

Gilwell Ticket

Bergmorsen



Benjamin Schacher / Smart

Stéphane Maire / Aquillo

25. Gilwell Stamm

1. Einleitung.....	2
1.1. Zukunftsvision	2
2. Prototypanlass.....	2
2.1. Standorte	2
2.2. Vorbereitung.....	3
2.3. Durchführung	3
2.4. Allgemeine Sicherheitsüberlegungen.....	4
2.5. Aktueller Stand.....	4
3. Unterlagen für Teams	5
3.1. Zeitplan Bergmorsen.....	6
3.2. Materialliste Gruppe	7
3.3. Morse-Regeln.....	8
3.4. Spieleanleitung.....	10
3.5. Verhaltensregeln	15
3.6. Alpnachstad - Matthorn	16
3.7. Wolfenschiessen - Gummen	17
3.8. Dallenwil - Buochserhorn	18
3.9. Emetten Klewenstock.....	19
3.10. Küssnacht - Rigi.....	20
3.11. Emetten - Niederbauen.....	21
4. Testberichte.....	22
4.1. Testbericht 31.10.2024 Lampen.....	22
4.2. Testbericht 21.01.2025 Spiele.....	27

1. Einleitung

Beim Gilwell Ticket Bergmorsen handelt es sich um ein Engagement mit dem Ziel ein Bergmorsen durchzuführen. Dabei handelt es sich um einen zweitägigen Anlass für die Pio- bis Roverstufe. Bei diesem sollen kleine Teams mit jeweils 3-5 Personen über weite Distanzen mit anderen Teams Morsen mittels Licht in spielerischer Weise anwenden. Die Standorte der Teams befinden sich vorzugsweise auf benachbarten Berggipfeln und die Teams errichten in der Nähe des Standorts einen Biwakplatz.

Die Konkreten Projektziele für das Gilwell Ticket lauten:

- Einen Prototypenplan auf Ebene Corps bis KV durchführen und die Learnings für zukünftige Anlässe dokumentieren.
- Eine anwendungsfreundliche Anleitung/DP inklusive Checklisten und Beispiel-Planungsunterlagen (Karten, MZB, Materiallisten, Spielanleitungen) erstellen, um die Nachhaltigkeit des Anlasses sicherzustellen.
- Im Rahmen der Auswertung soll eine Institutionalisierung des Anlasses auf Ebene Corps/KV evaluiert und gegebenenfalls implementiert werden.

1.1. Zukunftsvision

Das Bergmorsen etabliert sich als schweizweiter, jährlicher Anlass für Pios und Rover, welcher über Regionen und Sprachgrenzen hinweg dezentral durchgeführt wird.

2. Prototypenplan

Der Prototypenplan ist für den 06.09.2025 – 07.09.2025 geplant mit einem Verschiebedatum am 27.09.2025 – 28.09.2025. Der Anlass richtet sich in erster Linie an Mitglieder des Pfadicorps Musegg und soll mit 2-5 Teams durchgeführt werden. Die Anmeldung erfolgt via Midata.

2.1. Standorte

Der Prototypenplan wird in der Region Zentralschweiz stattfinden. Die Standorte für die Biwakplätze werden durch das Projektteam organisiert und angefragt. Auf der Karte sind Standorte eingezeichnet welche sich für das Bergmorsen eignen würden.



In der folgenden Matrix sind die Sichtbarkeiten der Standorte zueinander eingetragen.

Gipfel	Sicht		Schlechte Sicht									
	Keine Sicht	unklar										
	Pilatus Matthorn	Rigi	Rigi Scheidegg	Stanserhorn	Buchserhorn	Fronalpstock	Niederbauen SP	Klewenstock	Gummenalp			
Pilatus Matthorn	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1	2	1 Pilatus im selben Sektor wie Buchserhorn
Rigi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	3		2 Stanserhorn in selbem Sektor
Rigi Scheidegg	■	■	■	■	■	■	■	■	■		4	3 Rigi Scheidegg in selbem Sektor
Stanserhorn	■	■	■	■	■	■	■	■	■	6	5	4 Buchserhorn im selben Sektor
Buchserhorn	■	■	■	■	■	■	■	■	■			5 Buchserhorn und Klewenstock im selben Sektor
Fronalpstock	■	■	■	■	■	■	■	■	■	3	6	6 Diverse Standorte in selbem Sektor
Niederbauen SP	■	■	■	■	■	■	■	■	■		5	
Klewenstock	■	■	■	■	■	■	■	■	■	1		
Gummenalp	■	■	■	■	■	■	■	■	■	2	4	

