

FirePager®

EINSATZ!

DAS FEUERWEHR-EINSATZKARTENSPIEL

SPIEL- & AUSBILDUNGSANLEITUNG

32 realistische Einsatzlagen | ab 10 Jahren | 2-8 Spieler

**KARTE ZIEHEN. LAGE ERFASSEN.
GEFAHREN ERKENNEN. MASSNAHMEN PLANEN.**

1. Worum geht es?

Bei FirePager® EINSATZ! schlüpft ihr gemeinsam in die Rolle einer Feuerwehr-Einsatzmannschaft. Auf euch warten 32 unterschiedliche Einsatzlagen aus verschiedenen Bereichen der Feuerwehr – von Brandeinsätzen und technischer Hilfe bis hin zu Personen- und Tierrettungen.

Dabei geht es nicht darum, möglichst schnell irgendeine Antwort zu geben. Ihr sollt eine Lage aufmerksam erfassen, Gefahren erkennen, Prioritäten setzen, mögliche Maßnahmen entwickeln, Entscheidungen begründen und als Team einen sinnvollen Lösungsweg finden.

Vorderseite: Einsatzlage & Aufgabe • Rückseite: mögliche Maßnahmen

2. Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, gemeinsam einen möglichst sinnvollen Lösungsweg für die dargestellte Einsatzlage zu entwickeln.

- Welche Gefahren erkennen wir?
- Was hat für uns Priorität?
- Welche Maßnahmen würden wir einleiten?

Wichtig: Bei Feuerwehreinsätzen gibt es häufig nicht nur einen einzigen richtigen Lösungsweg. Deshalb sind die Lösungen auf den Karten bewusst als „Mögliche Maßnahmen“ formuliert.

3. Spielmaterial

Das Spiel enthält 32 Einsatzkarten. Jede Karte besteht aus zwei Seiten:

Vorderseite - EINSATZLAGE

Einsatznummer, Art des Einsatzes, Darstellung der Einsatzstelle, Beschreibung der Lage, bekannte Gefahren oder Besonderheiten und eure Einsatzaufgabe.

Rückseite - MÖGLICHE MASSNAHMEN

Mögliche Vorgehensweisen und Maßnahmen, mit denen ihr eure eigenen Überlegungen nach der Besprechung vergleichen könnt.

4. Spielvorbereitung

Mischt die 32 Einsatzkarten und legt sie mit der Einsatzseite nach oben auf den Tisch. Bestimmt anschließend einen Spielleiter. Bei der Jugendfeuerwehr kann diese Aufgabe zum Beispiel ein Jugendwart, Betreuer oder Ausbilder übernehmen. Alternativ kann die Rolle nach jeder Einsatzkarte wechseln.

Die Rückseite der gezogenen Karte darf zunächst nicht angesehen werden!

5. Der Einsatz beginnt!

Der Spielleiter zieht eine Einsatzkarte und liest die dargestellte Lage sowie die Aufgabe laut vor. Jetzt beginnt eure Einsatzbesprechung.

Stellt euch vor: Alarm für eure Einheit – genau diese Lage erwartet euch jetzt! Schaut euch die Einsatzkarte genau an und besprecht: Welche Informationen habt ihr? Welche fehlen euch? Welche Gefahren könnten vorhanden sein? Und vor allem: Was würdet ihr jetzt tun?

6. Gefahren erkennen

Bevor ihr Maßnahmen einleitet, solltet ihr die möglichen Gefahren besprechen. Je nach Einsatz können beispielsweise relevant sein:

- Feuer und Rauch
- Elektrizität und Explosionen
- Gefährliche Stoffe
- Fließender Verkehr
- Einsturz oder herabfallende Gegenstände
- Wasser, Wetter und schlechte Sicht
- Instabile Bäume oder Äste
- Tiere und unkontrollierbare Bewegungen
- Gefahren für die eigenen Einsatzkräfte

Die Liste ist nur eine Orientierung. Jede Einsatzlage muss neu betrachtet und gemeinsam beurteilt werden.

7. Maßnahmen planen

Nachdem ihr die Gefahren erkannt habt, entwickelt ihr gemeinsam euren Einsatzplan. Überlegt insbesondere:

- Was muss zuerst passieren?
- Muss die Einsatzstelle abgesichert werden?
- Sind Menschen oder Tiere in Gefahr?
- Benötigt ihr weitere Einsatzkräfte oder besondere Ausrüstung?
- Welche Maßnahmen können gleichzeitig durchgeführt werden?
- Wie schützt ihr euch selbst?
- Welche Aufgabe hat höchste Priorität?

