

„Lösch den Brand!“

Spieler: 1 oder mehr
was wird benötigt: Spielplan (pdf ausdrucken und zusammenkleben)
für jeden Spieler eine Figur
1 Würfel

Spielanleitung:

Jeder Spieler bekommt eine Figur. Diese warten zu Hause auf eine Alarmierung. Diese erfolgt durch das Würfeln einer „Sechs“. Der jüngste Spieler beginnt. Wird eine „Sechs“ gewürfelt, begibt sich der Spieler ins Rüsthaus und darf noch einmal würfeln. Nun darf er um die Anzahl der gewürfelten Felder mit seiner Figur vorrücken. Die Felder sind unterteilt in 22 Fragefelder, 4 Symbolfelder, 2 Aussetzfelder, 2 Sonderfelder die sich selbst erklären. Wenn der Spieler die Frage richtig beantworten kann, das Symbol richtig erklärt oder die sportliche Aufgabe bewältigen kann, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Wenn nicht, muss er an die ursprüngliche Position zurückrücken. Kommt er auf ein Aussetzfeld zu stehen, muss der Spieler einmal aussetzen. Zusätzlich ist der Plan mit einer Leiter ausgestattet, hier hat der Spieler die Möglichkeit beim nächsten Zug, wenn er möchte eine Abkürzung zu nehmen.

Derjenige Spieler, der als erstes am Einsatzort ist hat gewonnen!
Viel Spaß
Euer Blechi!

Antwortenkatalog:

1. Retten-Bergen-Löschen und Schützen.
2. Zum Transport von Löschwasser
3. Fluchtweg
4. Berufsfeuerwehren, Betriebsfeuerwehren und Freiwillige Feuerwehren
5. Nein, nur ausgebildete und berechtigte Feuerwehrmitglieder.
6. Kübelspritze, Löschdecke, Handfeuerlöscher, Feuerpatsche, Einreißhaken
7. Mit dem Flammensymbol werden brennbare Stoffe gekennzeichnet.
8. Feuerpatsche
9. Um mit dem Feuerlöscher Brände in der Entstehung sofort löschen zu können.
10. Euro-Notruf 112
11. Stopp Lawinengefahr
12. Feuerwehr 122, Polizei 133, Rettung 144
13. Zum Schutz der Umwelt, nach Auslaufen von Motoröl, Benzin oder Kühlflüssigkeiten bei Unfällen.
14. Ein für den Wasser- und Rettungsdienst eingesetztes Holzboot der Feuerwehr.
15. giftige Stoffe
16. Jeden Samstag um 12:00 Uhr.
17. Wenn bei Einsätzen keine atembare Luft vorhanden ist.
18. Zum Schutz des Kopfes vor herabfallenden Gegenständen und zum Schutz vor scharfen und spitzen Kanten.
19. Tanklöschfahrzeuge, Löschfahrzeuge und Sonderfahrzeuge
20. Nein
21. Rauchmelder warnen bei starker Rauchentwicklung vor der Gefahr des Ersticken.
22. Zum Tragen von doppelt gerollten Schläuchen.
23. Wer spricht?, Was ist passiert? Wo wird Hilfe benötigt? Wie viele Verletzte gibt es?
24. 3x Dauerton mit je 15 sec dazwischen 2x7 sec Unterbrechung
25. Sich aus der Gefahrenzone begeben und Hilfe holen.
26. Heiliger Florian