

Kleine Spielesammlung

Funkausbildung & Funkübungen



Inhalt

1.	Vorwort	3
2.	Schiffe Versenken	4
3.	Memory	5
4.	Lego-Steine	6
5.	Der Künstler in Dir... ..	7
6.	Scotland Yard Mister X	8
7.	Schnitzeljagd.....	9
8.	Funk-Treibjagd.....	10
9.	Orientierungslauf	11
10.	Wettbuchstabieren	12
11.	Buchstabier-Rätsel.....	13
12.	Polizeispiel	14
13.	Push-to-talk	15
14.	Anlage: Buchstabiertafel	16



1. Vorwort

In dieser Spielesammlung sollen kurzweilige Spiele für Funkübungen gesammelt und DLRG-Einheiten zur Verfügung gestellt werden.

Dabei werden meist bekannte Spiele zum Zweck einer Funkübung abgewandelt.

Es ist wichtig, dass die Funkdisziplin eingehalten wird, um diese zu üben. Darüber hinaus sind die Anweisung für den Sprechfunkdienst in der DLRG sowie landesrechtliche Bestimmungen zu beachten.

Möchte man mit einer großen Gruppe üben, können mehrere Spiele zu einem Stationslauf, bei dem die Teams rotieren, zusammengefasst werden.

Weitere Spielideen können gerne gemeldet werden, damit diese in die Sammlung aufgenommen werden können.

gez. Barbara Timmerkamp

AK IuK LV WE
Stand, 13.01.2020

Hinweise / Ergänzungen gerne an iuk@westfalen.dlrq.de.



2. Schiffe Versenken



Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versteckt eine kleine Flotte von Schiffen vor seinem Gegner. Derjenige, der zuerst alle Schiffe des Gegners komplett getroffen und versenkt hat, gewinnt.



Ablauf:

Vor dem ersten Zug muss jeder seine Schiffe auf das Papierfeld malen. Jeder Spieler erhält einen eigenen Funkrufnamen. Die Spieler sollten sich während des Spiels nicht sehen.

Folgende Schiffe gibt es:

- 1 Schlachtschiff (5 Treffer nötig zum Versenken)
- 1 Kreuzer (4 Treffer nötig zum Versenken)
- 2 Fregatten (3 Treffer nötig zum Versenken)
- 1 Minensucher (2 Treffer nötig zum Versenken)

Markiere deine Schüsse im Feld „Gegner“ und unterscheide zwischen „Treffer“ und „nicht getroffen“ und markiere ebenfalls in Deinem Spielfeld, welche Felder Dein Gegner bereits abgeschossen hat. Feuere auf ein bestimmtes Feld, indem du per Funkspruch dein Ziel durchgibst. Dein Spielpartner bestätigt per Funk, ob du getroffen hast. Wenn du triffst, bist du sofort noch einmal an der Reihe - auch mehrmals hintereinander, das Gespräch wird solange nicht unterbrochen!

Boort DLRG		ICH						
		1	2	3	4	5	6	7
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								

Boort DLRG		Gegner						
		1	2	3	4	5	6	7
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								



Schwierigkeitsgrade:

Die Komplexität erhöht sich, wenn mehrere Spielpaare auf einem Kanal / einer Gruppe funken und wenn unterschiedliche Koordinatensysteme verwenden. (Lasse ein Spielpaar mit den Koordinaten wie abgebildet spielen, die zweite Gruppe verwendet ein Koordinatensystem beginnend mit H, I, J... und 8, 9, 10...). Zur Erleichterung der Kommunikation kann festgelegt werden, dass ein Gespräch nicht unterbrochen werden darf.



Material:

Benötigt werden Zettel mit dem vorgedruckten Koordinatensystem und Stifte sowie Funkgeräte.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel auch vorzeitig beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

- „Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“
- „Hier Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“
- „Ich schieße auf Gustav zwo, kommen.“
- „Geschossen auf Gustav zwo, es wurde nicht getroffen, kommen“.
- „Hier Adler Dülmen RettBoot 1, Ende.“

3. Memory

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Wer alle zusammengehörenden Kartenpaare aufgedeckt, gewinnt.



Ablauf:

Jeder Spieler erhält einen Satz Memorykarten.

