

SPIELE & GESCHICHTEN

EINFÜHRUNG

Spiele, egal welcher Art, sind wichtige Instrumente, um die Sozialkompetenzen von Kindern zu fördern und zu stärken.

Es soll nicht heißen, dass Konkurrenzkampf, jemanden besiegen zu wollen oder das Gefühl zu gewinnen und zu verlieren schlecht ist. Im Gegenteil, sie sind wichtige Teile, die zur Formung der sozialen Kompetenzen beitragen. Doch sie sollten beim Spielen in der Kinderfeuerwehr nicht im Vordergrund stehen!

Der Spaß und der Teamgeist (etwas gemeinsam schaffen zu wollen) muss im Vordergrund stehen, das sollte auch jeder Betreuer den Kindern vermitteln.

DEN KINDERN EIN VORBILD SEIN!

Die Kinder sollten lernen, im Team oder innerhalb der Gruppe zusammenzuarbeiten und zusammenzuhalten, Absprachen zu treffen und sie einzuhalten, um gemeinsam möglichst gute Ergebnisse zu erreichen.

Ob Gesellschaftsspiel oder Bewegungsspiel, auch solche Dinge sollten im Vorfeld geplant werden, um Unruhe und lange Wartezeiten seitens der Kinder zu vermeiden. Man sollte immer schauen, ob alle Materialien vorhanden sind und dass man als Spielleiter die Spiele auch beherrscht. Das heißt, im Vorfeld die Spiele herauszusuchen und durchlesen.

DAUER UND UMFANG

Die Dauer der Spiele sollten 20 bis 30 Minuten nicht überschreiten, da die Konzentration der Kinder nach dieser Zeit nachlässt. Es wird auch für den Spielleiter immer schwieriger die Kinder bei Laune zu halten. Weiterhin sollten zwischen den Spielen immer kleine Pausen eingelegt werden, um noch mal neue Energie sammeln zu können. Im Spielangebot sollte auch immer eine gewisse Abwechslung vorhanden sein.

MÖGLICHE REGELN:

- Abwarten können, bis man an der Reihe ist
- Nicht vordrängeln.
- Nicht schummeln.
- Das Spiel zu Ende spielen, bevor man das nächste anfängt.
- Ansonsten sollte, wenn Gesellschaftsspiele gespielt werden, nicht getobt werden.

AUFTEILUNGSSPIELE

Wenn sich eine Gruppe gar nicht oder viel zu gut kennt, ist es manchmal sinnvoller, dass der Spielleiter sich bewusst eine Methode überlegt, wie er die Gruppe für ein Spiel einteilt. Wichtig ist dabei, im Vorfeld zu überlegen, ob sich die Zahl der Teilnehmer in die erforderliche Gruppengröße einteilen lässt. Ist dies nicht möglich, muss vielleicht eine kleinere Gruppe gebildet werden.

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN FINDEN SICH FOLGENDE SPIELE:

- Alle in einer Reihe
- Kartenspiel / Quartett
- Farben verteilen
- Puzzle
- Zettel unterm Stuhl
- Abzählen
- Paarbildung



ALLE IN EINER REIHE

SO GEHTS:

Die Gruppe bildet eine Reihe nach einem von der Spielleitung angesagten Kriterium.

Beispiel: Alle stellen sich in eine Reihe auf und zwar in der Reihenfolge des Anfangsbuchstabens des Vornamens. Dann beginnt die Reihe mit Anna und endet mit Wolfgang.

Anschließend werden dann jeweils vier Kinder vom Anfang der Reihe abgezählt, sie bilden eine Gruppe.

Möglich ist es auch zwei Kinder vom Anfang und Ende zu einer Vierer-Gruppe zusammenzufassen. Spannend wird es, wenn man versucht das Ganze ohne Worte zu spielen und z.B. nach Schuhgrößen aufstellen lässt.

HINWEISE:

Spiel macht erst ab einer Gruppengröße von 4 oder 6 Kindern Sinn!



KARTENSPIEL / QUARTETT

SO GEHTS:

Es wird ein Quartett mit den Begriffen der Feuerwehr angefertigt.

Zum Beispiel „Wasserführende Armaturen“

1. Strahlrohr
2. Verteiler
3. Sammelstück und
4. Saugkorb.

Entsprechend der Anzahl der Kinder werden diese Karten in der Gruppe verteilt.

Anschließend finden sich die jeweiligen Quartette zu einer Gruppe zusammen.

Hierfür lässt sich auch ein normales Kartenspiel verwenden.

MATERIAL:

- Quartett oder
- eigenes Feuerwehr-Quartett basteln

FARBEN VERTEILEN

SO GEHTS:

Jeder Teilnehmer nimmt sich einen Gegenstand aus einem Säckchen oder Korb.

Dies können Legosteine, Bauklötze oder Gummibärchen sein.

Achtung! Die Kinder dürfen die Gummibärchen erst nach der Gruppenfindung essen.

Haben alle einen Gegenstand, finden sich jeweils die Gruppenmitglieder einer Farbe zusammen.

MATERIAL:

- Korb oder Sackerl
- Legosteine
- Gummibärchen

PUZZLE

SO GEHTS:

Mehrere Postkarten werden zerschnitten, sodass verschiedene Puzzles entstehen.

Diese Puzzleteile werden in der Gruppe verteilt und die Kinder müssen sich dann entsprechend der Puzzles zu einer Gruppe zusammenfinden.

MATERIAL:

- alte Postkarten oder Bilder
- Schere
- oder mehrere Minipuzzles zu verschiedenen Themen/Motiven

ZETTEL UNTERM STUHL

SO GEHTS:

Hierbei werden, bevor die Kinder den Gruppenraum betreten, kleine Klebezettel unter die Stühle geklebt.

