

## SPIELNACHMITTAG JUNGSCHAR JONATHAN 13.04.1994

### Die Notlandung von Flug Nr. 753!

1. Story: Am Himmel sah man eine Lichterkette. Ein Flugzeug nach dem anderen kam näher und setzte auf der Landebahn auf. Am Anfang der Startbahn warteten schon fünf Flugzeuge auf ihre Starterlaubnis.

Drei kleinere Maschinen 737, ein Jumbo und ein Airbus A 310.

Herr Maier war Pilot des Jumbo Jets 747. Letzter Flug in dieser Woche von München nach New York. In acht Stunden würden sie auf dem Kennedy Flughafen landen.

Heute waren ganz besondere Gäste an Bord. Eine Jungschar aus München/Gröbenzell. Sie hatten ein Preisausschreiben gewonnen und der Preis war eine Woche in New York. Es waren ... muntere Jungs, die sich riesig freuten. Zwei Leiter waren auch dabei. Sonst war das Flugzeug ziemlich leer. Es war keine Feriensaison.

Nun kam der Jumbo an die Reihe zum Starten:

"Flug 753 München – New York ready for Take off. Sie sind an der Reihe. Lassen sie noch den Nächsten landen, und dann können sie auf die Rollbahn. Over – Verstanden?"

"Ja, hier Kapitän Maier, vom Jumbo 747 Flug Nr. 753 – habe verstanden. Wie ist denn der neueste Wetterbericht?"

"Starke Sturmböen von Westen und Gewitter. Aber nicht sehr schlimm. Guten Flug!"

"Danke!"

Langsam rollte der Jumbo auf die Startbahn. Ein letzter Check – alles okay!

Dann schob H. Maier die Gashebel der vier Triebwerke ganz nach vorne. Nun donnerten die Düsentriebwerke los. Erst als alle vier Triebwerke volle Leistung gaben, nahm H. Maier die Bremse heraus. Schnell setzte sich der Jumbo in Bewegung....

– Nach vier Stunden Routinedurchsage: ....

– Plötzlich blinkte die rote Lampe am Autopiloten auf. Die Flughöhe war verlassen worden ....

– Nicht mehr volle Kraft der Triebwerke ....

Sturm hatte das Flugzeug geschüttelt, aber keine besonderen Vorfälle. Die Flughöhe nahm weiter ab. 9.700 m anstatt 10.500. Die Passagiere hatten sicherlich noch nichts gemerkt. Es ging sehr langsam.

– Durchsage: "Achtung, Achtung – bitte bewahren sie die Ruhe ....

– Das Meer kam immer näher ....

– Gute Notlandung

1. Spiel: Schlauchboote aufblasen / Schwimmwesten und Gruppeneinteilung.

Karten mit Schlauchboot und Nummer drauf werden gezogen = Gruppen.

Schwimmwesten müssen aufgeblasen werden.

(Luftballons, Maßband, Stoppuhr)

– Jeder muß einen Luftballon aufblasen, Zeit: 30 sec.! Umfang messen. Nun jeder (gruppenweise um die Wette) unter einem Stuhl durch und Weste anziehen (Ballon zum Platzen bringen) und zurück!

2. Spiel: Alle sind in ihren Booten. Flugzeug ist untergegangen. Verloren auf dem Ozean. Alle gerettet.

Es ist brennend heiß. Bald ist alles Wasser leer. Schon vier Tage auf dem Wasser, windstill und Sonne!!

(Vier kleine Colaflaschen)

Wenn es nur regnen würde!! Durst!! – Wolken – ja!! Tatsächlich regnet es, alle trinken!

Aus jeder Gruppe ein Freiwilliger. Um die Wette die Flaschen (0,33 l) austrinken mit Wasser!

Evtl. 2–3 Durchgänge

### 3. Spiel: (Essen)

Die Notrationen an Essen sind auch verbraucht. Da findet einer im Schlauchboot noch eine Tüte mit einer Brotzeit. Es wird geteilt.

Vier Gruppen um die Wette:

- 1 Tuc
- 1 Doppelkeks
- 1 Löffelbiskuit
- 1 Kaubonbon
- (1 Mohrenkopf o. ä.)
- 3 Salzstangen

Dem Alter nach aufstellen und nach vorne rennen, sich eines aussuchen, essen und pfeifen, dann der Nächste.

### 4. Spiel: Ah, das tat gut. Schon zehn Tage, keine Rettung in Sicht! Schon einige Flugzeuge über sie geflogen.

Idee: Zeichen geben. Einer hat eine Taschenlampe dabei. Morsen mit Lampe!

Ein Leiter morst mit Taschenlampe einen Satz oder Worte, alle bekommen ein Morsealphabet und müssen entschlüsseln (Jeder!) (Notfall – Hilfe – S O S)

(Taschenlampe, Kopien von Morsealphabet)

Tatsächlich morsen sie mit der Taschenlampe in der Nacht. Ein Flieger war ziemlich tief, er muß uns doch gesehen haben!

Alle schlafen erschöpft ein.

Da plötzlich gibt es laute Geräusche. Einer wacht auf. Es ist früh am Morgen des dreizehnten Tages. Ein Wasserflugzeug ist dicht über sie geflogen.

GERETTET! Sie hatten uns gesehen!

Alle werden gerettet und es gibt ein Riesenjubiläum und ein Festessen!

– Jeder bekommt einen Mohrenkopf!

## Das Morse-Alphabet

Seit der Amerikaner Samuel Morse 1836 den Telegraphen erfand, ist die Nachrichtenverbreitung über große Entfernungen immer weiter verbessert und heute fast problemlos geworden. Morse erfand auch das nach ihm benannte Morse-Alphabet, einen Code, in dem die Buchstaben und Zahlen aus verschiedenen Kombinationen von Punkten und Strichen bestehen. Bei der elektrischen Vermittlung sind es entsprechend kurze und lange elektrische Impulse. Nachstehend die wichtigsten Zeichen des Morse-Alphabets.

### Buchstaben

A	·—	H	····	N	—·	U	··—
B	—···	I	··	O	—---	V	···—
C	—···	J	·—---	P	·—···	W	··—
D	—··	K	—·—	Q	—·—·	X	—··—
E	·	L	·—··	R	·—·	Y	—·—
F	····	M	—	S	···	Z	—···
G	—·—			T	—		

### Ziffern

1	·—---	4	····—	7	—····	0	-----
2	··—---	5	·····	8	—·····		
3	···—	6	—····	9	·—····		

