

# Spielen mit Feuerwehrgeräte

Für Jugendbetreuer bei der Arbeit mit der  
Feuerwehrjugend

Spiele mit wenig Aufwand und einigen Hilfsmitteln aus dem  
Feuerwehrfahrzeug.



Einfache, unkomplizierte, schnelle Spielideen auch für ein Zeltlager.

<p style="text-align: center;"><b>Spiele müssen gelernt sein - Spiele planen ebenfalls -</b></p>
--

Egal welches Spiel zum Einsatz kommt, es muss überlegt und geplant sein. Nur dann wird es ein Erfolg.

1. **Goldene Regel: Spielen muss Spaß machen - niemand darf zum Spielen gezwungen werden**
2. **Regel: Die Spiele müssen für die Zielgruppe zugeschnitten sein**  
Für wen plane ich die Spiele? (Alter der Kids, Größe der Gruppe, Erfahrungen der Gruppe, Gruppenzusammensetzung mit Stärken und Schwächen)
3. **Regel: Die Spiele müssen örtlich durchführbar sein**  
Wo möchte ich spielen? (Örtlichkeiten, Raumbedarf, Gefahrenquellen)
4. **Regel: Die Spiele müssen zeitlich und ablauftechnisch durchführbar sein**  
Wie lange dauert ein Spiel und in welcher Reihenfolge wird gespielt? (Spieleliste mit Zeitbedarf erstellen)
5. **Regel: Das Material muss besorgt werden und bei Spielbeginn vorhanden sein**  
Welches Material und wie viel Material wird benötigt? (in Spieleliste die Materialliste aufnehmen und abhaken)
6. **Regel: einfache klar verständliche Spielregeln**  
Welche Spielregeln bzw. Abwandlungen sind nötig, so dass die Zielgruppe das Spiel versteht und spielen kann?
7. **Regel: In der Kürze liegt die Würze**  
Lieber ein Spiel beenden, wenn es am schönsten ist, als dass es tot gespielt wird.
8. **Regel: Reserve- oder Alternativspiele vorbereiten**  
Mit Eventualitäten rechnen (Regen, null Bock der Kids, Zeitbedarf falsch eingeschätzt) und die Reservespiele in Spieleliste eintragen.
9. **Regel: Spiele nur die Spiele, die Du selbst mitspielen würdest**  
Es gibt Spiele, die sind für den/die ein oder andere nicht geeignet, vor allem wenn es um "Jux-Spiele" geht, oder um sehr "kämpferische" Spiele. Wenn Du selbst das ein oder andere Spiel nicht vertreten kannst, oder nicht selbst freiwillig dies spielen würdest, dann lass es weg. Verlange nicht etwas von Deinen Kids, das Du selbst nicht bereit bist zu tun (zu spielen).
10. **Regel: Gib Deine Spiele und Ideen weiter**

### **Dies sind die häufigsten Fehler**

1. Spielmaterial nicht besorgt und schlechte Spielvorbereitung
2. keine Abwechslung, keine neuen Spiele im Repertoire
3. keine Reservespiele vorbereitet

**Inhalt:**

## **Schlauchspiele**

**Schlauchinseln**

**C-Schlauch Zielrollen 1**

**C-Schlauch Zielrollen 2**

**C-Schlauch kuppeln (Kuppelkaiser)**

**Sauger kuppeln**

**B-Druckschlauch-Springen**

**C-Schlauch Trippeln**

**C-Schlauch Zopfflechten**

## **Lernspiele**

**Hebelgesetz**

**Lose und Feste Rolle**

**Hebekissen**

## **Sonstige spiele**

**Leinensäckchenzielwurf**

**Dreibeinlauf**

**JFM-Schlange**

**JFM- Schlange stabil**

**Bück dich**

# Schlauchspiele

## Schlauchinseln

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	ausreichend C-Druckschläuche (Anzahl der JFM+1)

### Spielbeschreibung

Auflegen des ersten Druckschlauchs, JFM steigt drauf, nächster Schlauch wird nachgegeben, vor steigen, 2. JFM auch drauf, usw.