Aber Achtung! Es muss für alle ein vorbereiteter Stuhl da sein!

In der Gruppenstunde werden die Kinder dann aufgefordert, unter ihrem Stuhl nachzuschauen und entsprechend des Symbols auf ihrem Zettel sich in der jeweiligen Gruppe zusammenzufinden.

MATERIAL:

- Klebezettel/Post-Its
- Filzstift
- ausreichend Stühle für alle Teilnehmer

ABZÄHLEN

SO GEHTS:

Die einfachste und schnellste Methode eine Gruppe zusammenzustellen ist, die Gruppenmitglieder nacheinander von eins bis vier und dann wieder von vorn durchzählen zu lassen, sodass zum Schluss jeder eine Nummer erhalten hat.

PAARBILDUNG

SO GEHTS:

Es werden kleine Karten mit Worten oder Bildern ausgeteilt.

Jeweils zwei Karten passen zusammen und bilden so ein Paar z.B. Hand und Schuh.

Dieses Aufteilungsspiel lässt sich auch mit Feuerwehrbegriffen spielen z.B. Strahl und Rohr.

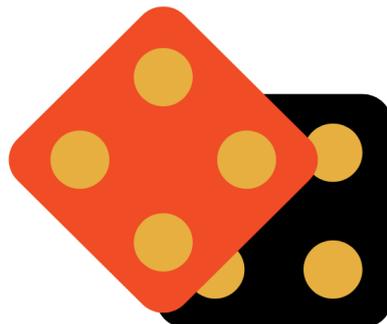
MATERIAL:

- Wort-/Bildkarten
- Memory-Karten
- Bilder von Feuerwehrgeräten und/oder Begriffen

DIVERSE SPIELE

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN
FINDEN SICH FOLGENDE SPIELE:

- Gruppeneinschätzung
- Vorstellungsrunde – Starthilfe
- Zipp – Zapp
- Der Feuerwehrmann und die Feuerstellen
- Ich packe in mein Feuerwehrauto ...
- „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit“
- Feuer und Feuerwehrmann
- Das Ding in meiner Hand
- Feuerwehr
- Schwammwerfen
- Blindenführung
- Wassertransportspiel
- Feuerwehrschatzsuche
- Action-Wasser-Kegeln
- Streichholzschachtelduell
- Zuzwinkern mit Platzwechsel
- Tragende Hände
- Zick-Zack-Kreis
- Obstsalat
- Dirigenten raten
- Das ultrakurze Spiel
- Fax abschicken
- Krankenhaus
- Umzug-Neubau-Erdbeben
- Der Schatz des Drachen
- Alle Vögel fliegen hoch
- Namensduell
- Ist hier einer verschwunden?
- Dalli Klick
- Capture the Flag
- Suchspiel im Gelände
- Bierdeckel Träger
- Sitzfußball ohne Bewegung
- Zeitungshockey
- An der Wand sitzen
- Gewicht waagrecht halten
- Inselspiel
- Papierflieger
- Hindernisparcours
- Kerzen mit Wasserpistolen ausschießen
- Schuh Hockey
- Stehen-Knien-Sitzen
- Tennisball mit Papierkorb fangen



GRUPPENEINSCHÄTZUNG

SO GEHTS:

Die Gruppe bzw. Kleingruppen schätzen sich (oder auch die andere Gruppe) selbst ein.

Hierzu werden Fragen gestellt, die die Gruppe beantworten soll. Anschließend wird ermittelt, wie weit vom tatsächlichen Ergebnis die Gruppe entfernt lag.

Fragen könnten sein:

- das addierte Alter aller Gruppenmitglieder,
- die addierte Körpergröße,
- Schuhgröße aller,
- Anzahl der Geschwister,
- täglicher Schulweg in Summe, etc.

Je näher eine Gruppe am tatsächlichen Ergebnis liegt, desto mehr Punkte gibt es.

10 Punkte bei exakter Schätzung, jeweils 1 Punkt weniger pro 5 % (10 %) Abweichung zum Endwert.

MATERIAL:

- Papier
- Stifte

VORSTELLUNGSRUNDE - STÄRTHILFE

SO GEHTS:

Wie beginnt ihr eine Vorstellungsrunde?

Im Regelfall fällt es den Kindern immer schwer etwas über sich zu erzählen.

Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie der Vorredner erzählt.

Anbei einige Anregungen für den Start.

Die Fragen können vom Gruppenleiter gestellt werden, oder als Kärtchen gezogen werden.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte, in welchen Du schon gelebt hast!
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis?
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

MATERIAL:

- Fragekärtchen

ZIPP-ZAPP

SO GEHTS:

Wie beginnt ihr eine Vorstellungsrunde?
Im Regelfall fällt es den Kindern immer schwer etwas über sich zu erzählen.
Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie der Vorredner erzählt.

Anbei einige Anregungen für den Start.
Die Fragen können vom Gruppenleiter gestellt werden, oder als Kärtchen gezogen werden.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte, in welchen Du schon gelebt hast!
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis?
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

MATERIAL:

- Fragekärtchen

DER FEUERWEHRMANN UND DIE FEUERSTELLEN

SO GEHTS:

Ein Kind steht am einen Ende der Turnhalle (der Feuerwehrmann) und die restlichen Kinder stehen am gegenüberliegenden Ende (die Feuerstellen).

Nun schreien die Kinder zu dem Einzelnen: „Wir sind das Feuer!“

Das einzelne Kind schreit zurück: „Dann rufe ich die Feuerwehr!“

Die Anderen antworten darauf: „Wie denn?“

Der Einzelne: „Mit dem Notruf 122“

Dann laufen alle los und versuchen die gegenüberliegende Seite zu erreichen und der einzelne Feuerwehrmann versucht, so viele Feuerstellen wie möglich zu fangen und aus Ihnen Feuerwehrmänner zu machen.

