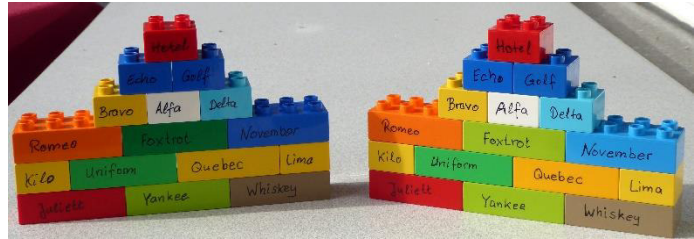
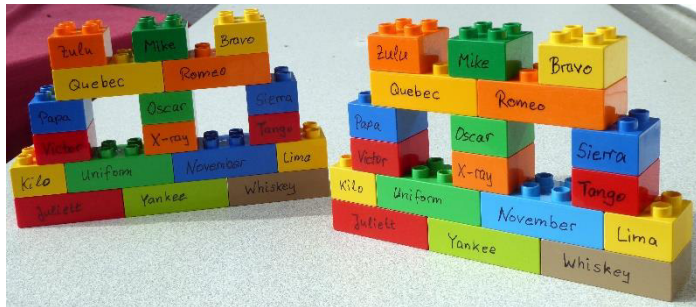


## Tele-Engineering... ein Spiel



Material:

- Zwei möglichst identische Sätze Duplo-Bausteine mit bis zu je 26 Steinen, Farbabweichung wären nicht so dramatisch, aber jeder Satz muss die gleichen Formen haben. Die gleichen Bausteine werden jeweils je Satz beschriftet mit Alfa, Bravo, Charlie bis Zulu, also dem internationalen Buchstabieralphabet.
- Zwei lizenzfreie Funkgeräte (PMR-, LPD-, CB-Funk), zwei Smartphones oder Handys gehen auch, wenn man für beide eine Mobilfunk-Flatrate-Karte hat (sonst wird es teuer).



Zwei Teams bilden, die sich in verschiedenen Räumen befinden oder sich zumindest nicht sehen können. Jedes Team hat einen Satz Duplo-Steine und ein Funkgerät.

Team 1 baut nun mit den Duplo-Steinen eine Konstruktion (Wand, Haus, Brücke usw.) mit höchstens 26 Steinen, zwei- oder auch dreidimensional. Am Anfang

vielleicht eher weniger Steine verbauen und einfachere Konstrukte wählen.

Nun muss Team 1 über Funk dem Team 2 Anweisungen geben, um die Konstruktion exakt nachzubauen.

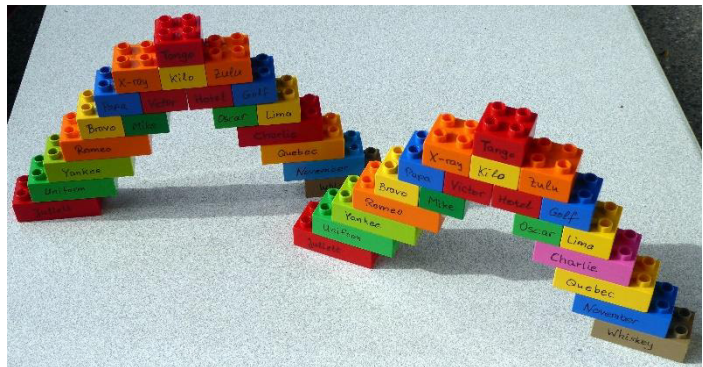
Wenn Team 2 fertig ist, trifft man sich wieder, um das Ergebnis zu vergleichen. Dann werden die Rollen getauscht.

Erfolgskriterien könnten sein:

- Wie viele Steine sind richtig platziert?
- Wie viele Rückfragen gab es auf die Anweisungen insgesamt? (Strichliste führen)
- Waren die Kommunikationsprobleme eher auf der Sender- oder der Empfängerseite?
- Zeit sollte eine untergeordnete Rolle spielen.

Dies könnte auch die Gelegenheit sein, darüber zu sprechen, wie man sich korrekt ausdrückt. Das Buchstabieralphabet ist dabei nur ein Teil.

Bei Sicherheitsfunkdiensten wie z.B. Flugfunk werden sicherheitsrelevante Nachrichten vom Empfänger immer an den Sender zur Bestätigung zurück übermittelt. Damit kann man Fehler oder Missverständnisse erkennen und beheben.



## Wahr ist nicht, was der Sender sagt, sondern was der Empfänger versteht ...

(So drücken die Kommunikationstheoretiker dieses Phänomen aus.)