



Handbuch Feuerwehrjugend AUSBILDUNGSUNTERLAGE GERÄTEKUNDE - THEORIE FÜR MELDER-SPIEL

Puzzle „Handfunkgerät“

Handfunkgerät MTP 850

6 Aufgaben





Puzzle „Handfunkgerät“

Handfunkgerät MTP 850

6 mögliche Lösungen (Seite kopieren und Texte ausschneiden)



Ein / Aus Taste

Lautsprecher

Sprechtaste

oberes Mikrofon

Drehschalter
(Lautstärke / Sprechgruppe)

Antenne



Puzzle „Handfunkgerät“

Handfunkgerät MTP 850

4 Aufgaben müssen richtig erfüllt werden





AUSBILDUNGSUNTERLAGE GERÄTEKUNDE - PRAXIS FÜR MELDER-SPIEL

3 Aufgaben

- Einschalten des Funkgerätes
- Lautstärkeregelung
- Sprechgruppenwahl

3 mögliche Lösungen

3 Aufgaben müssen richtig erfüllt werden



AUSBILDUNGSUNTERLAGE „FUNKGESPRÄCHE“ FÜR MELDER-SPIEL

1 Aufgabe

- Absetzen einer Ausrückemeldung
 - **Einzelrufnummer:** (FlorianA-Dorf.....)
 - **Hier:** *Pumpe B-Dorf*
 - **Meldung:** zu(r)m / von...*Übung der Feuerwehrjugend für Melder-Spiel ...*
ausgerückt / eingerückt



1 Aufgabe muss richtig erfüllt werden

- **Einzelrufnummer:** (Florian)
- **Hier:**
- **Meldung:** zu(r)m / von.....
ausgerückt / eingerückt

Siehe auch Dienstanweisungen 5.6.2 „Ausrückemeldung, Einrückemeldung und Einsatzsofortmeldung“