Das Spiel geht solange, bis keine Feuerstelle mehr übrig ist und eine komplette Feuerwehrmannschaft entstanden ist.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- Turnhalle
- Fahrzeughalle
- Freigelände

ICH PÄCKE IN MEIN FEUERWEHRAUTO ...

SO GEHTS:

Ein Spieler im Kreis beginnt, das Feuerwehrauto zu beladen, in dem er einen Gegenstand nennt, den er in das Feuerwehrauto packt.

Er z.B.: „Ich packe in mein Feuerwehrauto einen Verteiler.“ Der Nachbar fährt fort: „Ich packe in mein Feuerwehrauto einen Verteiler und ein Strahlrohr.“ Der dritte muss Verteiler, Strahlrohr und noch etwas einpacken, usw., bis der letzte fehlerfrei alles in der richtigen Reihenfolge aufgezählt hat, was vorher schon eingepackt wurde.

Wer etwas bei der Aufzählung vergisst, gibt ein Pfand ab.

ANMERKUNG:

Die Kinder sollten sich alle gegenseitig sehen können, weil sie sich dann leichter an den Gegenstand erinnern, das ein bestimmtes Kind zuerst genannt hat.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- Stuhlkreis

„ICH FAHRE MIT DEM FEUERWEHRAUTO UND NEHME ... MIT“

SO GEHTS:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und sagt: „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit.“

Es nennt den Namen des rechten Nachbarn. Der linke Nachbar des Kindes sagt dann: „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit.“ und zählt dann die Namen aller schon genannten Kinder auf.

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- Stuhlkreis

FEUER UND FEUERWEHRMANN

SO GEHTS:

Die Teilnehmer bilden Zweierteams und stehen so untergehakt nebeneinander. Die Zweierteams sind dabei auf einer Fläche von 30 x 30 Metern verteilt.

Zusätzlich gibt es die Rolle des Feuerwehrmanns (Erkennungszeichen: mit den Armen das Halten eines Strahlrohres andeuten) und des Feuers (mit erhobenen Armen das Lodern der Flammen nachahmen).

Nun muss der Feuerwehrmann (unter ständiger Nutzung der entsprechenden Gesten) das Feuer fangen (welches ebenfalls ständig seine Gestik zeigt). Gelingt dem Feuerwehrmann der Fang (durch abklatschen oder berühren), tauschen die beiden ihre Rollen: Das Feuer wird zum Feuerwehrmann, der Feuerwehrmann zum Feuer. Der neue Feuerwehrmann jagt also nun das neue Feuer.

Das Feuer hat allerdings jederzeit die Möglichkeit, sich zu retten: es dockt bei einem der herumstehenden Zweierteams an und ist in Sicherheit. Dafür muss aber nun die Person, die am anderen Ende des gerade angedockten Zweierteams steht, in die Rolle des Feuerwehrmanns gehen und das Feuer jagen (der ja bis jetzt noch der Feuerwehrmann war).

Das Spiel sorgt in der Anfangsphase für einiges Durcheinander, was aber der Sache keinen Abbruch tut.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- in einer Halle
- Freigelände

DAS DING IN MEINER HAND

SO GEHTS:

Bei diesem Spiel wird einem bewusst, wie Sprache in der Vorstellung umgesetzt wird und sich Details in Gedanken puzzleartig zusammensetzen, bis ein bekanntes Bild entsteht.

Die Kinder sitzen im Kreis und halten die Augen geschlossen. Der Spielleiter beginnt die erste Runde.

Unter einem Tuch hält er einen beliebigen Gegenstand (z.B. D-Strahlrohr), den er nun den Kindern beschreibt. Er sagt z.B.: „Der Gegenstand ist klein. Er fühlt sich kühl an. Er ist aus Metall. Am oberen Ende ist er rund mit einem ebenfalls runden Loch. Nach unten hin ist er länglich, am unteren Ende sogar größer.“

Nach jeder Angabe wird eine deutliche Pause gemacht. Im Gedanken bis fünf zählen!

Wer glaubt, die Lösung zu wissen, der flüstert sie dem Spielleiter ins Ohr. Wenn der Gegenstand richtig erraten ist, dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen und den Gegenstand anschauen.

ANMERKUNG:

Natürlich müssen die Kinder ihre Augen nicht unbedingt schließen, da die Gegenstände ja unter einem Tuch verborgen sind. Manchen Menschen ist es auch unangenehm, in Gesellschaft die Augen zu schließen. Zum Eindenenken und Vorstellen des Gegenstandes wäre es jedoch sehr hilfreich.

EIGNUNG:

- Volksschulkinder

ORT:

- Stuhlkreis

MATERIAL:

- Tuch/ Decke
- verschiedene Feuerwehrgeräte

FEUERWEHR

SO GEHTS:

Es werden zwei Mannschaften gegründet. Im Abstand von 2 m werden die gefüllten Eimer aufgestellt. Dahinter stellen sich bei jedem Eimer die Spieler der jeweiligen Mannschaft auf. Im Abstand von ca. 5 m (variabel) werden die leeren Eimer je Mannschaft aufgestellt.

Nach dem Startsignal des Spielleiters füllen die Vordersten der Mannschaft ihren kleinen Becher am vollen Wassereimer mit Wasser und transportieren die Flüssigkeit zum leeren Eimer ihrer Gruppe.

Ist der erste Läufer wieder beim Team gelandet, übergibt er den Becher an den Nächsten, der nun ebenfalls Wasser transportiert. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ihren leeren Eimer gefüllt hat.

2. VARIANTE:

Die Feuerwehrmänner laufen nicht zum Wassereimer, sondern fahren mit einem Feuerwehrauto (Roller).