Die eigenen Memorykarten werden aufgedeckt im Spielfeld hingelegt.

Durch Fragen per Funk muss herausgefunden werden, wo die Paare des Gegners versteckt sind.

Da wir in dieser Variante Memory als Funkübung spielen, geht es weniger um die Gedächtnisleistung des „Kartenmerkens“ als ums Funken an sich. Die erfragten Karten des Gegners werden daher notiert.

Ist ein Kartenpaar aufgedeckt, bist Du erneut an der Reihe.

Beispielfeld: Memory mit taktischen Zeichen.

ICH					Gegner				
	1	2	3	4		1	2	3	4
A								Fernmeldedienst	
B								Einsatzleiter	
C									
D									

Fernmeldedienst, Rettungshund, Gruppenführer, Einsatzleiter, Verpflegung, DLRG-Bootstrupp, DLRG-Taucher



Schwierigkeitsgrade:

Die Komplexität erhöht sich, wenn mehrere Spielpaare auf einem Kanal / einer Gruppe funken und wenn dieselben Spielkarten verwenden. Zur Erleichterung der Kommunikation kann festgelegt werden, dass ein Gespräch nicht unterbrochen werden darf.



Material:

Benötigt werden die Memorykarten, Zettel mit dem vorgedruckten Spielplan und Stifte sowie Funkgeräte.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel auch vorzeitig beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Ich decke „Anton drei“ auf, kommen.“

„Sie decken „Anton drei“ auf, dort liegt die Karte „Fernmeldedienst“, kommen“.

„Ich decke „Berta drei“ auf, kommen.“

„Sie decken „Berta drei“ auf, dort liegt die Karte „Einsatzleiter“, kommen“.

„Hier Adler Dülmen RettBoot 1, Ende.“

4. Lego-Steine

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Bau exakt die Lego-Figur deines Partnerteams nach. Die Bauschritte dürfen ausschließlich via Sprechfunk übermittelt werden.



Ablauf:

Jeder Spieler erhält einen Satz gleichartiger Legobausteine.

Ein Team baut eine Figur aus den Legosteinen. Variante: Die Figur ist vorgebaut und somit vorgegeben.

Per Funk muss nun Schritt-für-Schritt dem anderen Team erklärt werden, wie die Legosteine aufgebaut werden müssen, damit das Partnerteam die gleiche Figur nachbauen kann.



Schwierigkeitsgrade:

Die Komplexität lässt sich zielgruppengerecht durch die Anzahl der zur Verfügung gestellten Bausteine oder die Vorgabe einer nachzubauenden Figur steuern.



Material:

Benötigt werden Lego-Steine sowie Funkgeräte, Notizzettel, Stifte.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel auch vorzeitig beendet werden kann. Haben parallel spielende Gruppen identische Figuren oder dieselbe Anzahl an Bausteinen, kann ausgewertet werden, welche Gruppe wie weit in der vorgegebenen Zeit gekommen ist.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Setzen Sie einen roten 6er Stein im rechten Winkel möglichst außen auf einen grünen 8er Stein, sodass, 4 grüne Felder des Steins durch den roten Stein verdeckt werden, kommen.“

„Ich konnte Sie nicht aufnehmen, wiederholen Sie ab „sodass“, kommen“.

„....“

5. Der Künstler in Dir...

Spiel geeignet für



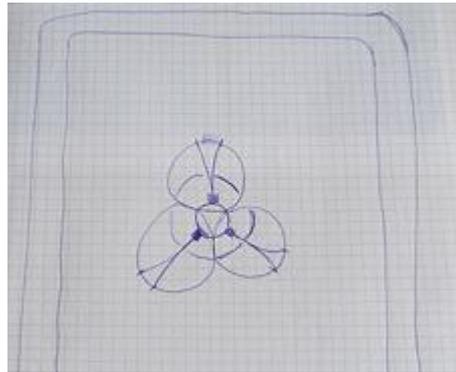
Ziel des Spiels:

Das eine Team hat ein Bild als Vorlage, das andere Team muss diese Vorlage nachzeichnen.



Ablauf:

Ein Spieler erhält ein Bild und muss dieses dem Spielpartner so genau -strich für Strich beschreiben, dass dieser das Bild nachmalen kann.



