

AUSBILDUNG FEUERWEHR

PLANSPIELE MODERIEREN

Entscheidungen üben, begründen und auswerten

Muster-Ausbildung der Plattform Feuerwehr Wissen · Stand Oktober 2026

AGENDA UND AUSBILDUNGSSCHWERPUNKTE

KAPITEL 1

Grundlagen.

KAPITEL 2

Vorbereitung.

KAPITEL 3

Moderation je Phase.

KAPITEL 4

Auswertung und
Varianten.

Nach dieser Ausbildung kannst du ...

- › den Ablauf eines Planspiels erklären,
- › die einzelnen Phasen moderieren,
- › ein Auswertungsgespräch führen.

KAPITEL 01

GRUNDLAGEN

1.1 WAS IST EIN PLANSPIEL?

ÜBUNG AM SZENARIO

Gruppenführer üben
Einsatzentscheidungen an einer
fiktiven Lage: erkunden, melden,
Befehle geben.

AUSWAHL STATT FREITEXT

Dropdowns, Fragen zum Antippen
und Befehle in Reihenfolge. Keine
KI, kein Chat.

FESTE REGELN

Die Auswertung folgt festen
Regeln mit Begründung und Link
zur passenden Seite der Plattform.

1.2 DER ABLAUF

- 1 Lage** Alarmmeldung und Lagetext lesen. Nur lesen, noch nichts entscheiden.
- 2 Erkundung** Fragen auswählen und Antworten erhalten, wie im Einsatz.
- 3 Lagemeldung und Aufstellung** Der Leitstelle die Lage melden, Fahrzeuge aufstellen oder Prioritäten setzen.
- 4 Befehle** Maßnahmen in Reihenfolge einreihen.
- 5 Eine Lage später und Auswertung** Folgen der Entscheidungen, danach Punkte, Begründung und Musterlösung.

1.3 ROLLEN

SPIELER

Führt die Gruppe, trifft die Entscheidungen. Allein oder als Kleingruppe von zwei bis vier Personen.

MODERATOR

Führt in die Lage ein, stellt Leitfragen, achtet auf die Zeit und leitet die Auswertung.

BEOBACHTER

Notiert Begründungen und Besonderheiten für das Gespräch, wenn mehrere Gruppen spielen.

1.4 ZEITPLAN: ETWA 60 MINUTEN

ABSCHNITT	ZEIT
Einführung und Lage	10 Minuten
Erkundung und Lagemeldung	15 Minuten
Aufstellung und Befehle	15 Minuten
Eine Lage später	5 Minuten
Auswertung und Gespräch	15 Minuten

Allein spielt man in 45 bis 60 Minuten, mit Gruppengespräch eher 90.

KAPITEL 02

VORBEREITUNG

2.1 WAS DU VORBEREITEST

- › **Selbst spielen:** Spiele das Szenario vorher einmal durch, damit du die Fallen kennst.
- › **Technik:** Ein Gerät pro Gruppe, ein Beamer für die gemeinsame Lage.
- › **Moderationsfolien** zum Szenario bereithalten, frei bearbeitbar.
- › **Gruppen:** Kleingruppen von zwei bis vier Personen, die gemeinsam entscheiden.

2.2 DIE EINFÜHRUNG

- › **Ziel nennen:** Üben, nicht prüfen. Fehler sind erwünscht und werden besprochen.
- › **Rolle klären:** Wer führt die Gruppe, welche Fahrzeuge sind da, was ist unterwegs?
- › **Spielregeln:** Fragen haben ein Zeitbudget, Befehle haben begrenzten Platz, die Reihenfolge zählt.
- › **Keine KI:** Die Auswertung folgt festen Regeln. Mehrere Lösungen können gut sein.



Foto: 112 Photograph, CC BY-SA 4.0

KAPITEL 03

MODERATION JE PHASE

3.1 LAGE UND ERKUNDUNG

LAGE

Depesche und Lagetext gemeinsam lesen. Frage:
Was ist das Wichtigste? Was fehlt noch?

ERKUNDUNG

Welche Fragen zuerst? Menschenleben,
Gefahren, Einsatzstelle, Kräfte und Wasser.
Nebensächliches kostet Zeit.

3.2 LAGEMELDUNG UND AUFSTELLUNG

LAGEMELDUNG

Was ist passiert, wie ist die Lage, was brauche ich? Die Gruppe wählt je Gruppe die Aussage, die stimmt.