EIGNUNG:

- Volksschulkinder

ORT:

- Freigelände

MATERIAL:

- 2 Eimer mit Wasser
- 2 Eimer ohne Wasser
- 2 Kleine Becher

SCHWAMMWERFEN

SO GEHTS:

Dieses Spiel läuft so ähnlich ab wie Dosenwerfen. Man benötigt ca. 3 Wurfziele z.B. leere Plastikflaschen, die man z.B. auf einem Tisch oder ähnlichem aufstellt.

Aus bestimmter Entfernung hat nun jeder Spieler ca. 3 Würfe mit einem nassen Schwamm.

Wer kann alle Flaschen umwerfen?

Man kann natürlich die Menge der Flaschen und die Anzahl der Würfe variieren.

2. VARIANTE:

Statt der Schwämme kann auch mit Wasserspritzpistolen gespielt werden.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- Freigelände

MATERIAL:

- 3 Haushaltsschwämme
- 3 leere Plastikflaschen (1,5 Liter am besten)
- Kreide oder Seil (Spielfeldbegrenzung)

BLINDENFÜHRUNG

SO GEHTS:

Einem Freiwilligen werden die Augen verbunden und er bekommt vier lange Schnüre umgebunden, die jeweils von einem Mitspieler gehoben werden.

Die Mitspieler versuchen nun durch entsprechendes Ziehen den Blinden durch einen Hindernisparcours zu führen, ohne dass dieser die Markierungen im Parcours verlässt.

Bei dem Spiel darf nicht gesprochen werden.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

ORT:

- Freigelände

MATERIAL:

- 4 lange Schnüre
- Spielfeldbegrenzung
- Augenbinde
- Material für Hindernisparcours

WASSERTRANSPORTSPIEL

SO GEHTS:

Man teilt die Kinder in zwei gleichgroße Gruppen ein und lässt sie sich hintereinander aufstellen. Jede Gruppe ist einzeln dran und hat 90 Sek. Zeit den Parcours zu durchlaufen und so viel Wasser wie möglich von der Wanne über die Hindernisse in den Eimer zu bringen. Aber jedes Kind darf nur einmal den gleichen Gegenstand zum Transportieren nehmen.

Der Erste nimmt einen Gegenstand, z.B. den Schwamm und taucht ihn in die Wanne mit Wasser ein und läuft über die verschiedenen Hindernisse und wringt den Schwamm über den Eimer aus und läuft neben den Parcours zurück. Ist das Kind wieder am Start angelangt kommt das nächste Kind dran. Dieses nimmt den nächsten Gegenstand, z.B. eine Tasse und transportiert auch das Wasser über die Hindernisse zum Eimer und wieder zurück. Dies geht 90 Sek. lang - danach wird mit dem Messbecher das Wasser im Eimer gemessen!

Jetzt kommt die zweite Gruppe dran mit dem gleichen Ablauf. Auch deren Wasser im Eimer wird am Ende gemessen. Wer das meiste Wasser von der Wanne über die Hindernisse zum Eimer transportiert hat, hat gewonnen.

Dies ist ein sehr schönes Spiel für Kinder an warmen Tagen, denn hier bleibt keiner trocken.

ZEITRAHMEN: 30 Minuten

ANZAHL DER BETREUER: 4

TEILNEHMER: max. 20
(Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt)

ORT:

- im Freien an einem warmen Sommertag

MATERIAL:

- 2 große 10-1-Eimer
- Einen Messbecher
- Eine große Wanne mit Wasser gefüllt
- Verschiedenen Gegenstände die zum Transportieren von Wasser geeignet sind, z.B. Schwämme, Tücher, Becher, Teller etc.
- Gegenstände zum Aufbau eines Hindernisparcours, z.B. (Schlauch, Verkehrsleitkegel, Bierbank, Strahlrohre etc.

AUFBAU:

Als Erstes müssen die Betreuer den Parcours schon im Vorfeld aufbauen. Man nimmt diverse Gegenstände die im Feuerwehrhaus vorhanden sind - hier ein exemplarischer Aufbau:

Die Wanne wird mit Wasser gefüllt und die Gegenstände, mit denen das Wasser von A nach B transportiert wird, werden neben die Wanne positioniert.

Wasserwanne → Schlauch → Tisch



FEUERWEHR-SCHATZSUCHE

SO GEHTS:

Zum Einstieg in die Personenrettung treffen sich alle am geparkten Fahrzeug.

Der Spielleiter hält einen Lageplan (siehe folgende Seite) eines brennenden Hauses bereit.

HINWEISE

1. ICH ZIEHE MEINE FEUERWEHR-UNIFORM AN UND NEHME GERÄTE MIT...

Alle Mitspieler sitzen im Kreis in der Fahrzeughalle. Der Spielleiter beginnt mit dem Satz: „Ich ziehe eine Feuerwehrhose an.“ oder „Ich nehme einen Schlauch mit.“

Seine Bekleidung und Geräte sucht jeder Spieler selbst aus. Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich ziehe eine Feuerwehrhose und eine Feuerwehrjacke an.“

Der darauffolgende Mitspieler wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn. So geht das Spiel immer weiter. Jeder Mitspieler wiederholt die Bekleidung und Geräte aus den Sätzen vorher und die anderen Mitspieler passen auf, ob er alles richtigmacht.

Vereinbart vor Beginn des Spiels, ob ihr auch jeweils auf die genaue Reihenfolge der Dinge Wert legt oder ob ihr lediglich auf die Richtigkeit des Inhaltes (richtige Bezeichnungen) achtet.

Jetzt seid ihr für den Löschangriff angezogen und ausgerüstet. Schaut auf den Einsatzplan und geht zur nächsten Station/ dem nächsten Hinweis.

Dieser wird zusammen begutachtet und danach geht es los mit der ersten Station (dem ersten Hinweis).