Kann auf Zeit, um die Wette oder einfach zum Spaß gespielt werden

## C-Schlauch Zielrollen 1

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	Schilder mit zu erreichenden Punkten
Material:	C-Druckschläuche in ausreichender Menge, 2 Verkehrsleitkegeln, 1 Leinensäckchen

### Spielbeschreibung

Vorbereitung: Die Leine wird über die Verkehrsleitkegel gespannt und an der Leine die Schilder mit den Punkten befestigt.

Durchführung: JFM's rollen die Druckschläuche zielgenau aus, Ziel ist eine möglichst hohe Punkteanzahl zu erreichen

## C-Schlauch Zielrollen 2

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	eventuell Schilder mit zu erreichenden Punkten
Material:	C-Druckschläuche in ausreichender Menge, 9 Verkehrsleitkegeln

### **Spielbeschreibung**

Vorbereitung: An den Verkehrsleitkegel die Schilder mit den Punkten befestigen, und in geeigneten Abstand zueinander aufgestellt.

Durchführung: JFMs rollen die Druckschläuche zielgenau aus, Ziel ist eine möglichst hohe Punkteanzahl zu erreichen

Variante: Verkehrsleitkegel muss mit Druckschlauch umgestoßen werden

## C-Schlauch kuppeln (Kuppelkaiser)

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	paarweise
Vorbereitung:	keine
Material:	4 C-Druckschläuche

### **Spielbeschreibung**

Zwei Mitspieler legen im Vorhinein die Positionen Zusammenkuppler und Auseinanderkuppler fest. Dann wird die Zeit gestoppt wie lange sie dafür benötigen. Mit dem Auseinanderkuppeln darf erst begonnen werden wenn die letzte Kupplung vom Zusammenkuppeln geschlossen wurde.

Variante: Vorgabe der Spielregeln beim Auflegen

Lernziel: Schnelles Kuppeln mit Storz-System

## Sauger kuppeln

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	egal
Vorbereitung:	keine
Material:	4 A-Saugschläuche, 3 oder mehr Tennisbälle, Rettungsring oder Löscheimer, Latte oder Leine als Markierung

### **Spielbeschreibung**

Entweder in Gruppen aufgeteilt oder als Gemeinschaftsübung zuerst die Saugschläuche von Hand kuppeln. Danach versuchen bei hochgehobenen Saugschläuchen die Tennisbälle durchrollen zu lassen und in den Löscheimer oder Rettungsring zu treffen.

Lernziel: Schnelles Kuppeln mit Storz-System, Zusammenarbeiten beim Sauger kuppeln und Tennisball Zielwurf.

## B-Druckschlauch-Springen

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	Egal, jedoch für ältere empfohlen
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	zwei (erwachsene) kräftige Personen, B-Druckschlauch

### **Spielbeschreibung**

Zwei kräftige JFMs (besser Betreuer) übernehmen das Schwingen des Schlauches, einzeln oder mehrere versuchen sich im Seilspringen.

## C-Schlauch Trippellauf

Dauer: abhängig von Gruppengröße  
Alter: egal  
Gruppengröße: variabel  
Vorbereitung: keine  
Material: C-Druckschläuche

### **Spielbeschreibung**

Der Schlauch wird in Form einer Schlangenlinie aufgelegt! Der JFM läuft mit jeweils einem Schritt in den Zwischenräumen und wieder zurück, es wird die Schrittzahl bei jedem Durchgang gesteigert, zwei/drei/vier... Schritte in jeden Zwischenraum

## C-Schlauch Zopflechten

Dauer: abhängig von Gruppengröße  
Alter: egal  
Gruppengröße: variabel  
Vorbereitung: keine  
Material: 1 Verteiler, 1 Übergangsstück BC, 3 C-Druckschläuche

### **Spielbeschreibung**

Vorbereitung: 3 C-Schläuche (mit Übergangsstück) am Verteiler ankuppeln.

Ablauf: Immer 3 JFM flechten einen Zopf mit den C-Schläuchen. Es empfiehlt sich vorher festzulegen wie oft ein Geflecht gemacht werden muss.

Variante: Zeitstoppen, Gruppen parallel antreten lassen.