2.2. Vorbereitung

Die Teams erhalten 1 Monat vor der Durchführung die Informationen vom Projektteam und alle notwendigen Informationen und Unterlagen (siehe 3. Unterlagen für TN). Diese sollen im Voraus durchgelesen werden um allfällige Fragen vorgängig zu klären. Die Teams sind selbständig für das organisieren des benötigten Material zuständig, bei Bedarf kann das Projektteam unterstützen. Die Verpflegung Unterwegs und die Kosten der Anreise und Abreise werden grundsätzlich vom Team getragen. Das Pfadicorps Musegg unterstützt den Anlass mit 150.-.

2.3. Durchführung

Die Teams werden selbständig gemäss Zeitplan an ihre Standorte Anreisen und die Wanderung zum Biwakplatz vornehmen. Für einen gemeinsamen Abschluss und Auswertung wird es ein Treffen mit allen Teams im Pfadiheim Musegg in der Stadt Luzern geben.

Sollte es aufgrund von den lokalen Gegebenheiten nicht möglich sein genügend Biwakplätze für die Teams zu organisieren, ist eine alternative Durchführung in Form einer Nachtwanderung geplant. So könnte auf die Notwendigkeit eines Biwakplatzes verzichtet werden.

2.4. Allgemeine Sicherheitsüberlegungen

Für jeden Standort wird eine Routenplanung durch das Projektteam vorgenommen sowie Sicherheitsüberlegungen gemacht. Das Projektteam entscheidet 1-2 Tage anhand der Wetterprognose ob eine Durchführung sicher und sinnvoll ist. Für das Morsen ist eine klare Sicht notwendig. Vor Ort sind die Teams selbständig Verantwortlich zu entscheiden, ob sie die geplante Route mit den lokalen Gegebenheiten sicher begehen können.

Im September können noch sommerliche und warme Temperaturen vorhanden sein, was die Gefahr von Sommergewitter bringen kann. Da das Morsen auf Berggipfeln geplant ist, wird bei allfälliger Gewitterlage am Abend auf eine Durchführung verzichtet. Alternativ kann bereits kühlere Witterung vorhanden sein. Bei nasser Witterung können die Bergwege rutschig und gerade im Dunkeln gefährlich zu begehen sein, weshalb bei nasser Witterung auf eine Durchführung verzichtet werden muss. Bei kalter Witterung alleine ist eine Durchführung bei guter Ausrüstung der TN möglich. Sollte Schnee vorhanden sein oder angesagt sein, sind die Bergwege nicht sicher zu begehen weshalb auf eine Durchführung verzichtet werden muss.

Bei der Zielgruppe handelt es sich um die Rover- und Piostufe. Bei Rovern kann davon ausgegangen werden, dass sie die nötige Eigenverantwortung mitbringen welche es braucht um Vorort auf unvorhergesehenes reagieren zu können und ihre eigenen Fähigkeiten einzuschätzen. Es gibt unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Routen, so dass diese den Fähigkeiten angepasst werden kann. Bei Piostufen teilnehmenden sollte ein Piostufenleitungsperson mit anerkannter J+S Weiterbildung dabei sein um die Sicherheit Unterwegs zu gewährleisten.

2.5. Aktueller Stand

Zum Zeitpunkt der schriftlichen Erstellung des Gilwell Tickets (Februar 2025) hat das Projektteam bereits die Zusage für die Standorte Buochserhorn und Matthorn erhalten. Für die Standorte Fronalpstock und Stanserhorn wurde eine Absage erteilt. Die restlichen Standorte sind noch ausstehend.