MATERIAL

siehe bei jeweiligen Hinweis

2. DURCH DAS BRENNENDE VERRAUCHTE HAUS

Die Feuerwehrleute müssen nacheinander eine vorgegebene Strecke durch das verrauchte Haus zurücklegen z.B. über den Stuhl hüpfen, unter dem Tisch hindurchklettern, auf allen Vieren über das Sofa laufen, über die Kiste springen und von Kissen zu Kissen steigen, ohne den Boden zu berühren (den brennenden Fußboden überqueren). Bei diesem Spiel sind der Phantasie wieder keine Grenzen gesetzt!

So, nun seid ihr schon ein Stück weitergekommen, schaut in dem Einsatzplan nach dem nächsten Hinweis!

MATERIAL:

z.B. Stühle, Tische, ein Sofa, eine Kiste, Kissen

FEUERWEHRSCHAZUSUCHE

3. ACHTUNG! FUSS VERBRANNT

Die Feuerwehrleute finden sich zu Paaren zusammen.

Jedes Paar stellt sich nebeneinander auf und es werden jeweils die nebeneinander stehenden Beine mit einem Seil/Tuch zusammengebunden (jeweils ein rechtes und ein linkes Bein um die Fußfesseln zusammenbinden).

Im verrauchten Haus habt ihr euch jeweils einen Fuß verbrannt/verletzt und müsst euch nun gegenseitig helfen den brennenden Raum wieder zu verlassen und euch in Sicherheit zu bringen.

Nun haben die Paare die Aufgabe einen einfachen Hütchen-Parkours zu bestehen. Kann natürlich nach Belieben erweitert werden.

Das wäre auch geschafft! Euer Fuß ist nun verbunden! Jetzt schnell einen Blick auf den Einsatzplan werfen und weiter geht's!

MATERIAL:

Mehrere Seilstücke oder Schals

4. VERFLIXT UND VERKNOTET! (DER GORDISCHE KNOTEN)

Auf der weiteren Tour durch das brennende Haus verheddern sich eure Feuerwehrleinen. Der eine läuft nach rechts, ein anderer nach links usw.

So entsteht ein riesiger Menschenknoten.

Alle stellen sich hierzu ganz nah in einen „Klumpen“ zusammen. Dann reichen sich alle die Hände und halten sich gegenseitig gut fest. Wichtig ist, dass ihr nicht nur euren Nebenmann, sondern ganz zufällig nach jemandem schnappt, damit ein verwickelter Knoten entsteht.

Jetzt müsst ihr in gemeinsamer Kooperation nach und nach den Knoten lösen, indem einzelne über Arme hinübersteigen, drunter durch kriechen etc.

Könnt ihr den verhedderten Knoten lösen?

Nach so viel Anstrengung brauchen die Feuerwehrleute doch mal eine Stärkung.

FEUERWEHRSCHAZUSUCHE

5. SCHOKOLADENBROTZEIT

Der Spielleiter führt die Gruppe zu einem vorbereiteten Brotzeitisch (eingepackte Schokoladentafel auf dem Tisch). Alle setzen sich um das Paket herum an den Tisch.

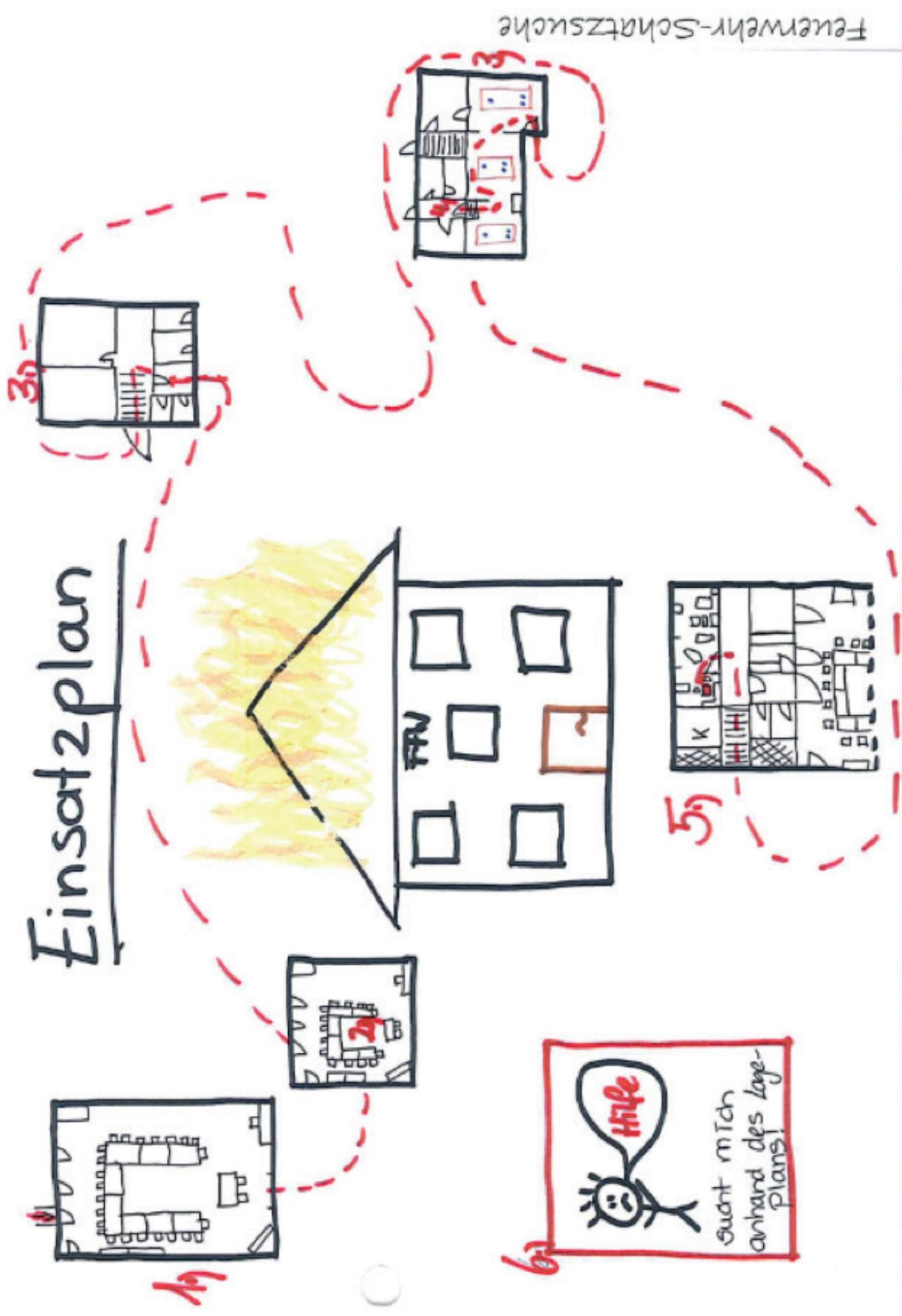
Alle Mitspieler sitzen im Kreis an dem Tisch. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine 6 würfelt muss blitzschnell den Helm aufsetzen, sowie Jacke und Handschuhe anziehen, versuchen mittels Messer und Gabel das Schokoladenpäckchen auszupacken und stückchenweise die Schokolade zu essen. Derweil würfeln die anderen weiter. Sobald der nächste Spieler eine 6 würfelt, wechseln die Kleidungsstücke und das Besteck und dieser Spieler versucht sein Glück. Das Spiel endet, wenn der letzte Schokoladenhappen gegessen ist.

