS-Funk beibringen (z.B.: Erläuterung BOS, die wichtigsten Unterschiede zwischen Zwei- und Vier-Meter-Funk, Funkrufnamen der Feuerwehr und anderer BOS, Aufbau von Funkrufnamen, Ablauf eines Funkspruches, Funkdisziplin, Hinweis auf Geheimhaltungsverpflichtung, event. Zeigen von verfügbaren Funkgeräte-Typen usw.)
- Suche in Deinem Gerätehaus oder drum herum verschiedene Gerätschaften und Orte, an denen die Jugendlichen etwas suchen/finden können (am besten eignen sich Dinge, von denen es mehrere gibt). **Erstelle eine Liste** mit so vielen Spalten wie Du Gruppen hast und Zeilen wie Du Gegenstände bzw. Aufgaben hast (Beispiel siehe Seite 3 - Blanko-Vorlage Seite 4).
- Im Sommer kann man aus der ganzen Sache eine kleine Schnitzeljagd machen. Das benötigt aber etwas mehr Vorbereitungszeit. Zehn bis zwölf Gegenstände im/um das Gerätehaus zu finden lässt sich in ca. 15 Minuten erledigen, auf Grund der größeren Entfernungen benötigt man dafür mind. eine Stunde. Beide Versionen haben aber den Vorteil, dass man diese Liste(n) einmal vorbereitet und jederzeit wieder verwenden kann.
- Überlege Dir, welche **Funkrufnamen** Du für die einzelnen Gruppen **vergeben** willst und fülle die vier Gruppenkarten aus (Beispiel siehe Seite 5 - Blanko-Vorlage Seite 6).
- Lege pro Gruppe und die „Leitstelle“ ein Funkgerät bereit, Sorge für Ersatz- bzw. Austauschgeräte, falls die Akkus schlapp machen.
- Es empfiehlt sich, ein Klemmbrett und einen Kugelschreiber bereit zu legen, um die vergebenen Aufgaben markieren und die Ergebnisse eintragen zu können.

### Möglicher Ablauf des Übungsabends:

1. Kurze Wiederholung des Gelernten von der vorherigen Übung (auf jeden Fall sollte man die Funkrufnamen, das Thema Funkdisziplin und den Ablauf eines Funkgesprächs wiederholen).
2. Erklärung der Regeln vor der ganzen Gruppe:
  - Die Gruppe bleibt zusammen!
  - Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
  - Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
  - Die Funkdisziplin muss eingehalten werden!
  - Warten bis das vorherige Gespräch beendet wurde!
  - Langsam und deutlich sprechen!
  - Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken!
  - Alle Gegenstände bleiben dort wo sie sind - es muss nichts bewegt werden!
  - Wenn ein Fahrzeug geöffnet werden muss, wird es danach sofort wieder zugemacht!

## 2 - Jugendfeuerwehr-Funk-Übung

- Bei jeder Aufgabe ermitteln die Gruppen eine Anzahl von Gegenständen. Damit die anderen Gruppen nicht sofort wissen, wie das richtige Ergebnis lautet, bekommt jede Gruppe mit der Karte die Aufgabe vom richtigen Ergebnis etwas abzuziehen bzw. etwas hinzu zu rechnen.

3. Einteilung in Kleingruppen (3-5 Jugendliche)

4. Verteile Funkrufnamen (mit den beiliegenden Karten (siehe Seiten 5/6).

5. Verteile die Gruppen auf verschiedene Fahrzeuge oder im/um das Gerätehaus

6. Beginne damit, per Funk den einzelnen Gruppen Aufgaben zu stellen, markiere die verteilten Aufgaben und notiere die Lösungen und verteile die nächsten Aufgaben, sobald das erste Ergebnis vorliegt. Die Jugendlichen bekommen jeweils einen Punkt für die richtige Lösung.

7. In der Tabelle notierst Du die gemeldeten Ergebnisse. Bei der Verteilung einer Aufgabe empfiehlt es sich, eine Markierung in das entsprechende Feld zu machen, sonst gerät man recht schnell durcheinander.

8. Zum Abschluss sollte man nochmal darüber reden, was gut gelaufen ist und was man hätte vielleicht besser machen können. Wegen der Aufregung sprechen die Jugendlichen oft zu schnell, zu undeutlich und/oder zu laut/leise.

### **Zeitbedarf:**

- Für die Wiederholung der Theorieeinheit, das Durchsprechen und Erklären des Ablaufes sollte man 20-30 Minuten einplanen. Für die zwölf Aufgaben benötigt man mit vier Gruppen und je nachdem wie weit die Jugendlichen laufen müssen, eine starke Stunde.

### **Personal:**

- Um nicht ununterbrochen eine gute Stunde funken und schreiben zu müssen, empfiehlt es sich, zu zweit oder zu dritt zu sein, sonst wird es für die „Leitstelle“ ziemlich stressig.

## Aufgaben- und Auswertungsbogen

Aufgabe   Funkrufname	Ergebnis	1/44	1/24	1/33	1/11
Blaue Lebkuchen in Waschhalle					
Hosen Größe 52 in Kleiderkammer					
Fußbälle im Keller der Kreisjugendfeuerwehr					
Bistrotische in den unteren Garagen					
C-Schläuche im rechten Regalteil in der Schlauchpflege					
Stühle im Jugendraum					
Fernseher im Schulungsraum					
Aufgestellte Tische im großen Saal					
Anzahl der offen sichtbaren Ordner im Vorraum des Funkraums					
Anzahl C-Mehrzweck-Strahlrohre im LF16-12					
Anzahl Handlampen im ELW					
Anzahl Strahler am Schlauchturm (außen)					

-3

+2

-1

+1

# Aufgaben- und Auswertungsbogen

Aufgabe   Funkrufname	Ergebnis	1/44	1/24	1/33	1/11

**Euer Funkrufname**

**Florentine Buchen 1/44**

**Funkrufname der Leitstelle**

**Florentine Buchen 1/00**

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr - 3

und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

**Florentine Buchen 1/24**

**Funkrufname der Leitstelle**

**Florentine Buchen 1/00**

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr + 2

und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

**Florentine Buchen 1/33**

**Funkrufname der Leitstelle**

**Florentine Buchen 1/00**

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr - 1

und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

**Florentine Buchen 1/11**

**Funkrufname der Leitstelle**

**Florentine Buchen 1/00**

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr + 1

und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

---

**Funkrufname der Leitstelle**

---

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr - 3  
und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

---

**Funkrufname der Leitstelle**

---

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr + 2  
und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

---

**Funkrufname der Leitstelle**

---

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr - 1  
und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!

**Euer Funkrufname**

---

**Funkrufname der Leitstelle**

---

- Die Gruppe bleibt zusammen!
- Es muss niemand rennen, die Zeit spielt keine Rolle!
- Befehle/Aufgaben müssen wiederholt werden!
- Nach jeder Aufgabe nimmt ein anderer das Funkgerät und übernimmt das Funken

**Wichtig!**

Mit jedem Ergebnis rechnet Ihr + 1  
und teilt der Leitstelle dieses als Ergebnis mit!