3. Unterlagen für Teams

Jedes Team erhält die folgenden Unterlagen

- Zeitplan
- Materialliste
- Morseregeln
- Spielanleitung
- Schiffe versenken Raster
- Verhaltensregeln

Jedes Team erhält zusätzlich den jeweiligen Standort angepasst

- Wanderroute
- Sicherheitsüberlegungen

3.1. Zeitplan Bergmorsen

In den Tagen vorher, Materialverteilen

12:00 Individueller Start, Anreise mit ÖV

14:00 Start Wanderung zu Biwakplatz

18:00 Individuelles Nachtessen

21:00 Start Morsen

24:00 Stopp Morsen

01:00 schlafen

07:00 Abbau Biwak

08:00 Rückwanderung

11:00 Rückreise mit ÖV

13:00 Abschluss Stadt Luzern

15:00 Endegelände

Alternative Version (ohne Biwak)

20:00 Individueller Start, Anreise mit ÖV

22:00 Wanderung zum Morseplatz

02:00 - 5:00 Morsen

5:00 - 7:00 Individuelles Zmorgen mit Sonnenaufgang

08:00 Rückwanderung

11:00 Rückreise mit ÖV

13:00 Abschluss Stadt Luzern

15:00 Endegelände

3.2. Materialliste Gruppe

Selbständig organisieren

- Lampe für Morsen (Vorzugsweise Stablampe ab 300lm die einfach und schnell ein- und ausgeschaltet werden kann)
- Ersatzbatterien
- Blachen oder Zelt für alle Gruppenmitglieder
- Kompass
- Töpfe
- Kocher falls keine Feuerstelle vorhanden (vgl. Unterlagen Standort)
- Nachtessen, Morgenessen, Zwipf
- Handy mit Internet für Koordination und Notfälle
- Block
- Stifte
- Notfallapotheke

Von Projektteam organisiert

- Unterlagen Biwakplatz
- Anleitung
- Zeitplan
- Spielmaterial
- Kartenmaterial
- Morseschlüssel

Materialliste Einzel

- Wettergerechte Kleidung
- Wanderschuhe
- Schlafsack
- Mätteli
- Verpflegung
- Genug zu Trinken
- Stirn/Taschenlampe
- Necessaire

3.3. Morse-Regeln

Standort

Damit das Lichtsignal über weite Strecken sichtbar ist, sollte der Standort nicht in der Nähe einer weiteren hellen Lichtquelle wie bspw. einem Haus, Strassenlaterne, Scheinwerfer oder Ähnlichem sein

Morsen

Für einen kurzen Einstieg mit den wichtigsten Infos lest ihr am besten den Abschnitt zum Morsen in neuen Thilo:



<https://thilo.scouts.ch/>

Hier findet ihr nochmals die grundlegendsten Punkte zum Morsen mit Licht. Wichtig ist, dass die Längen der Punkte, Striche und Pausen (entspricht der Dauer des ein-/ausgeschalteten Lichts) in möglichst korrektem Verhältnis zueinander stehen:

- Ein Strich sollte ca. 3mal länger sein als ein Punkt
- Die Pause zwischen Punkten/Strichen dauert so lange wie ein Punkt
- Die Pause zwischen zwei Buchstaben dauert so lange wie drei Punkte
- Die Pause zwischen Wörtern so lange wie drei Punkte

Für die einfache und schnelle Entschlüsselung von Morse-Nachrichten haben wir euch einen Morseschlüssel beigelegt.

Für das Notieren von Morse-Nachrichten empfiehlt es sich, Buchstaben, Zahlen und Zeichen mit einem Schrägstrich und Wörter mit zwei Schrägstrichen zu trennen:

. _ . / . . _ . / . _ / _ . . / . . // . . / . . . / _ // _ / _ _ _ / /

Verstanden/Nicht Verstanden

Um die Kommunikation möglichst einfach zu halten, bestätigen wir erhaltenen Nachrichten mit folgenden vereinfachten Antworten:

- Punkt: Nachricht verstanden
- Strich: Nicht verstanden, bitte wiederholen

Verbindungskontrolle

Immer bevor ihr mit einer Gegenstation Nachrichten austauscht, müsst ihr zuerst eine Verbindungskontrolle durchführen.

Dazu sendet ihr eure eigene Gruppennummer an das anvisierte Team. Wiederholt dies so lange, bis das anvisierte Team antwortet.

Als Antwort auf eine Verbindungskontrolle wird die gleiche Zahl zurückgesendet (also die des aufrufenden Teams), gefolgt von der eigenen Gruppennummer.

Hat das aufrufende Team dies verstanden, kann dieses nun seine Nachricht senden.