Am Ende der Hausdurchsuchung findet ihr die vermissten Personen laut Lageplan ganz wo anders. Schaut euch den Lageplan ganz genau an und folgt der Platzbeschreibung um die Personen (Stofftier/Schatz) zu finden. Der Inhalt wird unter den Feuerwehrleuten aufgeteilt (Inhalt evtl. Schokogoldtaler oder kleine Tütchen Gummibärchen, ...).

MATERIAL:

- Eine große Schokoladentafel
- Zeitungspapier
- Messer
- Gabel
- Handschuhe
- Helm der FJ
- Feuerwehrjugendjacke
- Würfel
- Endgültiger Lageplan der zu rettenden Personen
- Schatz: Gummibärchen, Eis, etc.

Einsatzplan



6.) Lageplan für

vermisste Personen...



Feuerwehr-Schatzsuche

ACTION - WASSER - KEGELN

SO GEHTS:

Ziel des Spiels ist es die 3 Wasserflaschen der Gegner soweit zu leeren, dass das Wasser unter der Markierung steht. Jede Mannschaft hat 1 bis 2 Verteidiger und die Anderen müssen angreifen. Die Verteidiger sind die einzigen, die im Kreis der Mannschaft stehen dürfen. Sie dürfen ihn aber auch nicht verlassen.

Zu Beginn des Spiels kriegt jede Mannschaft einen Ball und fängt bei ihrem Kreis an. Wenn das Spiel beginnt, müssen die Angreifer mit dem Ball zum gegnerischen Kreis ziehen und versuchen die Flaschen von außerhalb des Kreises umzuschießen, damit diese auslaufen.

Sie können aber auch jemanden aus der anderen Mannschaft, der einen Ball hat, fangen und dieser muss den Ball dann übergeben. Zudem muss er dem anderen 3 Sek. Vorsprung zum Abhauen lassen. Die Verteidiger im Kreis dürfen den Ball abwehren und auch auffangen. Sie dürfen ihn aber nicht länger als 3 Sek. in ihrer Hand halten. Danach müssen sie ihn wieder rausgeschossen haben.

Wenn eine Flasche umfällt, ist es ihre Aufgabe, sie wieder schnell aufzustellen, damit so wenig Wasser wie möglich ausläuft. Die Mannschaft, deren drei Flaschen raus sind, ist schon mal aus dem Spiel raus.

VARIATION:

Man kann mit allen Variablen (Verteidiger, Kreisgröße, Flaschenanzahl, Ballanzahl, Mannschaftsgröße, Spielfeldgröße, Anzahl an Mannschaften ...) spielen, um das Spiel ein wenig zu verändern.

MATERIAL:

- Min. zwei Bälle
- Pro Mannschaft drei 1,5-l-Plastikflaschen
- Kreide oder Seil (Spielfeldbegrenzung)
- Klebeband oder wasserfesten Filzstift um die Flaschen zu markieren

VORBEREITUNG:

Auf jede Flasche kommt eine Markierung auf die gleiche Höhe (wenn die Flasche randvoll mit Wasser ist und umfällt muss das Wasser bis unter die Markierung auslaufen können).

Anschließend werden die Flaschen randvoll mit Wasser gefüllt. Für jede Mannschaft wird ein Kreis mit ungefähr 3 bis 8 m Durchmesser eingezeichnet (je nach Größe der Spieler). In diese werden die 3 Flaschen der Mannschaft gestellt. Die Spieler werden in Mannschaften von 4 bis 8 Spielern eingeteilt.

