



DAS FEUERVERHALTEN SPIEL

FIREPRIME

European Programme for Wildfire-
Prepared Communities

FIREPRIME ist ein Projekt von:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH



Universitat Oberta
de Catalunya



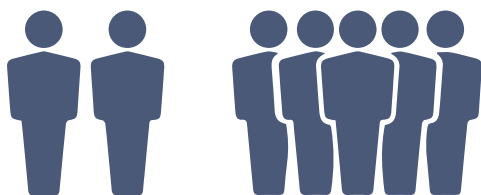
Research
Institutes
of Sweden



Kofinanziert von der
Europäischen Union

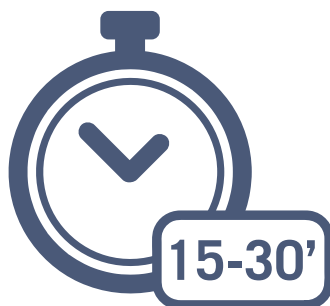
FIREPRIME wird vom Katastrophenschutz der Europäischen Union kofinanziert (Projekt GA101140381, FIREPRIME UCPM-2023-KAPP). Die geäußerten Ansichten und Meinungen geben jedoch ausschließlich die Position des bzw. der Autor(en) wieder und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Europäischen Kommission wider. Weder die Europäische Union noch die Europäische Kommission können für diese verantwortlich gemacht werden.

SPIELER



2-6

DAUER



ALTER



Um eine gute Beteiligung aller Spieler zu fördern, wird empfohlen, dass die Anzahl der Teilnehmer zwischen **2 und 6** liegt. Die Aktivität kann auch mit mehr Teilnehmern durchgeführt werden, aber auf eine demonstrative Art und Weise, ohne aktive Beteiligung aller Spieler.

Die Dauer des Spiels ist variabel. Je nach Anzahl der zu erstellenden Waldszenarien und dem Detailgrad kann die Dauer zwischen **15 und 30 Minuten** liegen.

8-16 Jahre.

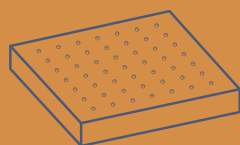
LERNZIELE

Das Spiel zum Brandverhalten soll anschaulich demonstrieren, **wie sich Feuer je nach Waldstruktur ausbreitet und verhält**. Dadurch können die Teilnehmer **die Bedeutung der Waldbewirtschaftung in der Nähe von Siedlungen und Wohngebieten als wichtige Schutzmaßnahme verstehen**.

ZIELE DES SPIELS

Die Teilnehmer müssen mit Streichhölzern und Baumwolle zwei verschiedene Wälder anlegen: einen bewirtschafteten und einen unbewirtschafteten Wald. Indem sie die Menge an Baumwolle und Streichhölzern sowie deren Abstände variieren, sollen sie erreichen, dass der unbewirtschaftete Wald vollständig brennt, während der bewirtschaftete Wald nur teilweise und langsamer brennt.

MATERIAL



Holzbrett mit kleinen Löchern (mit einem Durchmesser ähnlich dem eines Streichholzes), die in einem Gitter angeordnet sind und einen Abstand von 1 Zentimeter haben.



Streichhölzer in verschiedenen Größen (um Bäume zu simulieren).

