|  |  |
| --- | --- |
| **Posten** | **benötigtes Material** |
| EH1.1 | je Posten 4 Hüte und/oder Morseflaggen , 2 Klemmbretter, 2 Pfeifen , 1 Schnur, 2 Morsekarten, Notizpapier, Stifte, Morsewörter aufgeteilt in zwei Couverts A + B |
| EH1.2 | Notzeichen ausgedruckt und laminiert |
| EH2 | Blackstories ausgedruckt und laminiert 🡪 Vor- und Rückseite zusammenkleben |
| EH3 | pro Posten Material für (Druck-) Verbände je nach Gruppengrösse, 1x Technix oder Seite aus Technix kopieren |

**EH1.1** Der Jungschärler kann im Notfall mit Notzeichen auf sich aufmerksam machen.

**Könnt ihr das trhekrev und ohne Notfall mit (Not-)Zeichen auf euch aufmerksam machen?** Da Notzeichen nur im Notfall gebraucht werden dürfen, sendet ihr anstelle des allgemeinen Notzeichen «SOS», andere Nachrichten.

**Aufgabe:**

Wie viele Worte könnt ihr innerhalb von 3 Minuten korrekt Morsen? Selbstverständlich ohne dass ihr euch die Worte verratet!

Halbiert eure Gruppe. Gruppe A bleibt hier und zieht ein Wort aus dem Couvert «EH1.1 A Morsewörter». Gruppe B stellt sich beim Couvert «EH1.1 B Morsewörter» auf. Gruppe A sendet nun Gruppe B ihr erstes Wort, dass diese entschlüsseln. Danach zieht Gruppe B ein Wort, welches sie nun morsen und Gruppe A entschlüsselt, usw. Ihr dürft wählen, ob ihr die Zeichen mit Hilfe der Hüte, Flaggen, Pfeifen oder der Schnur übermittelt.

**Punkte erfassen:** Pro korrekt gemorstem Wort dürft ihr einen Punkt eintragen.

**Morse-Crashkurs:**

* Das Morsealphabet besteht aus Punkten und Strichen. Jedes Zeichen im Alphabet setzt sich aus einer Kombination dieser Punkte und Striche zusammen. à siehe Morsekarte
* Wird eine Morse-Nachricht schriftlich weitergegeben, werden Buchstaben mit einem und Worte mit zwei Schrägstrichen getrennt. Beispiel: −·−· / −−− / −−− / ·−·· // (cool)
* Normalerweise wird eine Morse-Nachricht aber nicht schriftlich weitergegeben, sondern gesendet. Beim Senden sollte folgendes beachtet werden:
  + Ein Strich sollte fünfmal länger sein als ein Punkt
  + Grundsätzlich beginnt jede “Unterhaltung” mit dem Anmelden. Der Sender meldet so lange an, bis der Empfänger das Anmeldesignal zurückgibt.
  + Dann übermittelt der Sender den ersten Buchstaben.
  + Nachdem der Buchstabe gesendet wurde, wartet der Sender auf die Antwort des Empfängers. Hat dieser den Buchstaben verstanden, so sendet er einen Punkt. Falls nicht wird ein Strich gesendet.
* Es gibt viele unterschiedliche Möglichkeiten, womit man Morse-Zeichen senden kann. Je nach Tageszeit, vorherrschenden Bedingungen und Reichweite sind andere Sendemittel sinnvoll. Das könnt ihr z.B. im Technix nachlesen (zu kaufen im BESJ-Shop 😉).
* Hier sind die am Posten vorhandenen Mittel kurz erklärt:
  + **Hüte** **/ Flaggen**: Mit den Hüten / Flaggen werden die Morsezeichen dargestellt. Die Zeichen werden wie folgt dargestellt:

Ein Bild, das Text, Entwurf, Cartoon, Skelett enthält.

Automatisch generierte BeschreibungPunkt / Zeichen verstanden

Strich / Zeichen nicht verstanden

Anruf (wiederholen bis Antwort)

Wortende

* **Pfeife / Schnur**: Ein kurzer Pfiff / resp. kurzes Ziehen stellt einen Punkt dar, ein langer Pfiff / resp. ein langes Ziehen ein Strich. Zeichen- und Wortabstände werden durch kurze bzw. lange Pausen gekennzeichnet.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Uuups | Hoppla | Uii nei | Mist |
| Oh oh | Chabis | Aua | Autsch |
| Schmerz | Kaputt | Seich | Nope |
| Oh weh | Huii | Oh no | Auweia |
| Huch | Schade | Ojemine | Nooo |

Jungschar-Sternli Anforderungen Erste Hilfe



**EH1.2** Der Jungschärler kann im Notfall mit Notzeichen auf sich aufmerksam machen. Diesen Posten könnt ihr nur einmal besuchen.

