

Helikopter Teil1

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Helikopter Teil1

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	
Gruppengröße	Kleingruppe, mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	60 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Inhalte
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Materialliste
Zeitplan
Beschreibung
Durchführung

Kurzbeschreibung

spannende Heimstunde, Morsen und Navigieren verbessern

Inhalte

Patrullen stürzen mit ihrem Helikopter ab

Material

Siehe Materialliste

Detailbeschreibung

Helikopter Absturz-Teil 1 ist Abenteuer, das in einer Heimstunde (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Ziel

Ziel dieser Methode ist es, den Kindern eine spannende Heimstunde zu bieten. Mit Hilfe des Abenteuer sollen die Kinder in ihrer Rolle wachsen, Morsen und Navigieren erlernen.

Materialliste

- Knicklichter(Helikopter Beleuchtung)
- 1x Taschenlampen für jede Patrouille/Helikopter...(2 Patrullen-> 2xTaschenlampe)
- 1x Kompass für jede Patrouille/Helikopter.....(2Patrullen-> 2xTaschenlampe)
- Warenwesten(Fallschirm), für jeden Passagier
- Startbrief
- Computer, Beamer (ist kein Muss)
- Lautsprecher
- Decken zur Darstellung der Insel
- Charakterkarten (Hier werden diverse Aufgaben, des jeweiligen Charakters beschrieben)

*PilotInn: Du bist für dein Team verantwortlich, ihr müsst zusammenarbeiten! Du bist die Kontaktperson zur Funkzentrale, höre immer aufmerksam zu und versuchst gemeinsam mit deinem Team die Herausforderungen zu meistern! Verwende das Walki Talki *SignalsenderInn: Falls der Funk zur Zentrale ausfällt , bist du für die Morsesignale verantwortlich. Sprich dich mit der/dem FunkerInn ab und sende mithilfe einer Taschenlampen die Botschaft ab. *FunkerInn: Du verschlüsselst „HILFE ABSTURZT AB“ in Morsezeichnung und unterstützt den/die SignalsenderInn.

| *Flugschreiber: Zeichnet alle Lichtsignale der Zentrale auf und |
entschlüsselt sie.

Weitere Personen können auf Wunsch hinzugefügt werden

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Anfangsspiel: 10 min
- Anmeldung: 5 min
- Einstieg: 15 min
- Hauptteil: 40 min
- Schluss: 10 min

Beschreibung

Die Geschichte wird als kleine Serie durchgeführt, nach der ersten Folge(Heimstunde) wird zu Beginn „Was zuvor geschah“ und am Ende eine Abspannmelodie eingespielt. Die Kinder bekommen kleine Charakterkarten und wissen was sie spielen sollen bzw. was ihre Charakter für Aufgaben hat. Das Abenteuer streckt sich in unserem Fall über 3 Heimstunden, kann natürlich auch gekürzt und nur für eine Heimstunde verwendet werden!

Durchführung

Einstieg in die Geschichte (15 Min) (Wir hatten letztes Winterlager als Motto „Agenten“ somit werden wir das Motto wieder auffrischen.) Da sich die GuSp beim letzten Auftrag besonders ausgezeichnet haben, werden sie für den nächsten Auftrag angeregt. Die Kinder bekommen eine verschlüsselte Nachricht(einfache). Nach dem Lösen startet jede Partulle sofort mit ihrem Helikopter ins Abenteuer. Auftragsbeschreibung(Brief): Liebe GuSp, bei eurem letzten Auftrag habt ihr euch besonders von den anderen Kindern herausgehoben und als würdige Agenten erwiesen. Deshalb benötigen wir ein weiteres Mal eure Hilfe! Unser Direktor ist seit Wochen verschwunden! Da momentan die Hölle los ist, haben wir keine Zeit um uns auf die Suche nach unserem Direktor zu begeben. Der letzte erfasste Kontakt war irgendwo im Indischen Ozean (5°38'23.8"N 61°58'35.2"E). Bitte macht euch sofort auf den Weg, eure Helikopter stehen bereits bereit! Im Kuvert findet ihr Spezialaufgaben, diese sind vertraulich und sollen nicht verraten werden! Viel Glück, Eure Zentrale! Verschlüsselt:

!elartneZ eruE ,kcülG leiV !nedrew netarrev thcin nellos dnu hciluartrev dnis eseid ,nebagfualaizepS rhi tednif trevuK mI !tiereb stiereb nehets retpokileH erue ,geW ned fua trofos hcue thcam ettiB .)E"2.53'85°16 N"8.32'83°5(naezO nehcsidnI mi owdnegri raw tkatnoK essafre etztel reD .nebegeb uz rotkeriD meresnu hcan ehcuS eid fua snu mu tieZ eniek riw nebah ,tsi sol ellöH eid natnemom aD !nednuwhcsrev nehcoW ties tsi rotkeriD resnU !efliH erue laM seretiew nie riw negitöneb blahseD .neseiwre netnegA egidrüw sla dnu nebohegsuareh nredniK neredna ned nov srednoseb hcue rhi tbah gartfuA netztel merue ieb ,pSuG ebeiL **Hauptteil** - Flug+ Absturz (45 Min) Die Piloten/innen sollen zu Beginn zusammen die bekannten Koordinaten im Cockpit eingeben. (Über einen Beamer wird Google Earth gezeigt und sie erkennen den ersten Zielort.) Helikopterstart: Kinder bekommen Knicklichter und sitzen in „Formation“. Um das Abenteuer echter zu gestalten, werden zum Abheben Helikoptergeräusche eingespielt. Sie fliegen eine Weile, können ihren Knicklichtern drehen und sehen über einen Beamer eine Hubschrauber Simulation. <https://www.youtube.com/watch?v=SCPYThE7DgQ> Plötzlich gibt es technische Probleme und das Bild ist weg. Die Zentrale (LeiterInnen) funken jeden Helikopter an und verlangt eine Standortbeschreibung. 1.Aufgabe: PilotInn, soll mithilfe eines Kompass die Grad zur Hauptinsel (Tisch/Abgrenzung in der Mitte des Raumes) durchgeben. Anschließend wird das Unwetter immer schlimmer, Funkverbindung bricht komplett ab, daher soll der/die SignalsenderInn der Zentrale Morsesignale senden (zB. HILFE, UNWETTER oder ABSTURTZ,...). Die Patrullen bekommen anschließend Morsezeichen von der Funkzentrale (Leiter) gesendet (VERSTANDEN, HILFE IST UNTER....) Das Unwetter wird immer schlimmer... **Schluss (5 Min)** Schlussendlich kann die Zentrale doch noch Funken und gibt folgende Botschaft durch: „Ihr befindet euch in einer gefährlichen Situation, wir können euch leider nicht zur Helfen kommen! Ihr müsst es alleine schaffen und dem Unwetter entkommen. Noch eine letzte Anordnung, falls ihr Boden/Land sieht, schnappt euch eure Fallschirme unterhalb eures Sitzes und springt ab!“ „Abspannmusik... Nächste Woche geht's weiter“ **Reflexion (5 Min)** Stimmungsbarometer: Alle Kinder schließen die Augen und zeigen mit ihrem Daumen, ob ihnen der heutige Heimabend gefallen hat oder nicht.

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen 10 und 13 Jahren heißen Guides (Mädchen) und Späher (Buben)

"Funken" ist ein Spiel zu nonverbaler Kommunikation und Reaktion.

Diese Seite wurde zuletzt am 4. Oktober 2022 um 14:18 Uhr bearbeitet.