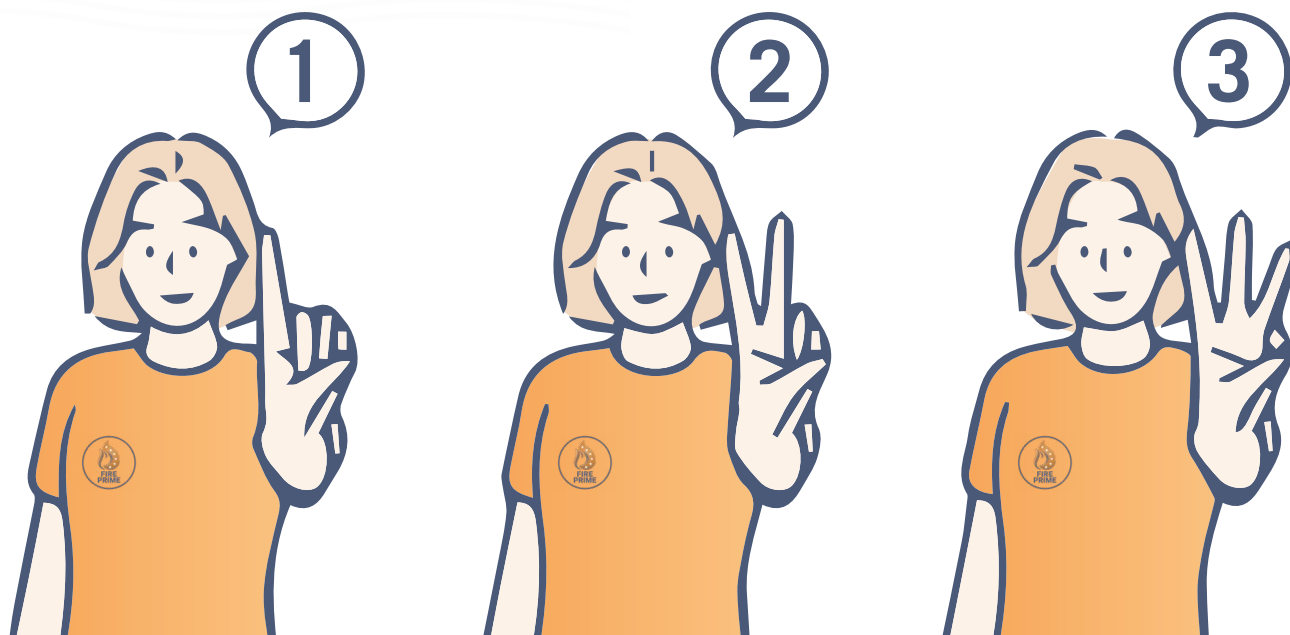


Watte oder Sägemehl (um das Unterholz zu simulieren).



Korke (um Häuser zu simulieren).

SPIELDYNAMIK



Für das Spiel wird ein Erwachsener (Moderator) benötigt, der das Konzept des Brandverhaltens und der Brandausbreitung einführt und die Aktivität begleitet.

Der Moderator führt in die Aktivität ein, indem er **drei verschiedene Waldszenarien zeigt, um zu demonstrieren, wie sich das Feuer in Abhängigkeit vom Abstand der Streichhölzer, der Dichte und dem Gefälle verhält**.

SPIELDYNAMIK I der Hang

1

Situation 1: Gleiche Anzahl von Streichhölzern und gleiche Abstände

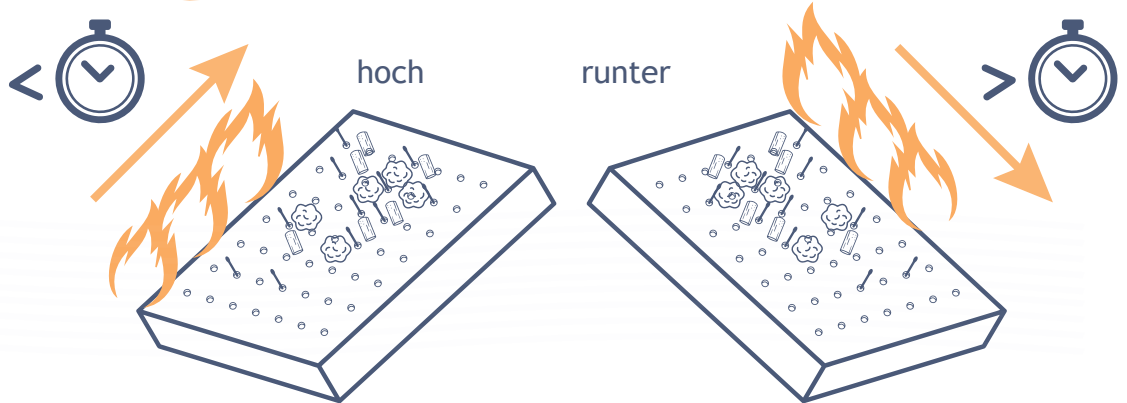


Mit einem **geneigten** Brett

Mit einem **flachen** Brett.



In dieser Situation beobachten die Teilnehmer, wie sich das Feuer auf dem schrägen Brett schneller nach oben ausbreitet als nach unten.



SPIELDYNAMIK I Platzbedarf

2

Situation 2: Flaches Brett

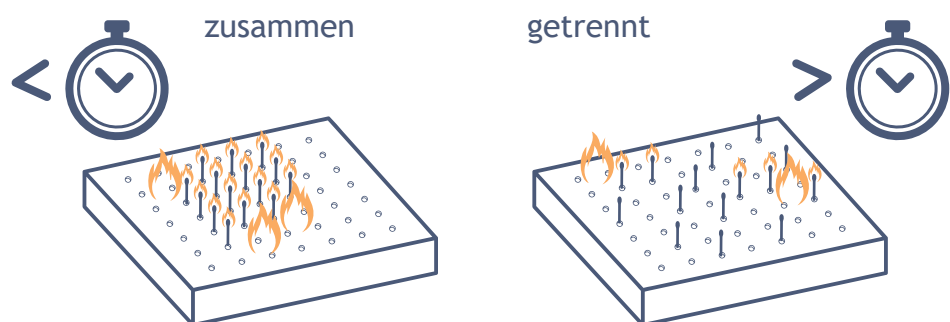


Streichhölzer **dicht** beieinander.

Streichhölzer **getrennt**.



Die Teilnehmer beobachten, wie näher beieinander liegende Streichhölzer aufgrund der Nähe der Flammen schneller brennen.



separadas

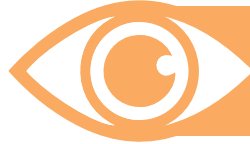
3

Situation 3: Unterwuchs



Mit Unterwuchs.