Schwierigkeitsgrade:

Die Komplexität lässt sich zielgruppengerecht durch die zur Verfügung gestellten Bilder steuern.



Material:

Benötigt werden Bilder zum Nachzeichnen sowie Funkgeräte, Zettel, Stifte -evtl. farbig.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel auch vorzeitig beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Zeichnen Sie ein Dreieck auf die gesamte DinA4-Seite, kommen.“

„Das ist verstanden, ich habe ein Dreieck auf die gesamte Seite gezeichnet, kommen“.

„....“

6. Scotland Yard | Mister X

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Fangen des Mister X bzw. der Gruppe Mister X.



Ablauf:

Zuerst werden mehrere Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe übernimmt die Funktion der Gejagten, die anderen Gruppen sind die Jäger. Dabei ist darauf zu achten, dass die Gruppen eine vergleichbare sportliche Leistung haben. Da die Gruppen zusammenbleiben müssen, gibt somit immer der langsamste einer Gruppe das Tempo an. Jede Gruppe wird von einem Betreuer begleitet. Jede Gruppe erhält ein Funkgerät. Außerdem wird ein Spielgebiet festgelegt.

Die Gejagten ("Mister X"-Gruppe) bekommen 5 Minuten Vorsprung, dann gehen die Jäger los. Nach 10 Minuten (vom Spielbeginn gerechnet) melden sich alle Gruppen nacheinander mit ihrer Position (z.B. "Hier Gruppe 1, Standort Beispielstrasse Nr.5"). Kanalwechsel sind verboten, jeder soll ja alles mithören können. Alle 5 Minuten melden sich nun die Jäger, alle 10 Minuten die Gejagten. Von Vorteil ist, wenn ein Spielleiter den Funkverkehr verfolgt und die Gruppen immer rechtzeitig zur Standortmeldung aufruft. Dies ist auch eine gute Funkübung für die Jugendlichen. Alle Gruppen dürfen sich nur auf (mehr oder weniger) öffentlichen Wegen bewegen und sich nicht verstecken (sonst findet man die Gejagten fast nicht). Fangen die Jäger auch nur ein Mitglied der "Mister X"-Gruppe so ist das Spiel beendet.



Schwierigkeitsgrade:

Komplex, da auf die Zeit, den Raum, in dem man sich bewegen, den Standort der anderen Gruppen und sowie den Gruppenzusammenhalt geachtet werden muss.



Material:

Benötigt werden DLRG-Betriebs-Funkgeräte (1 je Gruppe) sowie eins für den Spielleiter, Zettel, Stifte und evtl. Leibchen zur Gruppenkennzeichnung. Eine Aufsichtsperson je Gruppe und Alter der Teilnehmer. Evtl. Kartenmaterial.



Zeitbedarf:

1-2 Stunden.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Borken, kommen.“

„Hier Adler Borken 1 GW-W 1, kommen.“

„Frage Standort?“

„Standort Stadtpark Vogelvoliere, kommen“.

„....“

7. Schnitzeljagd

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Finden eines Zieles, dessen Ort man über einen Stationslauf findet.



Ablauf:

Die Teilnehmer erhalten alle unterschiedliche und immer wieder neue örtliche Anlaufpunkte von der Leitstelle, die sie aufsuchen müssen. Dort finden sie Informationen vor, die sie z.B. an die Leitstelle oder die anderen Teilnehmer durchgeben und sich ggf. darüber untereinander austauschen müssen. Das gemeinsame Ergebnis deutet nach und nach auf einen Zielort hin, der z.B. ein Preisversteck sein kann, zu dem dann ein abschließender Wettlauf stattfindet.



Schwierigkeitsgrade:

Komplex.

Material:



Benötigt werden DLRG-Betriebs-Funkgeräte (1 je Gruppe/Spieler). Vorbereitet werden müssen geeignete (per Funk benennbare!) Anlaufpunkte, Aufgaben, An Anlaufpunkten sind ggf. Dinge zu deponieren, ein Zielort ist zu suchen und festzulegen, dort ist ggf. ein Preis zu verstecken, auf die Funkreichweite der Handfunkgeräte ist zu achten.