Achtung, das Alpine Notsignale besteht aus 6 gleichen Zeichen während einer Minute, danach eine Minute Pause u.s.w. Achtet darauf dass ihr nicht ausversehen ein Notsignal absendet.

3.4. Spieleanleitung

Telefonspiel

Eine Nachricht wird gemäss der untenstehenden Reihenfolge von einem Team an das nächste im Kreis herumgeschickt. Das im Rundenplan eingetragene Team beginnt. Dieses denkt sich ein Wort aus und sendet dieses an das nächste Team. Das empfangende Team sendet die Nachricht dann an das nächste Team weiter, bis die Nachricht beim letzten Team ankommt. Jeweils das Sender Team und das letzte Team schreiben auf was sie für eine Nachricht bekommen haben.

Die Nachricht darf jeweils nur einmal gesendet und nicht wiederholt werden.

Bevor das Wort übermittelt wird, sollen sich die Teams analog zur Verbindungskontrolle anmelden. Das Startteam sendet nach der Anmeldung die Botschaft "tele" um das Starten der Runde zu signalisieren, nach Bestätigung durch das Empfänger Team wird die Nachricht gesendet. (Siehe Beispiel im Anhang)

Reihenfolge

Sender	Empfänger
Team 1	Team 2
Team 2	Team 3
Team 3	Team 4
Team 4	Team 5
Team 5	Team 1

Rundenplan

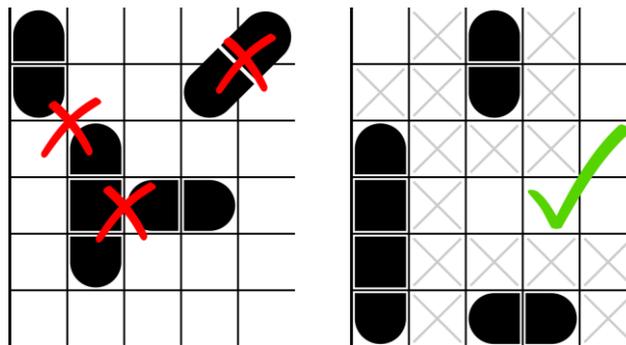
Startzeit	Startteam	Gesendetes Wort	Schlussteam	Empfangenes Wort
21:30	1		5	
21:40	2		1	
21:50	3		2	
22:00	4		3	
22:10	5		4	

Schiffe versenken:

Das Ziel des Spiels ist es, alle Schiffe des Gegners zu versenken, bevor die eigenen Schiffe versenkt werden.

Das Spielfeld hat ein Koordinatensystem von 6x Felder (links nach rechts: A-F, oben nach unten 1-6). Jedes Team platziert in seinem eigenen Feld folgende Schiffe: 1 Flugzeugträger (4 Felder), 1 Kreuzer (3 Felder) und 3 Zerstörer (2 Felder).

Die Schiffe dürfen nicht aneinandergrenzen oder diagonal auf das Spielfeld gesetzt werden.



Wenn das Spiel gemäss Spielplan beginnt, spielen die eingetragenen Teams gegeneinander. Das erstgenannte Team beginnt. Der Ablauf des Spiels ist folgendermassen:

- Verbingskontrolle Team 1, Bestätigung Team 2, Team 1 schickt Botschaft "sch" um Spielstart zu signalisieren. Nach Bestätigung von Team 2 startet das Spiel
- Team 1: Beschießt eine Koordinate (z.B. A5) indem es die Koordinaten zum gegnerischen Team morst.
- Team 2: Antwortet je nach Treffer gemäss untenstehender Tabelle. Wurden alle Felder eines Schiffes getroffen ist dieses versenkt und wird entsprechend gemeldet.
- Hat Team A einen Treffer erzielt, dürfen sie erneut schiessen. Ansonsten sendet nun Team B eine Koordinate und Team A muss melden, ob es sich um einen Treffer handelt.

Wasser	getroffen	versenkt
wa	ge	ve
. - - / . -	- - . / - / .

