

Spieleanleitung – FirePager® 60 SEKUNDEN! Wissensspiel

Das schnelle Feuerwehr-Wissensspiel für die Jugendfeuerwehr

Bei **60 SEKUNDEN!** sind Feuerwehrwissen, Schnelligkeit und Teamgeist gefragt. Jede Karte stellt eine Aufgabe aus der Feuerwehrwelt. Die Herausforderung: **Innerhalb von 60 Sekunden die geforderte Anzahl richtiger Antworten nennen.**

Spielinhalt

32 Wissenskarten mit unterschiedlichen Themen aus der Feuerwehr-Ausbildung. Auf der **Vorderseite** befindet sich die Aufgabe, auf der **Rückseite** die zugehörige Lösung.

Ziel des Spiels

Sammelt durch richtige Antworten möglichst viele Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und mit der **Aufgabenseite nach oben** als Stapel bereitgelegt. Ihr benötigt zusätzlich eine Stoppuhr oder einen Timer – zum Beispiel auf einem Smartphone.

Gespielt werden kann **einzelnd oder in Teams**.

So wird gespielt

1. Ein Spieler oder das gegnerische Team zieht eine Karte und liest die Aufgabe laut vor.
2. Sobald die Aufgabe vollständig vorgelesen wurde, starten die **60 Sekunden**.
3. Der Spieler bzw. das Team versucht, innerhalb der Zeit die auf der Karte geforderte Anzahl an Antworten zu nennen.
4. Nach Ablauf der Zeit wird die Karte umgedreht und mit der **Lösungsseite** verglichen.
5. Wurde die geforderte Anzahl richtiger Antworten genannt, gibt es **1 Punkt**. Danach ist der nächste Spieler bzw. das nächste Team an der Reihe.

Beispiel:

Auf der Karte steht: „**Nenne 3 wichtige Regeln beim Sprechen über Feuerwehrfunk.**“ Für einen Punkt müssen innerhalb von 60 Sekunden **3 richtige Antworten** genannt werden.

Spielende

Vor Spielbeginn könnt ihr festlegen, wie lange gespielt wird. Zum Beispiel:

- **10 Karten** – schnelle Runde

- **16 Karten** – halbes Kartenset
- **32 Karten** – komplette Wissens-Challenge

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Bei Gleichstand erhalten die betreffenden Spieler oder Teams eine zusätzliche Karte.
Wer diese zuerst erfolgreich löst, gewinnt.

Variante für den Ausbildungsdienst

Das Spiel kann auch ohne Punkte eingesetzt werden. Der Jugendwart oder Ausbilder zieht eine Karte und stellt die Aufgabe der gesamten Gruppe. Anschließend können die Lösungen gemeinsam besprochen und praktisch vertieft werden.

So eignet sich **60 SEKUNDEN!** auch als Einstieg in einen Übungsdienst, zur Wiederholung bereits behandelter Themen oder als kleine Wissens-Challenge zwischendurch.

Wichtig

Die Karten dienen der **spielerischen Wissensvermittlung und Wiederholung**. Sie ersetzen keine Feuerwehr-Dienstvorschriften, örtlichen Ausbildungsunterlagen oder Anweisungen der verantwortlichen Ausbilder.

FirePager® 60 SEKUNDEN!

Wissen testen. Zeit stoppen. Punkte sammeln!

Für Jugendfeuerwehr, Ausbildung, Übungsdienste, Wettbewerbe und Zeltlager.