Der Spielleiter darf gezielt nachfragen, damit aus einer einfachen Antwort eine richtige Einsatzbesprechung wird:

Fragen für den Spielleiter

„Warum würdet ihr das machen?“ – „Welche Gefahr besteht dabei?“ – „Was würdet ihr zuerst tun?“ – „Was könnte passieren, wenn ihr diese Maßnahme nicht durchführt?“ – „Welche Kräfte oder Geräte benötigt ihr?“

8. Auflösung

Habt ihr euren Einsatzplan fertig, wird die Karte umgedreht. Vergleicht eure Ideen nun mit den MÖGLICHEN MASSNAHMEN auf der Rückseite.

- Welche Maßnahmen haben wir erkannt?
- Welche Punkte haben wir übersehen?
- Haben wir andere sinnvolle Lösungen gefunden?
- Welche Gefahren haben wir zusätzlich erkannt?

Andere fachlich sinnvolle Lösungen sind ausdrücklich möglich. Die Karten sollen Diskussion und eigenständiges Denken fördern – nicht das reine Auswendiglernen einer Musterlösung.

9. Spielvarianten

VARIANTE 1 - GEMEINSAMER EINSATZ

Empfohlen für Gruppenstunden und Ausbildung. Alle Spieler bilden eine Einsatzmannschaft und entwickeln gemeinsam einen Einsatzplan. Danach wird die Rückseite aufgedeckt und besprochen. Es gibt keinen Gewinner und keinen Verlierer – das Ziel lautet: gemeinsam den Einsatz meistern.

VARIANTE 2 - ZWEI EINSATZGRUPPEN

Teilt euch in zwei Teams. Beide Gruppen bearbeiten dieselbe Einsatzlage getrennt. Nach etwa 3-5 Minuten stellt jede Gruppe ihren Einsatzplan vor. Anschließend werden die Ansätze mit der Kartenrückseite verglichen.

VARIANTE 3 - EINSATZ UNTER ZEITDRUCK

Für erfahrenere Gruppen: Setzt zum Beispiel 3 Minuten für die Einsatzbesprechung. In dieser Zeit müsst ihr Lage erfassen, Gefahren erkennen, Prioritäten festlegen und Maßnahmen planen. Diese Variante trainiert Konzentration und Kommunikation.

VARIANTE 4 - PUNKTESYSTEM

Für jede sinnvoll erkannte Gefahr gibt es 1 Punkt, für jede sinnvolle Einsatzmaßnahme 1 Punkt und für eine besonders gut begründete Entscheidung 1 Bonuspunkt. Auch fachlich sinnvolle Maßnahmen, die nicht ausdrücklich auf der Rückseite stehen, können gewertet werden.

10. Für Jugendwarte & Ausbilder

FirePager® EINSATZ! kann flexibel in die Jugendfeuerwehrausbildung integriert werden. Es eignet sich unter anderem für:

- Gruppenstunden und Feuerwehr-Ausbildung
- BF-Tage und 24-Stunden-Übungen
- Theorieeinheiten und Schlechtwetter-Ausbildung im Gerätehaus
- Teamtrainings und kleine Gruppenwettbewerbe
- Vorbereitung oder Nachbesprechung praktischer Übungen

Die Karten können auch als Ausgangspunkt für eine praktische Übung dienen:

Einsatzkarte ziehen → Lage besprechen → Maßnahmen planen → passende praktische Übung durchführen

11. Wichtiger Hinweis

FirePager® EINSATZ! ist ein Lern-, Ausbildungs- und Unterhaltungsspiel. Die dargestellten Einsatzlagen und Lösungsvorschläge dienen der spielerischen Wissensvermittlung und ersetzen keine feuerwehrtechnische Ausbildung, Dienstvorschriften, Unfallverhütungsvorschriften, örtliche Einsatzkonzepte oder Anweisungen verantwortlicher Führungskräfte und Ausbilder.

Die auf den Karten genannten Maßnahmen stellen mögliche Lösungsansätze dar und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Reale Einsatzlagen können erheblich von den dargestellten Szenarien abweichen. Bei der Verwendung im Rahmen der Jugendfeuerwehr sollte das Spiel durch entsprechend qualifizierte Betreuer oder Ausbilder begleitet werden.

12. Das Wichtigste zum Schluss

Bei FirePager® EINSATZ! geht es nicht darum, eine Musterlösung auswendig zu lernen. Es geht darum, gemeinsam zu beobachten, Gefahren zu erkennen, Entscheidungen zu begründen und als Team zu handeln.

**WAS SEHEN WIR? • WELCHE GEFAHREN BESTEHEN? • WAS MÜSSEN
WIR BEACHTEN? • WAS WÜRDEN WIR TUN?**

Feuerwehr bedeutet nicht nur Technik.

Feuerwehr bedeutet beobachten, kommunizieren, entscheiden und zusammenarbeiten.

FirePager® EINSATZ!

KARTE ZIEHEN.

LAGE ERFASSEN.

GEFAHREN ERKENNEN.

MASSNAHMEN PLANEN.

GEMEINSAM STARK. GEMEINSAM FÜR DEN EINSATZ.

FirePager® – Wissen, das im Einsatz zählt!