1. Runde startet um 22:15		
1 vs. 2	3 vs. 4	
2. Runde startet um 23:00		
3 vs. 2	1 vs. 4	

Beispiel Telefonspiel Startteam 1

Sender Empfänger	Nachricht	Kommentar
Team 1 - Team 2	2 ..---	Verbindungskontrolle
Team 2 - Team 1	2 ..---	Verbindungbestätigt
Team 1 - Team 2	tele - / . / .-.. / .	Start Telefonspiel
Team 2 - Team 1	verstanden / nicht verstanden . / -	
Team 1 - Team 2	Wort	ausgedachtes Wort
Team 2 - Team 1	verstanden .	
Team 2- Team 3	3 ...--	Verbindungskontrolle

Beispiel Schiffeversenken Startteam 1

Sender Empfänger	Nachricht	Kommentar
Team 1 - Team 2	2 ..----	Verbindungskontrolle
Team 2 - Team 1	2 ..----	Verbindung Bestätigt
Team 1 - Team 2	sch ... / -. . /	Start Schiffeversenken
Team 2 - Team 1	verstanden / nicht verstanden . / -	
Team 1 - Team 2	A1 .- / .----	Koordinate Schuss
Team 2 - Team 1	verstanden / nicht verstanden . / -	
Team 2 - Team 1	wa . - - / . -	Wasser für nicht getroffen
Team 1 - Team 2	verstanden / nicht verstanden . / -	
Team 2 - Team 1	B2 -... / ..----	Koordinate Schuss

Wasser / wa	getroffen / ge	versenkt /ve
. - - / . -	- - . / - / .

1						
.----						
2						
..---						
3						
...--						
4						
....-						
5						
.....						
6						
----.						
	A	B	C	D	E	F
	.-	-...-	-.-.	-..	.	..-

1 x Flugzeugträger: □□□□
 1 x Kreuzer: □□□
 3 x Zerstörer: □□

1						
.----						
2						
..---						
3						
...--						
4						
....-						
5						
.....						
6						
----.						
	A	B	C	D	E	F

3.5. Verhaltensregeln

- Es dürfen keine S.O.S oder andere Notsignale gemorst werden.
- Nicht gegen Häuser, Menschen oder Tiere leuchten!
- Verlasst den Platz sowie angetroffen oder so wie in den Standort-Unterlagen beschrieben.
- Verursacht nachts keinen unnötigen Lärm (Böxli).
- Bitte verwendet das Handy oder den Chat nur in Notfällen oder bei technischen Problemen.
- Bitte kontaktiert die Leitung bei ernsthaften Problemen oder Notfällen **telefonisch**.

Kontakte

Projektteam:

- Smart: 079 901 02 30
- Aquillo: 079 196 23 41

3.6. Alpnachstad - Matthorn



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Bei nasser Witterung kann der Waldweg in der ersten Hälfte der Route rutschig sein. Beim Aufstieg durch das Geröllfeld Matt muss darauf geachtet werden, dass sich keine Steine lösen um die weiter unten laufenden Personen nicht zu gefährden.

Ausstiegspunkte / Alternativeroute

Bei plötzlichem Witterungsumschwung Unterwegs besteht auf halber Strecke bei Aemsigen die Möglichkeit Unterschlupf zu finden. Bei Witterungsumschwung wäre der Abstieg ab Chilchsteine Richtung Südwesten sicherer und besser Befestigt, bzw. ab Aemsigen Richtung Hinter Chretzen.

Biwakplatz

Chilchsteine

3.7. Wolfenschiessen - Gummen



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Der Wirzweligrat ist die exponierteste Stelle und kann bei schlechter Witterung schwierig zu begehen sein.