Zeitbedarf:

Maximalen Zeitbedarf festlegen (Beispiel: 2 Stunden).



Beispielfunkspruch:

„Adler Adler Borken von Adler Borken 1 GW-W 1, kommen.“

„Hier Adler Borken, kommen.“

„Die Antwort unserer Aufgabe lautet 8. Es gibt 8 Vogelvolieren im Stadtpark, kommen.“

„Das ist korrekt, kommen“.

„Ihre nächste Aufgabe lautet...“



Zusatzinformation:

Mögliche Aufgaben können sein:

- z.B. Hausnummern, deren Rechenergebnis ergibt eine neue Adresse
- z.B. bestimmte KFZ / Häuser, deren genaue Position durchgeben, auf einer Landkarte ergeben deren Verbindungslinien dann "geheimnisvolle Muster"
- z.B. vorher versteckte Informationen (Zettel) oder vorher erkundete Aufschriften, Inschriften usw., dort bestimmte Buchstaben herausfinden und zu einem Wort zusammensetzen



8. Funk-Treibjagd



Ziel des Spiels:

Finden des Gesuchten / der gesuchten Gruppe.



Ablauf:

Die Teilnehmer suchen einen zuvor bereits losgelaufenen anderen Teilnehmer, der die Aufgabe hat, sich im Ortsteil zu bewegen und dabei laufend seinen Standort durchzugeben, ohne sich von den Suchenden vorschnell "erwischen" zu lassen. Der Gesuchte soll möglichst "in Rätseln" ankündigen, wohin er gerade geht. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, sich untereinander austauschen und sich auch aufteilen. Wer ihn findet, erhält einen Preis.



Schwierigkeitsgrade:

Variabel. Die Teilnehmer müssen die räumlichen/örtlichen Gegebenheiten gut kennen.

Varianten: z.B. zwei Gesuchte, der Gesuchte darf nicht mit "ja /nein" antworten, sondern nur mit "kalt / kälter / warm / wärmer / heiss / heisser" usw. ODER der Gesuchte hat ein klares, bekanntes Ziel - und die Teilnehmer müssen ihn möglichst frühzeitig "abfangen". Je früher, desto mehr Punkte.



Material:

Benötigt werden Funkgeräte, Notizzettel. Vorberieten eines Ablaufweges, der sich über Funk gut beschreiben lässt, der zum Ziel hin immer weniger Abzweig- und Versteckmöglichkeiten bietet oder ein paar "Schikanen" erkunden, z.B. durchaus richtige, aber zweideutige Beschreibungsmöglichkeiten von Abzweigungen



Zeitbedarf:

Maximalen Zeitbedarf festlegen (Beispiel: 2 Stunden).



Beispielfunkspruch:

„Adler Adler Borken von Adler Borken 1 GW-W 1, kommen.“

„Hier Adler Borken, kommen.“

„Frage Standort?“

„Ich laufe einen schmalen Pfad entlang, geradewegs auf einen gemauerten Turm zu, kommen“.



9. Orientierungslauf



Ziel des Spiels:

Erkunden üben, rätseln, Kartenlesen.



Ablauf:

Die Teilnehmer erhalten über Funk Anlaufpunkte benannt, die sie suchen müssen, z.B. ein bestimmtes Haus an einer Straßenecke, dessen Hausnummer oder Farbe oder andere Wesensmerkmale der Umgebung müssen sie zur Kontrolle an die Leitstelle durchgeben.

Varianten:

Die Teilnehmer erhalten eine Karte des Gebietes und lernen Kartenlesen.

Die Teilnehmer erhalten keine Karte und müssen sich durchfragen.

Die Anlaufpunkte werden nicht benannt, sondern anhand visueller Merkmale lediglich vage umschrieben. Die Teilnehmer müssen nun kombinieren und interpretieren.



Schwierigkeitsgrade:

einfach.



Material:

Benötigt werden Funkgeräte, Schreibutensilien, Zettel, Kartenmaterial. Per Funk beschreibbare (!) Anlaufpunkte in der Umgebung aussuchen deren Merkmale festhalten, ggf. fotografieren, Erkennbarkeit von visuellen Merkmalen testen.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel auch vorzeitig beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken 1 GW-W 1 von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Suchen Sie ein großes gelbes Sandsteingebäude mit einem Turm und einer Glocke, kommen.“

10. Wettbuchstabieren

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Möglichst viele Kfz-Kennzeichen durchgeben.



