

Helikopter Teil1 – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Helikopter_Teil1/

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:40

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

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Materialliste](#)
- [3 Zeitplan](#)
- [4 Beschreibung](#)
- [5 Durchführung](#)

Ziel

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

Helikopter Teil1	
Art:	Abenteuer
Ziel:	spannende Heimstunde, Morsen und Navigieren verbessern
Inhalt:	Patrullen stürzen mit ihrem Helikopter ab
Teilnehmer:	mindestens eine Patrullen
Leiter:	mindestens 2. LeiterInnen(Funkzentrale und „Aufpasser“)
Ort:	Heim
Material:	Siehe Materialliste
Dauer:	1h
Vorbereitung:	*Raum herrichten, sollen verschiedene Helikopter darstellen *Charakterkarten

Materialliste

- Knicklichter(Helikopter Beleuchtung)
- 1x Taschenlampen für jede Patrulle/Helikopter...(2 Patrullen-> 2xTaschenlampe)
- 1x Kompass für jede Patrulle/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
*SignalsenderInn: Falls der Funk zur Zentrale ausfällt , bist du für die Morsesignale verantwortlich.
*FunkerInn: Du verschlüsselst „HILFE ABSTURZ AB“ in Morsezeichnung und unterstützt den/die Signalsend
*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 ,kcüIG leiV

!nedrew netarrev thcin nellos dnu hciluartrev dnis eseid ,nebagfualazepS rhi tednif trevuK ml

!tiereb stiereb nehets retpokileH erue ,geW ned fua trofos hcue thcam ettiB .)E"2.53'85°16 N"8.32'83°5(naezO nehcsidnl 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 .neseiwire 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 Patrouillen 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.