**Könnt ihr das trhekrev und Notzeichen erkennen?**

**Aufgabe:**

Stoppt die Zeit: Wie lange braucht ihr, um alle Notzeichen zu erkennen?

Sortiert die Bilder in «Notzeichen» und «keine Notzeichen». Überprüft wenn ihr fertig seid, mit Hilfe des Lösungscouverts, ob eure Zuordnung korrekt ist.

Bitte mischt die Bilder anschliessend wieder, damit die nächste Gruppe nicht schon die Lösung sieht 😉.

**Punkte erfassen:** Rechnet pro falsche Zuordnung 3 Sekunden zu eurer Zeit hinzu und tragt dann diese Zeit ein.

|  |  |
| --- | --- |
| **Notzeichen** | **Keine Notzeichen** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| The Timeless Signal Of SOS In Morse Code: Deciphering Distress |  |
|  |  |

**EH2** Der Jungschärler kennt Erste Hilfe Anwendungen. Bei einer Postenwiederholung dürft ihr keine bekannte Blackstory auswählen!

**Könnt ihr das trhekrev und herausfinden, welche Erste Hilfe richtig oder falsch angewendet wurde?**

**Aufgabe:**

Stoppt die Zeit: Wie lange braucht ihr, um herauszufinden, was bei der Blackstory passiert ist? Wählt eine Blackstory aus, ohne die Rückseite anzuschauen. Eine Person aus eurer Gruppe liest die Vorderseite vor und beantwortet anschliessend die Fragen.

**Wie funktionieren Blackstories?**

Eine Person zieht eine Karte und liest den geheimnisvollen Hinweis auf der Vorderseite laut vor und fragt: «Warum wohl?». Nur diese eine Person darf danach auf der Rückseite die Antwort lesen und behält sie erstmal für sich. Die anderen dürfen danach Fragen stellen, die mit «ja» oder «nein» beantwortet werden können. So können sie mit Geschick und Ausdauer herausfinden, was genau passiert ist. Sobald die Geschichte auf der Rückseite in ihren Grundzügen rekonstruiert wurde, kann die Zeit gestoppt werden und die Geschichte in allen Details vorgelesen werden.

**Punkte erfassen:** Erfasst die gestoppte Zeit.

Jungschar-Sternli Anforderungen Erste Hilfe



**EH3** Der Jungschärler kann eine Blutung mit einem Druckverband stillen.

**Könnt ihr das trhekrev und ohne Blutung einen Druckverband machen?**

**Aufgabe:**

Stoppt die Zeit: Wie lange braucht ihr, bis ihr allen aus eurer Gruppe (5 Personen) einen Druckverband gemacht habt? Als Hilfe dürft ihr die Seite 221 aus dem Technix nutzen.

Bitte legt alles Material danach wieder ordentlich hin, damit die nächste Gruppe gleich mit dem Posten starten kann.

**Punkte erfassen:** Erfasst die gestoppte Zeit.

**Lösung**

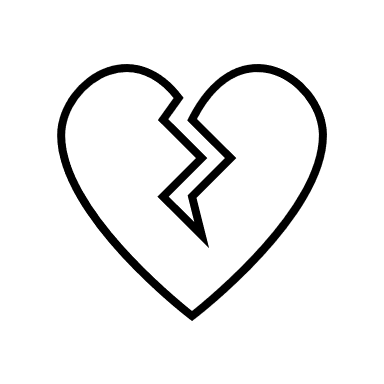
Ben ist Jungschileiter, spielt Gitarre, joggt gerne, liebt Geländegames und Action im Wald.

Sie ist eine Zecke. Zecken lieben Menschen in der Natur und suchen sich eine warme Stelle am Körper um sich festzubeissen. Sie können verschiedene Krankheiten übertragen. Besonders bekannt und mit schwerwiegenden Folgen sind Borreliose und FSME.

Nach Aufenthalt im Wald oder auf Wiesen ist die Kontrolle und die korrekte Entfernung von Zecken bei Kindern und Erwachsenen sehr wichtig. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die ganze Zecke entfernt wird.