STREICHHOLZSCHACHTELDUELL

SO GEHTS:

Die Kinder bilden Paare. Jedes Kind legt sich eine leere Streichholzsachtel auf den Handrücken. Jetzt versuchen die Kinder die jeweils andere Schachtel des Gegenübers herunterzuschubsen, ohne dabei die eigene zu verlieren. Das Kind bekommt einen Punkt, wenn die andere Streichholzsachtel fällt.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

DAUER:

- 5 - 10 min

MATERIAL:

- je Kind eine leere Streichholzsachtel

ZUZWINKERN MIT PLATZWECHSEL

SO GEHTS:

Mit Stühlen wird ein Stuhlkreis gebildet. Die Hälfte der Teilnehmenden nimmt auf den Stühlen Platz, die anderen stellen sich hinter die Stühle und halten die Hände hinter ihren Rücken. Ein Stuhl bleibt frei. Die Person, die hinter diesem freien Stuhl steht, versucht nun durch Zuzwinkern einen der Sitzenden zu sich zu holen. Dies ist nicht einfach, da die anderen aufpassen und ihren „Sitzpartner“ festhalten. Ist dieser entkommen, so ist die Person mit dem leeren Stuhl mit Zuzwinkern dran.

EIGNUNG:

- ab 8 Jahren

DAUER:

- 15 - 20 min

ORT:

- Großer Raum, Stuhlkreis

GRUPPENGROSSE:

- 14 - 30 Personen

TRAGENDE HÄNDE

SO GEHTS:

Die Gruppe bildet ein Spalier und jeder hält sich mit den Händen am jeweils gegenüberstehenden Gruppenmitglied fest. Ein Freiwilliger legt sich nun auf diese haltenden Hände. Die Gruppe versucht nun den Freiwilligen hochzuheben, abzusenken, zu schütteln, hin und her zu rollen, hin oder her zu schaukeln oder ähnlich einem Förderband auch mal vorwärts, mal rückwärts wandern zu lassen.

ZIEL:

- Der Freiwillige soll spüren, dass er absolut gehalten wird und sicher ist.

ZICK-ZACK-KREIS

SO GEHTS:

Alle stehen im Kreis und halten sich fest an den Händen. Jeder zweite lässt sich einmal nach hinten fallen während die anderen sich nach vorne fallen lassen.

Anschließend umgekehrt.

Die Füße bleiben unbewegt.

ZIEL:

- Vertrauen, dass die Abstimmung funktioniert

OBSTSALAT

SO GEHTS:

Die Spieler setzen sich in einen Stuhlkreis bzw. stellen sich in einem Kreis auf.

Alle werden in Obstgruppen aufgeteilt (z.B. Banane, Kiwi, Kirsche ...).

Eine Person steht in der Mitte und sagt laut, welche Obstgruppe die Plätze tauschen soll.

Während des Wechsels muss die Person, die in der Mitte stand, sich schnell einen freien Platz nehmen.

Am Ende bleibt eine Person übrig und das Spiel beginnt von vorn.

Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, Obstsalat zu rufen. Dann müssen alle ihre Plätze tauschen.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

DAUER:

- 10 min

ORT:

- Großer Raum, Stuhlkreis

GRUPPENGROSSE:

- 12 - 30 Personen

DIRIGENTEN RÄTEN

SO GEHTS:

Alle sitzen in einem großen Kreis - ein Spieler wird gebeten hinauszugehen.

In seiner Abwesenheit wird einer aus dem Kreis zum Dirigenten gewählt, der von seinem Platz aus durch entsprechende Bewegungen allerlei Instrumente spielt (Klavier, Trommel, Geige etc.).

Dann wird ein allen gut bekanntes Lied gesungen und der Dirigent spielt dazu wechselnde Instrumente, wobei die ganze Gruppe es ihm gleichtut.

Wenn der hinausgeschickte Spieler hereingerufen wird, ist die erste Bewegung schon im Gange. Jetzt muss er den Dirigenten erraten, wobei der Dirigent versucht, unauffällig die Instrumente zu wechseln und die ganze Gruppe muss die Bewegung möglichst genau und rasch übernehmen, ohne dabei auf den Dirigenten zu schauen.

Hat das Kind den Dirigenten erraten, ist das nächste Kind an der Reihe und darf hinausgehen.

EIGNUNG:

- ab 6 Jahren

DAUER:

- 10 min

ORT:

- Großer Raum, Stuhlkreis

GRUPPENGROSSE:

- 10 - 30 Personen

DAS ULTRAKURZE SPIEL

SO GEHTS:

Der Spielleiter gibt an:

„Wir spielen Fangen. Jeder von euch fängt. Wer von irgendwem berührt wird, bleibt erstarrt stehen.“

Mit etwas Geschick ist das Spiel nicht sofort vorbei, schließlich ist jeder für sich in Gefahr.

EIGNUNG:

- ab 6 Jahren

DAUER:

- 3 - 10 min

ORT:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

GRUPPENGROSSE:

- 10 - 50 Personen

FAX ABSCHICKEN

SO GEHTS:

Die Gruppe wird geteilt und setzt sich jeweils hintereinander in eine Reihe, so dass jeder den Rücken des Vordermanns vor sich sieht.

Nun erhält der erste in der Reihe ein Papier und einen Stift.

Der Spielleiter zeigt dann dem letzten in der Reihe eine einfache Zeichnung.

Diese soll der letzte an den ersten in der Reihe „faxen“, hierzu zeichnet er die Zeichnung mit dem Zeigefinger auf den Rücken des Vordermanns.

Dieser wiederum versucht, diese zu erspüren, um sie ebenfalls auf den Rücken seines Vordermanns zu zeichnen usw.

Die erste Person der Reihe muss das „Fax“ dann auf das Papier bringen.

Die Gruppe mit der genauesten Zeichnung gewinnt.

EIGNUNG:

- ab 8 Jahren

DAUER:

- 15 min

ORT:

- Ruhiger Raum

GRUPPENGROSSE:

- ab 10 Personen

MATERIAL

- Papier
- Stifte

KRANKENHAUS

SO GEHTS:

Zu Beginn des Spiels wird ein Fänger gewählt. Er ist ein gefährlicher Virus einer ansteckenden Krankheit. Sobald er ein Kind gefangen hat, sinkt das Kind erkrankt auf den Boden.