Ablauf:

Die Teilnehmer haben die Aufgabe, durch den Ortsteil zu laufen und KFZ-Kennzeichen per Funk durchzugeben - und zwar richtig im internationalen Buchstabier-Alphabet. Je mehr sie richtig durchgeben, umso mehr Punkte bekommen sie. Zur Kontrolle müssen auch Farbe, Typ und Standort des KFZ durchgegeben werden.



Schwierigkeitsgrade:

einfach.



Material:

Benötigt werden Funkgeräte, Schreibutensilien, Zettel. Kontrolllisten vorbereiten - zum Eintragen der gemeldeten Fahrzeuge durch die Teilnehmer, zur Gegenkontrolle in der Leitstelle. Bewegungsgebiet festlegen, ggf. Kartenkopien anfertigen, einweisen, zeitlichen Rahmen festlegen



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel jeder Zeit beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Borken, kommen.“

„Melden Kennzeichen eines silbernen Opel Meriva

„EM – B – 1018“ – Emil-Martha für den Landkreis Emmendingen, gefolgt vom Buchstaben B „Berta“ und den Ziffern 1, 0, 1, 8, kommen.“



11. Buchstabier-Rätsel

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:

Möglichst schnell ein Lied anhand gefunkter Phrasen des Liedtextes, die buchstabiert werden, .



Ablauf:

Die erste Gruppe sucht sich einen kurzen, allgemein bekannten Text aus, z.B. einen Spruch oder Liedtext, maximal eine Zeile. Jeder aus dieser Gruppe erhält nun jeweils ein Wort davon zugewiesen. Je mehr Teilnehmer in der ersten Gruppe sind, desto mehr Wörter werden verteilt.

Nun stellen sich alle zunächst vor und buchstabieren erst mal nur ihren Namen. Die Teilnehmer aus den anderen Gruppen schreiben mit und bekommen erst mal einen Überblick, wer alles zur ersten Gruppe gehört.

Anhand der Mitschrift können die anderen Gruppen nun Teilnehmer für Teilnehmer aus der ersten Gruppe ansprechen und gezielt deren jeweiliges Lösungswort erfragen. Dieses wird aber nicht im Klartext ausgesprochen, sondern buchstabiert.

Jeder der Zuhörenden muss nun versuchen, den Text herauszufinden. Er kann Lösungswörter, die er noch nicht erkannt hat, bei dem jeweiligen Teilnehmer der ersten Gruppe erneut abfragen. So werden immer wieder das Buchstabieren und das Erkennen geübt.

Sobald ein Teilnehmer der anderen Gruppe glaubt, den Text erkannt zu haben, posaunt er diesen nicht einfach raus, sondern buchstabiert ein weiteres Wort aus der Fortsetzung, z.B. aus der zweiten Zeile. Somit sind die Aufgaben nun umgedreht - jetzt muss die erste Gruppe das Erkennen üben.

Wenn das weitere Wort richtig ist, wird dies lediglich bestätigt, das Rätsel aber nicht allgemein aufgelöst. Auch die ergänzenden Worte tragen nun bei den noch suchenden Teilnehmern zum Lösen des Rätsels bei. Erst wenn alle Ratenden ein weiteres Wort richtig genannt und buchstabiert haben, ist das Spiel zu ende.



Schwierigkeitsgrade:

einfach.



Material:

Benötigt werden Funkgeräte, evtl. Schreibutensilien und Zettel, Buchstabiertafel.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel jeder Zeit beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Borken, kommen.“

„Ich buchstabiere das erste Wort: „Kaufmann – Ludwig – Ida – Nordpol – Gustav, kommen.“

12. Polizeispiel

Spiel geeignet für



Ziel des Spiels:
Leitstellenfunk üben.



Ablauf:
Die Teilnehmer erhalten "Einsatzaufträge" von der Leitstelle, z.B. DLRG-Einsätze oder Feuerwehreinsätze. Geübt werden soll das korrekte Anrufen, Melden, Bestätigen, Entgegennehmen, selbständiges Zurückmelden usw.