Ben entfernte zwar die Zecke, merkte aber nicht, dass der Kopf noch in der Haut stecken blieb. Dies führte dazu, dass Ben nach paar Monate sehr starke Glieder-, und Kopfschmerzen hatte, dazu auch Sehstörrungen. (ein paar Symptome der Borreliose)

Das Liebesdrama



**Während einer komplizierten Trennung**, konnte Ben sich nicht ganz von ihr trennen. Dies wurde ihm zum Verhängnis!

**Lösung**

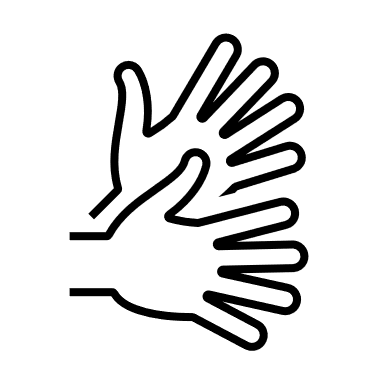
Es ist Winter, es hat Schnee und es herrschen Minustemperaturen. Fritzli ist mit der Jungschi draussen und baut ein Iglu. Der Leiter fordert ihn auf, die Handschuhe anzuziehen, damit er nicht friert.

Fritzli weigert sich hartnäckig. Nach ein paar Stunden sind seine Hände eiskalt. Bei Kälte ziehen sich Blutgefässe zusammen und äussere Körperteile werden zu wenig mit Blut versorgt. Dadurch entstehen Erfrierungen.

Als Fritzli beim Zvieri die Hände unter warmen Wasser aufwärmen möchte, sticht es wie Nadelstichen in den Fingern (Chuehnagel). Es wäre besser gewesen, die Hände langsam zu erwärmen, z.B. zuerst mit kaltem Wasser, um die Durchblutung langsam anzuregen.

..

Schock beim Handewaschen



**Fritzli wollte nicht auf den Leiter hören.** Als er beim Zvieri die Hände wusch, kamen ihm die Tränen.

**Lösung**

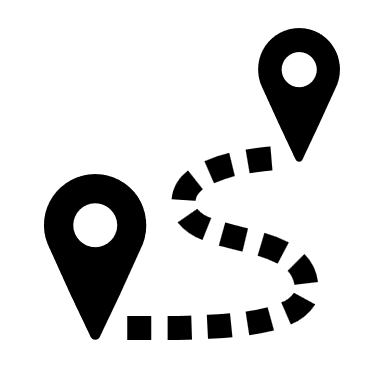
Er ist ein Sackmesser. Ein Jungscharkind probiert sein neues Sackmesser vor dem Zvieri aus. Es sollte Schlangenbrot geben, dafür braucht es einen gut gespitzten Stecken.

Beim Schnitzen wurde das Jungscharkind abgelenkt, da die Leiter und andere Kinder nebenan etwas Lustiges vorzeigten. Es schaute in diesem Moment nicht auf das Messer und holte zu nahe bei der anderen Hand aus.

Mit voller Kraft schnitt es sich in den Daumen, sofort lässt es das Messer fallen (in Dreck).

Bei Schnittverletzungen an den Fingern und den Händen fliesst meistens sehr viel Blut, weil sie besonders gut durchblutet sind. Stoppen kann man dies durch hochalten (Hochlagern) der betroffenen Hand und Arm, um die Durchblutung etwas zu minimieren. Desweitern auch das Abdrücken mit möglichst sterileren Materialien.

Die Ablenkung



**Er war auf dem richtigen Weg.** Kurz vor dem Erreichen der Spitze lag er in Blut und Dreck.

**Lösung**

Susi ist im Sola. Heute ist ein sehr heisser Tag und die Kinder machen den ganzen Tag sportliche Spiele an der Sonne. Susi trägt keinen Sonnenhut und trinkt viel zu wenig. Der Körper verbraucht viel mehr Flüssigkeit als sonst durch das Schwitzen und Abkühlen der Haut.

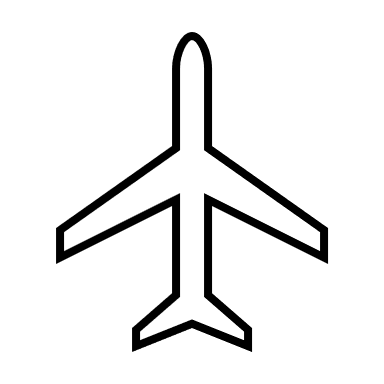
Als sie für einen kurzen Moment einem Flugzeug im Himmel nachschaut, wird ihr plötzlich schwindelig und sie sackt bewusstlos auf den Boden. Susi hat einen schlimmen Hitzekollaps. (Der Kreislauf kann nicht mehr aufrechtgehalten werden).

Als Leiter Susi sehen führen sie die Bewusstlosen Lage aus, vergessen jedoch den Kopf nach hinten zu biegen. Desweitern rufen sie sofort den Notfall an.

Susi muss aufgrund des Hitzekollaps auch noch erbrechen. Da ihre Atemwege nicht frei sind, erstickt sie fast daran.

Eine Leitperson merkt es jedoch genug früh und schiebt ihr Kopf nach hinten.

Sternengefahr



**Nachdem Susi einem Flugzeug im Himmel nachschaute,** erstickte sie fast.