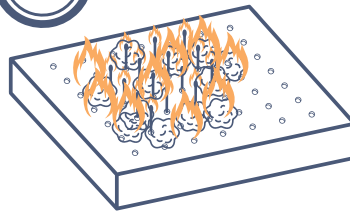
Ohne Unterwuchs.



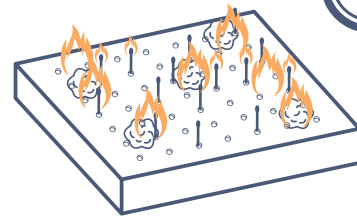
Die Teilnehmer beobachten, wie sich das Feuer schneller und intensiver ausbreitet, wenn das Unterwuchs (Baumwolle) dichter ist.



Mit



Ohne

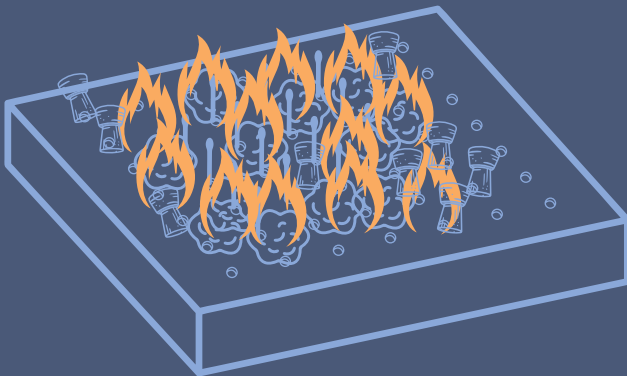


SZENARIEN

Nach der Betrachtung dieser drei Situationen haben die Spieler die Aufgabe, zwei verschiedene Szenarien zu erstellen:

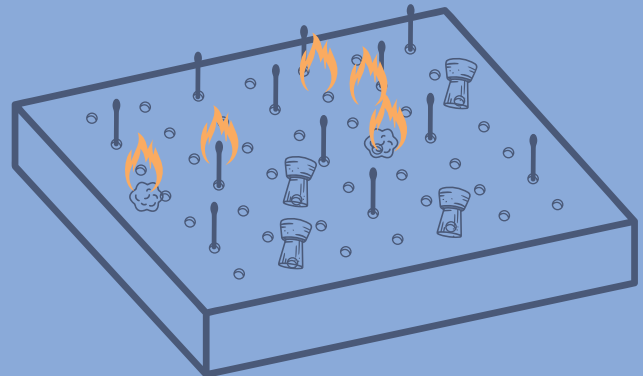
UNBEWIRTSCHAFTETER WALD:

Die Spieler müssen ein Szenario entwerfen, das zu einem schnellen und intensiven Brand führt. Sie können Korke anbringen, um Häuser zu simulieren und deren Auswirkungen zu bewerten.



BEWIRTSCHAFTETER WALD:

Die Spieler müssen ein Szenario entwerfen, bei dem es zu einem langsamen und leichten Brand mit minimalen Auswirkungen kommt. Die Korkstöpsel, die Häuser simulieren, sollten unversehrt bleiben.





WARNHINWEISE:

Bei dieser Tätigkeit wird mit Feuer gearbeitet. Aus diesem Grund sind die folgenden Sicherheitsmaßnahmen unbedingt zu beachten:



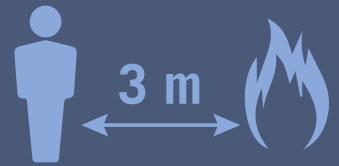
Die Aktivität darf nur unter der Aufsicht eines verantwortlichen Erwachsenen durchgeführt werden.

Die Aktivität muss in einem Ort stattfinden, der von Wäldern oder brennbaren Materialien entfernt ist. Es wird empfohlen, einen Platz zu benutzen, der für den Umgang mit Feuer geeignet ist, z. B. eine nicht brennbare Oberfläche.



Wasser oder ein anderes Löselement muss immer in der Nähe sein, um unerwartete Situationen unter Kontrolle zu bringen.

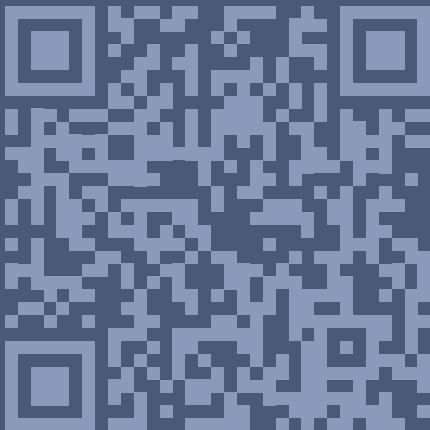
Sobald das Feuer ausgebrochen ist, müssen alle Teilnehmer mindestens drei Meter von den Flammen entfernt bleiben.



Feuer ist ein kraftvolles Bildungswerkzeug, aber es ist auch gefährlich. Wenn diese Bedingungen nicht gewährleistet werden können, sollte die Aktivität nicht durchgeführt werden.

QUELLEN

YMCA of the Rockies. 24 de mayo de 2021.
Fire Ecology.



Pau Costa Foundation. 2024.
El bosque mediterráneo, el fuego y tú.

