

Digitales Funkspiel

Eine weitere Idee des OV Eschweiler für die Corona-Zeit: ein digitales Funkspiel! Das lässt sich auch im direkten Kontakt bei Regenwetter spielen.



Altersgruppe

13 - 17 Jahre



Gruppengröße

> 5 Teilnehmer_innen



Phase

Hauptphase



Vorbereitungszeit

> 30 Minuten



Dauer

> 60 Minuten



Betreuer_innen

1



Betreuungsanspruch

Niedrig

Rahmenbedingungen

Als digitales Funkspiel: Zugang zu einem Videokonferenz-Server

Benötigtes Material

Als digitales Funkspiel pro Junghelfer:in:

- 1 Spielplan --> kann an den eigenen Ort angepasst werden
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- Spielkarten "Ausbildung"
- Spielkarten "Ereignis"
- Spielkarten "Einsatz"
- Spielkarten "Gemeinschaft"
- 1 Erklärung Sprechfunkverkehr
- Liste "Funkrufnahmen im OV" --> selbst erstellen
- 1 Zeichnung "Unser GWK"
- Bleistift und Radiergummi
- Übungsleine
- Notizblock oder -blätter

Vorbereitung

Vor dem Spiel:

- Die Vorlagen für das Spiel findest du weiter unten als PDF zum Ausdruck.
- Stelle allen Junghelfer:innen die benötigten Unterlagen bereit. Bei Bedarf kannst du einzelne Unterlagen wie den GKW-Plan oder den Spieleplan laminieren. Spielkarten sind für Junghelfer:innen nicht zwingend notwendig, können also nur einmal für die Spielleitung gedruckt werden.
- Falls du digital spielst: Versende einen Link zu einer Video-Plattform an alle Mitspieler:innen. Diese wählen sich dann zum Jugendsdienst ein.

Spielvorbereitung:

- Alle Personen bereiten ihren Spielplan mit Würfel vor und stellen ihre Figur auf das Feld "Unterkunft".
- Alle Personen legen sich die Liste mit den Funkrufnamen und einen Bleistift bereit.
- Die Spielkarten werden nach Kategorien sortiert und in den einzelnen Stapeln gemischt. Es liegen nun vier sortierte Stapel vor euch, deren Aufgaben verdeckt sind.
- Die Funkrufnamen der einzelnen Mitspieler:innen werden festgelegt und die Namen der Mitspieler:innen in der Liste "Funkrufnamen OV" notiert.
- Die Spielleitung hat den Funkrufnamen Heros ___ 00/01.
- Erkläre allen, die noch keine Sprechfunkausbildung haben, die Grundsätze des Funkens.

Ablauf der Methode

1. Die Spielleitung mit dem Funkruf der Unterkunft wird festgelegt.
2. Alle teilnehmenden Mitspieler:innen melden sich am Sprechfunkverkehr an.
3. Die Spielleitung fordert die erste Person dazu auf, zu würfeln. Die gewürfelte Augenzahl wird an die Spielleitung gemeldet. Die Person geht nun die Anzahl an Feldern (nummeriert von 1 bis 51) und meldet das Spielfeld, auf dem sie angekommen ist. Schwarze Felder sind ohne Funktion. Dunkelblaue Felder lösen eine Einsatzkarte aus, hellblaue Felder eine Ausbildungskarte, orangene Felder eine Gemeinschaftskarte und rote Felder eine Ereigniskarte.
Hinweis: Alle Spielkarten können von der Spielleitung gezogen werden, wenn nur ein Kartensatz zur Verfügung steht. Haben alle Mitspieler:innen einen eigenen Kartensatz, kann die Aufgabe von der Person gestellt werden, die als letztes dran war.
4. Für die erste Person zieht die Spielleitung die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und stellt der Person die Aufgabe, die gewürfelt hat. Sie muss die Aufgabe dann lösen. Kann die Person die Aufgabe nicht lösen, kann sie eine weitere Person anfunken und sie dazu auffordern, zu ihrem Spielfeld zu kommen. Die angefunkte Person ist zur Hilfeleistung verpflichtet und nennt, wenn möglich, die Lösung der Aufgabe. Sie muss nun dort stehen bleiben.
5. Die Spielleitung fordert nun die nächste Person dazu auf, zu würfeln. Der weitere Verlauf ist wie oben beschrieben.
6. Müssen einige Mitspieler:innen oder der ganze OV auf ein bestimmtes Spielfeld gehen, spielen sie dann von diesem Feld weiter.

Variante: Die Spielleitung kann zwischendurch Sonderaufgaben stellen, wie z. B. einzelne Wörter über Funk zu buchstabieren.

Verweise

Bildquelle: THW / Patrick Dumler

Je mehr Junghelfer:innen teilnehmen, umso mehr Betreuer:innen sind notwendig, um die

Vorbereitung und Durchführung zu unterstützen.

Die Methode wurde zu Zeiten von Corona von der THW-Jugend Eschweiler entwickelt.

Autor in der Methode

THW-Jugend Eschweiler