# Lernspiele

## Hebelgesetz

Dauer:	ca. 5 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	Rundholz, Brett

### Spielbeschreibung

Durch einfaches ins Gleichgewichtbringen von deutlich unterschiedlich schweren Teilnehmern das Verhältnis des Hebelgesetzes erklären. Oder mehrere Teilnehmer durch einen Teilnehmer heben.

## Lose und Feste Rolle

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	aufgeteilt auf zwei unterschiedlich starken Gruppen
Vorbereitung:	keine
Material:	Umlenkrolle, Arbeitsleine, Bindeleine Rundschlinge, Punkt zum Fixieren, eventuell Freilandverankerung

### Spielbeschreibung

Die unterschiedlich starken Gruppen ziehen Seil mit abwechselnden Voraussetzungen.

1. Direkter Zug gegeneinander
2. Mit Fester Rolle; hierbei wird das Umlenken der Kraft (Zugrichtung) deutlich.
- 3 Mit Loser Rolle; hierbei wird die Kraftersparnis, sowie die Verlängerung des Weges deutlich

Als Fixpunkt ein Fahrzeug, Baum oder die Freilandverankerung verwenden!



## Hebekissen

Dauer:	ca. 15 Minuten
Alter:	egal
Gruppengröße:	paarweise
Vorbereitung:	keine
Material:	Hebekissen, Steuerorgan, Druckluftversorgung, Druckluftschläuche, Palette Verkehrsleitkegel Tennisbälle

### **Spielbeschreibung**

Vorbereitung: Hebekissen betriebsbereit aufbauen und unter eine Holzpalette legen. Auf die Palette einen oder mehrere Verkehrsleitkegel mit Tennisbällen stellen.

Durchführung: Die JFM arbeiten im Team und bewegen die Palette mittels den Hebekissen auf und ab ohne den Ball zu verlieren.

## Sonstige Spiele

### Leinensäckchenzielwurf

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	Kübel Leinensäckchen

#### **Spielbeschreibung**

Leinensäckchen von einer Startlinie aus in den Kübel werfen.

Varianten: einmal mit und einmal ohne Halten des Karabiners (Unterschied!)

### Dreibeinlauf

Dauer:	abhängig von Gruppengröße
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	Schlauchträger

#### **Spielbeschreibung**

Zwei JFMs dicht seitlich nebeneinander stellen, mittlere Beine mit Schlauchträger zusammenbinden, Slalom gehen

Varianten: JFMs auf drei steigern im zweiten Durchgang.

## JFM-Schlange

Dauer:	abhängig von Parcours
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	Verkehrsleitkegel in beliebiger Anzahl

### **Spielbeschreibung**

Alle JFM's stellen sich in einer Schlange hintereinander auf, fassen sich an den Schultern. Auf Kommando des ersten JFM beginnt die Schlange sich im Slalom durch die aufgestellten Verkehrsleitkegel zu bewegen!

Variante: mit geschlossenen oder verbundenen Augen, außer dem Ersten

## JFM-Schlange stabil

Dauer:	abhängig von Parcours
Alter:	egal
Gruppengröße:	variabel
Vorbereitung:	keine
Material:	Verkehrsleitkegel in beliebiger Anzahl, 2 Einreißhaken oder Schubstange

### **Spielbeschreibung**

Alle JFM's stellen sich in einer Schlange hintereinander auf, rechts und links der JFM Schlange werden die beiden Stangen durch die JFM's gehalten. Auf Kommando des ersten JFM beginnt die Schlange sich im Slalom durch die aufgestellten Verkehrsleitkegel zu bewegen!

Variante: mit geschlossenen oder verbundenen Augen, außer dem Ersten

## "Bück dich!"

Dauer: abhängig von Parcours  
Alter: egal  
Gruppengröße: variabel  
Vorbereitung: keine  
Material: Verkehrsleitkegel in beliebiger Anzahl,

### **Spielbeschreibung**

JFM laufen den Parcours vor und zurück im Slalom durch die Kegel. Dabei berühren sie mit der Hand jede Spitze der Kegel.

Variante: Im Zeitvergleich oder zwei Gruppen gegeneinander