AUFSTELLUNG

Fahrzeuge so aufstellen, dass Zufahrt, Wasser, Sicherheit und Platz für Nachrückende stimmen.

3.3 BEFEHLE

- › **Reihenfolge diskutieren:** Was kommt zuerst, was darf nicht fehlen?
- › **Gliederung der FwDV 3:** Einheit, Auftrag, Mittel, Ziel, Weg.
- › **Sicherheit zuerst:** Kein Vorgehen im Rauch ohne Sicherheitstrupp, keine Öffnung ohne bereites Rohr.
- › **Nicht einmischen:** Greife erst ein, wenn die Gruppe feststeckt.

3.4 EINE LAGE SPÄTER

- › **Die Folgen zeigen sich:** Je nach Befehlen treffen unterschiedliche Meldungen ein, etwa Mayday oder Entwarnung.
- › **Gemeinsam lesen** und fragen: Was hat das mit unseren Befehlen zu tun?
- › **Zweiter Durchgang:** Die Gruppe gibt neue Befehle auf Basis der Lageänderung.

KAPITEL 04

AUSWERTUNG UND VARIANTEN

4.1 DAS AUSWERTUNGSGESPRÄCH

1

Erst die Spieler: Wie ist es gelaufen? Was war schwierig?

2

Dann die Kriterien: Rückmeldung je Regel gemeinsam lesen, mit Begründung.

3

Kritische Kriterien besonders besprechen: Warum sind sie sicherheitskritisch?

4

Musterlösung als eine von mehreren guten Lösungen vergleichen.

5

Übertragen: Was nehmen wir für unsere Einsätze mit?

4.2 GUTE FRAGEN FÜR DAS GESPRÄCH

- › Was hast du als Erstes erkundet, und warum?
- › Welche Information hat dir gefehlt?
- › Welcher Befehl hätte früher kommen müssen?
- › Was passiert, wenn ein Befehl fehlt?
- › Was würdest du im echten Einsatz anders machen als im Spiel?

4.3 VARIANTEN

WIEDERHOLEN

Dasselbe Szenario mit anderer Reihenfolge noch einmal spielen und vergleichen.

GRUPPEN VERGLEICHEN

Mehrere Gruppen spielen parallel, danach werden Entscheidungen verglichen. Kein Wettbewerb um Punkte.

ROLLEN WECHSELN

Wer führt, wer berät, wer notiert. Jede Rolle sieht etwas anderes.

4.4 DIE NEUN SZENARIEN IM ÜBERBLICK

SZENARIO	SCHWERPUNKT
Wohnungsbrand mit vermisster Person	Innenangriff, Menschenrettung, Sicherheitstrupp
Kellerbrand im Mehrfamilienhaus	Unterventilierter Brand, Tür, Rauchvorhang
Verkehrsunfall mit eingeklemmter Person	ABS, Absichern, Rettung
Gefahrgutunfall mit Tankzug	GAMS, Absperrbereich, Menschenrettung
Vegetationsbrand am Waldrand	LACES, Flankenangriff, Wasser

Weitere Szenarien: Sturm mit Baum auf Wohnhaus, Brandmeldeanlage im Pflegeheim, Gasaustritt nach Baggerschaden, Kind im Eis.

ZUM MITNEHMEN

ÜBEN STATT PRÜFEN

Fehler sind erwünscht.
Begründen ist wichtiger als Punkte.

SELBST SPIELEN

Spiele das Szenario vorher selbst durch.

LEITFRAGEN

Warum zuerst? Was fehlt noch? Was folgt daraus?

GEMEINSAM AUSWERTEN

Kritische Kriterien besprechen,
Musterlösung vergleichen.

Moderationsfolien zu jedem der neun Szenarien liegen im Bereich Ausbildungsunterstützung.

QUELLEN UND BILDNACHWEIS

Einsatzleitwagen · 112 Photograph · CC BY-SA 4.0

Inhalte und Nutzung

Inhalte: Planspiele der Plattform Feuerwehr Wissen Brandenburg (fiktive Lagen, Auswertung nach festen Regeln, keine KI). Die fachlichen Hinweise stehen auf den verlinkten Plattformseiten. In Brandenburg gelten die Weisungen deines Trägers.

Diese Präsentation darfst du frei bearbeiten und weitergeben. Bilder behalten ihre eigene Lizenz, die Quellenangabe bleibt dabei. Maßgeblich sind die Vorschriften und die Vorgaben deiner Wehr. Mehr unter feuerwehr-wissen-bb.de/wissen/ausbildung/