



Funk- und Führungsunterstützungs-Übung

Thema: Glutnester versenken (Auch bekannt als „Schiffe versenken“)

Welche Gerätschaften werden gebraucht:

- 7 Funkgeräte (Digital)
- 2 Fahrzeuge
- Gerätehaus (Fahrzeughalle und Büro)

Wie viele Personen werden mindestens gebraucht und wie sind diese eingeteilt:

- Übungsleiter – 1 Person die Fragen für die FU einsteuert und die Übung erklärt
- Führungsunterstützung – 3 Personen zusammengesetzt aus Führungsassistent (Gruppenführer der FU) und 2 Führungshelfern (führen die jeweiligen Listen). FU-Unterlagen vor Ort.
- Abschnitt Fahrzeuge
 - 1 Person als Abschnittsleiter
 - LF mindestens 1 Person (bis beliebig viele Personen) - Dorfplatz
 - MTW mindestens 1 Person (bis beliebig viele Personen) - Lindenfestplatz
- Abschnitt Gebäude
 - 1 Person als Abschnittsleiter
 - Büro mindestens 1 Person (bis beliebig viele Personen)
 - Fahrzeughalle mindestens 1 Person (bis beliebig viele Personen)

Somit zusammengefasst: Es werden mindestens 10 Personen benötigt – Wenn der Übungsleiter die Leitung der FU übernimmt, dann kann diese Übung auch mit 9 Personen abgehalten werden.

Organisation der Funkstruktur:





Erklärung der Übung:

Der Übungsleiter teilt die angetretene Mannschaft in die verschiedenen oben beschriebenen Abschnitte ein. Wichtig: Als erstes vergibt der Übungsleiter die Leitung der FU, da dieser Leiter der FU gleich alle wichtigen Informationen von der Übungsleitung mitschreiben sollte, um seine FU richtig organisieren zu können – Deswegen Schreibbrett und Stift bereithalten (FU-Kasten). Der Leiter der FU soll sich seine Helfer selber aussuchen! Danach die restlichen Personen auf die oben genannten Posten verteilen.

Jetzt wird das „Glutnester versenken“ erklärt, heißt die folgenden Gruppen treten gegeneinander an:

- Florian Kreuzberg 43/1 gegen Florian Kreuzberg 14/1
- Florian Kreuzberg Büro gegen Florian Kreuzberg Fahrzeughalle

Gewonnen hat, wer nach einer Stunde die meisten Glutnester gelöscht oder die meisten Treffer gelandet hat. „Glutnester versenken“ funktioniert wie das klassische „Schiffe versenken“. (Zeitüberwachung muss FU übernehmen)

Somit herrscht zwischen den Gruppen dauerhafter Funkverkehr.

Die Abschnittsleiter müssen den Funkverkehr überwachen und auf das richtige „Funken“ und die Funkdisziplin achten. Außerdem muss jeder Treffer und jedes versenkte Glutnest an die FU übermittelt werden. Zusätzliche können Anfragen an die FU und den Einsatzleiter eingesteuert werden.

Die FU führt in der Zwischenzeit die Protokolle und damit die FU mehr „Arbeit“ bekommt kippt der Übungsleiter Aufgaben für die FU ein, die in dem entsprechenden Formular vermerkt und abgearbeitet werden müssen. Hierzu sind die folgenden Aufgaben vorgesehen:

- Anzahl der Teilnehmer der verschiedenen Bereiche
- Durchschnittsalter der Teilnehmer
- Schläuche am Fahrzeug
- Helme in der Jugendumkleide
- Anzahl der Büroklammern im Büro,...
- Fragen können individuell vom Übungsleiter eingesteuert werden, damit die Abschnittsleiter und die FU gefordert werden.

Die Abschnittsleiter haben mit Absicht nur ein Funkgerät um das Thema näher an den Einsatz zu orientieren, die Anfragen müssen vom Abschnittsleiter an die Personen weitergegeben, die mit ihm am Fahrzeug/Ort sitzen.

Nach ca. 1,5 Stunden sollte die Übung beendet sein.



Anbei die Vorlagen für das „Glutnester versenken“:

Eigenes Feld:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											T
G											G
H											H
I											I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Verfügbare Glutnester:

3 x 4er Glutnest = 4 Felder lang =

--	--	--	--

3 x 3er Glutnest = 3 Felder lang =

--	--	--

2 x 2er Glutnest = 2 Felder lang =

--	--



Gegnerisches Feld:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											T
G											G
H											H
I											I
J											J
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Gefundene Glutnester des Gegners (zum Ankreuzen):

4er - Nest 1	4er - Nest 2	4er - Nest 3

3er - Nest 1	3er - Nest 2	3er - Nest 3

2er - Nest 1	2er - Nest 2