Schwierigkeitsgrade:
einfach.



Material:
Benötigt werden Funkgeräte, evtl. Schreibutensilien und Zettel, Buchstabiertafel.

Den Teilnehmern "real-typische" Antwortmöglichkeiten als Auswahl zur Hand geben, damit auch das Funkgespräch im Fluss bleibt:

- Bestätigung der Einsatzübernahme und weiteren Statusmeldungen
- unterschiedliche Wartezeit bis zur "Erledigt-Meldung" vorgeben, sonst ist das Spiel sofort zu ende
- "Maßnahmen-Katalog" erstellen und an die Teilnehmer ausgeben: was ist bei welchem Einsatz "zu tun" (also als "getan" zu melden)
- Mögliche "Einsatzorte" erkunden, die man per Funk gut benennen kann, z.B. Schulhof, Sportplatz, Spielplätze, Kirchplatz, Kreuzungen, Kindergarten
- in der Leitstelle Gebietskarte erstellen, auf der mit Stecknadeln oder Magneten der Standort jedes einzelnen Teilnehmers festgehalten wird, wohin er gerade geschickt worden ist oder sich gemeldet hat



Zeitbedarf:
Flexibel, da das Spiel jeder Zeit beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“
„Hier Adler Borken, kommen.“
„Wir befinden uns auf dem Weg zum Einsatzort, kommen.“



13. Push-to-talk



Ziel des Spiels:

Ein Gefühl für das Funkgerät und die technisch bedingte Verzögerung von Übermittlungen bekommen.



Ablauf:

Die Teilnehmer befinden sich zusammen in einem Raum, so dass sie sich gegenseitig sehen und hören können. Nun übermitteln sie sich gegenseitig Nachrichten, um durch eigenes Zurückhören ein Gefühl dafür zu bekommen, die PTT-Taste koordiniert zu betätigen.

Varianten:

- Zählen von 1 - 10, dabei hören, welche Zahlen "über kommen", und welche "verschluckt" werden
- Zählen von 1 - 10, die Taste aber nur von 4 - 8 drücken (oder andere Zahlen), um das koordinierte Drücken zu üben, und "Verschlucken" durch technisch bedingte Verzögerungen einschätzen zu lernen
- Übermitteln des Namens / Rufnamens: "Hier Adler..., kommen"
- Sprachspiele, wie z.B. das Weitergeben von erhaltenen Nachrichten unter Beachtung korrekter Anrufabwicklung.



Schwierigkeitsgrade:

einfach.



Material:

Benötigt werden Funkgeräte, ein ruhiger Raum, Sätze für Sprachspiele vorbereiten.



Zeitbedarf:

Flexibel, da das Spiel jeder Zeit beendet werden kann.



Beispielfunkspruch:

„Adler Borken von Adler Dülmen RettBoot 1, kommen.“

„Hier Adler Borken, kommen.“

„Ich zähle: eins, zwei, drei, vier,“

14. Anlage: Buchstabiertafel

Deutsch (national)

Buchstabe	Aussprache
A	Anton
Ä	Ärger
B	Berta
C	Cäsar
CH	Charlotte
D	Dora
E	Emil
F	Friedrich
G	Gustav
H	Heinrich
I	Ida
J	Julius
K	Kaufmann
L	Ludwig
M	Martha
N	Nordpol
O	Otto
Ö	Ökonom
P	Paula
Q	Quelle
R	Richard
S	Samuel
SCH	Schule
ß	Eszett
T	Theodor
U	Ulrich
Ü	Übermut
V	Viktor
W	Wilhelm
X	Xanthippe
Y	Ypsilon
Z	Zacharias

International

Buchstabe	Aussprache
A	Alpha
Ä	Alpha-Echo
B	Bravo
C	Charlie
CH	Charlie-Hotel
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliette
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oscar
Ö	Oscar-Echo
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
-	
ß	Sierra-Sierra
T	Tango
U	Uniform
Ü	Uniform-Echo
V	Victor
W	Whiskey
X	X-Ray
Y	Yankee
Z	Zulu