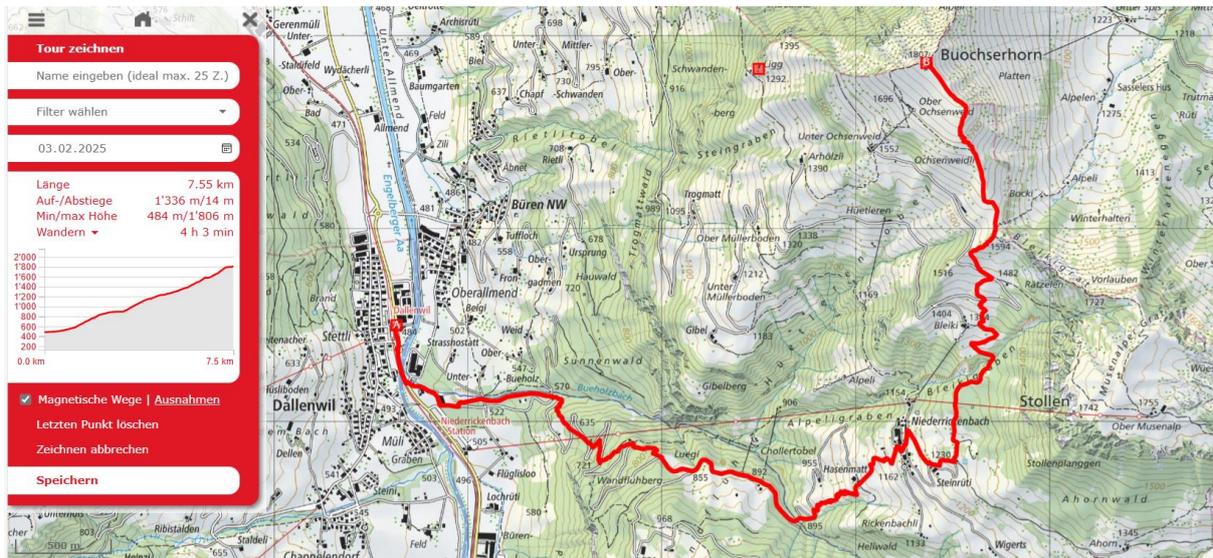
Ausstiegspunkte / Alternativeroute

Bei plötzlichem Witterungsumschwung Unterwegs bestehen in der Nähe genügend befestigte Gebäude, bspw. Bei Wirzweli, Gummenalp und Hornmatt

Biwakplatz

Gummenalp

3.8. Dallenwil - Buochserhorn



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Der Aufstieg auf den Gipfel ist entlang eines Grat und exponiert, bei nasser Witterung kann der Weg rutschig sein.

Ausstiegspunkte / Alternativroute

Die Wege unterhalb des Gipfels sind mit Strassen gut erschlossen und ermöglichen bei Witterungsumschwung einen sicheren Abstieg.

Biwakplatz

Ochsenweidli.

3.9. Emetten Klewenstock



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Das Gebiet um die Klewenalp ist touristisch gut erschlossen, die Wanderwege sind gut ausgebaut. Die anspruchsvollste Stelle ist der Waldweg unterhalb der Klewenalp wobei mehrfach ein Bach gequert wird.

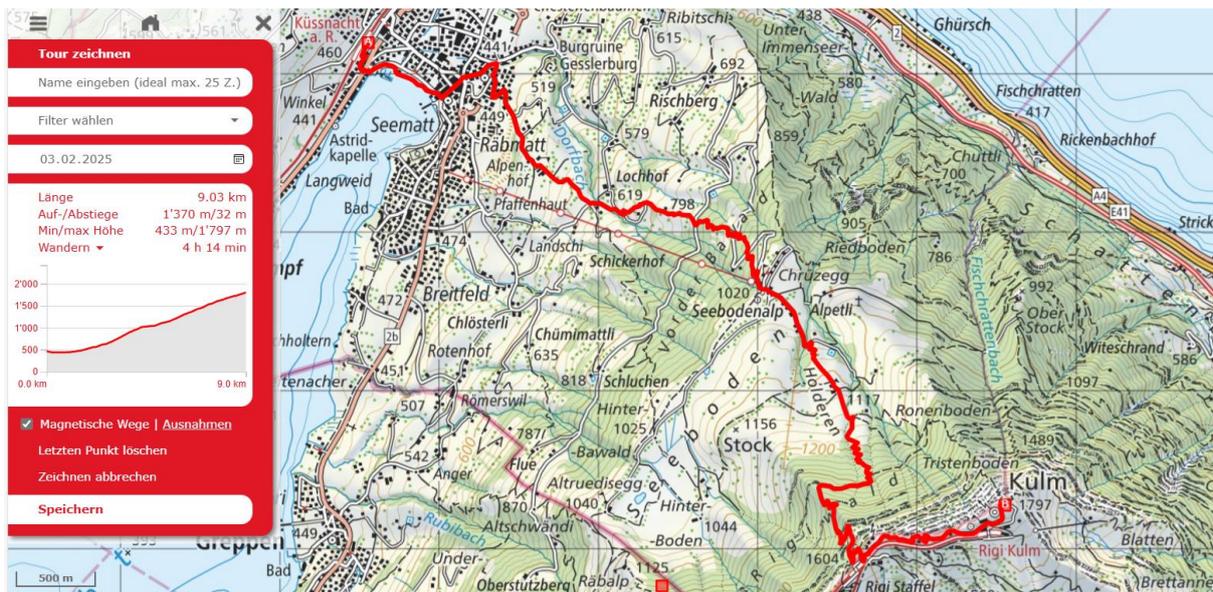
Ausstiegspunkte / Alternativroute

Die Wege unterhalb des Gipfels sind mit Strassen gut erschlossen und ermöglichen bei Witterungsumschwung einen sicheren Abstieg.

Biwakplatz

Unterhalb Klewenstock

3.10. Küssnacht - Rigi



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Die anspruchsvollste Stelle befindet sich beim Aufstieg vor Rigi Staffel, vorher und nachher besteht der Weg aus gut ausgebauten Wanderwegen.

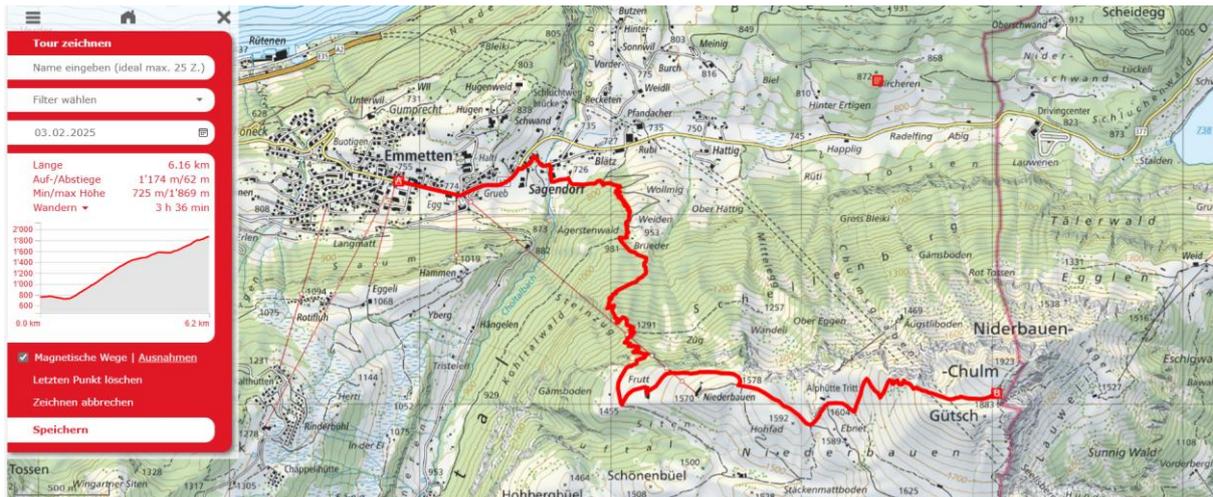
Ausstiegspunkte / Alternativroute

Bei plötzlichem Witterungsumschwung Unterwegs gibt es in regelmässigen Abständen befestigte Gebäude um Unterschlupf zu finden. Der Gipfel ist touristisch und mit ÖV erschlossen.

Biwakplatz

Rigi Kulm

3.11. Emetten - Niederbauen



Gefahrenpotentiale / Schlüsselstellen

Bei nasser Witterung kann der Waldweg in der ersten Hälfte der Route rutschig sein. Der letzte Aufstieg zum Gipfel ist exponiert.

Ausstiegspunkte / Alternativroute

Bei plötzlichem Witterungsumschwung Unterwegs gibt es Unterhalb des Gipfels befestigte Gebäude um Unterschlupf zu finden. Bei Witterungsumschwung wäre der Abstieg Richtung Schönbüel sicherer und besser Befestigt.

Biwakplatz

Nähe Alphütte Tritt

4. Testberichte

4.1. Testbericht 31.10.2024 Lampen

Am 31.10.2024 erfolgte eine Test durch das Projektteam mit dem Ziel, die Machbarkeit des Morsens unter realen Bedingungen mit verschiedenen Lampen zu testen. Der Test erfolgte von ca. 18:15 -18:30 (1 Stunde nach Sonnenuntergang). Die verwendeten Standorte waren am Hang des Pilatus unterhalb der Krienseregg ([2'663'000](#), [1'207'534](#)) und auf der Seebodenalp am Hang der Rigi ([2'677'043](#), [1'212'263](#)) mit einer Horizontaldistanz von 14.7 km (siehe Karte).



Für den Test wurden drei verschiedene Lampen verwendet, mit allen konnte das Lichtsignal mit blossen Auge gut erkannt werden. Es handelte sich um einen starken LED Scheinwerfer als Eigenbau, eine kleine LED Stablampe und eine LED Stirnlampe mit fokussierung.

Fazit

Das Morsen mit handelsüblichen Taschen- und Stirnlampen mit 450 Lumen über eine Distanz von 15 km ist möglich.



Fotografie von der Seebodenalp Richtung Pilatus, rot eingekreist das gesendete Lichtsignal.

Lampen

Eigenbau

45-50 Watt Leistung, entspricht ungefähr 5000 Lumen

Test

- Sehr hell sichtbar



Ledlenser

450 Lumen

Test

- Sehr gut sichtbar, Lichtkegel kann fokussiert werden



Black Diamond Storm

450 Lumen

Test:

- Dimmbar, gut sichtbar mit dem fokussierten Modus ab einer Leuchtstärke von ca. $\frac{2}{3}$ der vollen Leistung.



4.2. Testbericht 21.01.2025 Spiele

Am 21.01.2025 erfolgte ein Test, um die praktische Durchführung des Spiels Schiffe versenken in Morsetechnik zu testen und die Zeitdauer einzuschätzen. Dabei wurde das Spiel mit einem 8x8 grossen Feld gespielt und die eigens für das Spiel in Morseschrift verfassten Abkürzungen getestet. Der Test erfolgte nur über eine kurze Distanz von knapp 200 Meter. Nach kurzen Startschwierigkeiten kam es zu einem flüssigen Spielverlauf. Wichtig dabei zu erwähnen ist, dass es sich bei den beiden Mitgliedern des Projektteams um Personen handelt welche bisher keine Übung in Morsen hatten. Das Spiel wurde nach einer Stunde abgebrochen, da wir uns im Voraus darüber einigten, dass wir lieber zwei kurze Spiele mit ca. 30 Minuten spielen wollen, als ein langes, welches über 1 Stunde dauert. Folgende Erkenntnisse konnten aus dem Test gewonnen werden:

Morsetechnik

- Die Zeitspanne von Punkte und Strichen ist im Verhältnis 3:1 gut zu unterscheiden, solange ein Punkt mind. 1 Sekunde dauert
- Die Pause von 3 Punkten zwischen den einzelnen Buchstaben/Zahlen beim Morsen sollten unbedingt eingehalten werden
- Die Verbindungskontrolle soll nur mit dem Sender der Teamnummer gestartet werden ohne Präfix eines T
- Auch ohne bereits vorhandener Übung ist es möglich verständlich zu Morsen

Schiffe versenken

- Um den Spielstart verständlich zu machen, braucht es von einem definierten Team eine Nachricht in welcher der Spielstart- und Schluss kommuniziert wird
- Ein Schiffe versenken mit den vom Projektteam überlegten Spielablauf ist verständlich möglich
- Ein Spiel mit einem 8x8 Raster dauert über eine Stunde. Das Spiel wird deshalb zu einem 6x6 Raster angepasst um mehr Treffer zu ermöglichen und den Spielspass zu erhöhen
- Das Raster sollte bei der Kennzeichnung der Zeilen und Spalten neben den konventionellen Buchstaben und Zahlen noch mit der Entsprechenden Übersetzung in Morsecode angeschrieben werden
- Während dem Spiel lohnt es sich eine Rollenverteilung im Team zu haben, bspw 1 Person mit Spielfeld, 1 Person mit Lampe zu Morsen und 1 Person welche die ankommenden Nachrichten der anderen Teams mittels Feldstecher beobachtet
- Damit das Spielfeld und Tabelle der Morsecodes gesehen werden kann ohne unerwünschtes Nebenlicht zu verursachen lohnt es sich ein Rotlicht dabei zu haben