Dort bleibt es, bis es von 3 bis 4 Sanitätern gerettet und von ihnen zur Decke/Weichbodenmatte getragen wird. Dort kann sich das erkrankte Kind „erholen“ und wieder am Spiel teilnehmen.

Während die Sanitäter ein „erkranktes“ Kind zum Krankenhaus tragen, können sie nicht gefangen werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder erkrankt am Boden liegen bzw. der Fänger es in einer bestimmten Zeit nicht schafft, alle Kinder zu fangen.

Je nach Gruppengröße können 1 bis 2 Fänger gewählt werden.

EIGNUNG:

- Volksschulkinder

ORT:

- Auf einer Rasenfläche oder Turnhalle

GRUPPENGROSSE:

- ab 10 Personen

MATERIAL

- 2 Decken oder
- 2 Weichbodenmatten

UMZUG-NEUBAU-ERDBEBEN

SO GEHTS:

Zu Beginn des Spiels wird ein Fänger gewählt. Er ist ein gefährlicher Virus einer ansteckenden Krankheit. Sobald er ein Kind gefangen hat, sinkt das Kind erkrankt auf den Boden.

Dort bleibt es, bis es von 3 bis 4 Sanitätern gerettet und von ihnen zur Decke/Weichbodenmatte getragen wird. Dort kann sich das erkrankte Kind „erholen“ und wieder am Spiel teilnehmen.

Während die Sanitäter ein „erkranktes“ Kind zum Krankenhaus tragen, können sie nicht gefangen werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder erkrankt am Boden liegen bzw. der Fänger es in einer bestimmten Zeit nicht schafft, alle Kinder zu fangen.

Je nach Gruppengröße können 1 bis 2 Fänger gewählt werden.

EIGNUNG:

- ab 6 Jahren

DAUER

- 15 min

ORT:

- Großer Raum oder draußen

GRUPPENGROSSE:

- ab 14 Personen

DER SCHATZ DES DRACHEN

SO GEHTS:

Eine Person verwandelt sich in den Drachen, der sein Ei bewacht. Die anderen versuchen, dem Drachen das Ei zu stehlen. Allerdings erstarren alle, die vom Drachen berührt wurden, zu Stein. Man sollte sich also unbemerkt anschleichen. Der Drache darf sich von seinem Ei soweit entfernen, wie er möchte.

Selten kann der Drache sein Ei länger als eine Minute bewachen, da sich die Diebe von hinten anschleichen und durch die Beine das Ei stehlen. Der erfolgreiche Dieb wird dann zum Drachen.

EIGNUNG:

- ab 6 Jahren

DAUER

- 5 - 15 min

ORT:

- Großer Raum oder draußen

MATERIAL:

- Softball oder
- zusammengeknotetes Geschirrtuch

ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH

SO GEHTS:

Die Kinder sitzen am Tisch und trommeln mit ihren Fingern an den Rand der Tischplatte.

Sagt der Spielleiter z.B. „Alle Spatzen fliegen hoch!“ oder „Alle Hubschrauber fliegen hoch!“ (also alle Tiere und Dinge die fliegen können), so werfen die Kinder die Arme in die Luft. Anschließend trommeln alle weiter.

Wird jedoch gerufen „Alle Mäuse fliegen hoch!“ müssen die Kinder ohne Unterbrechung weitertrommeln. Wirft ein Kind trotzdem die Arme in die Luft, so scheidet dieses Kind aus.

Dies gilt auch für den Fall, dass das Kind die Arme nicht hebt, wenn es richtig wäre.

EIGNUNG:

- ab 6 Jahren

DAUER

- 10 - 15 min

ORT:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

GRUPPENGROSSE:

- 10 - 50 Personen

NAMENSDUELL

SO GEHTS:

Der Spielleiter sucht sich zunächst einen Helfer aus, der ihm beim Spiel unterstützt.

Die Gruppe wird in zwei gleich große Hälften aufgeteilt.

Die beiden Spielleiter halten ein Bettlaken hoch, auf dessen beiden Seiten jeweils eine Kleingruppe Platz nimmt.

Die beiden Gruppen dürfen sich nicht gegenseitig sehen.

Nun sucht jede Gruppe leise eine Person aus ihrer Gruppe aus, die sich dann vor das Tuch setzt. Das Gesicht ist zum Tuch gewandt.

Auf ein vereinbartes Kommando lassen die beiden Spielleiter das Tuch fallen und die beiden Kinder müssen so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers nennen.

Derjenige der den richtigen Namen zuerst genannt hat, nimmt den anderen Spieler mit in seine Mannschaft.

Dann werden die nächsten Kinder leise ausgesucht.

EIGNUNG:

- ab 8 Jahren

DAUER

- 10 - 20 min

ORT:

- drinnen oder draußen

GRUPPENGROSSE:

- 12 - 18 Personen

MATERIAL

- Bettlaken oder
- große Decke

IST HIER EINER VERSCHWUNDEN?

SO GEHTS:

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind verlässt den Raum.

Dann legt sich ein Kind aus dem Kreis unter die Decke. Das andere Kind wird hereingerufen und muss raten, welches Kind unter der Decke liegt.

Dazu wird folgender Vers gesprochen oder gesungen: „Ist hier einer verschwunden, einer fehlt hier im Kreis und der/die Name des Kindes ... soll raten, wie es aussieht und heißt.“

Schwieriger wird es, wenn die Kinder im Stuhlkreis die Plätze wechseln, bevor das Kind wieder in den Raum kommt.

EIGNUNG:

- Kindergartenkinder
- Volksschulkinder

DAUER

- 10 - 15 min

ORT:

- drinnen, Sitzkreis

GRUPPENGROSSE:

- 8 - 20 Personen

MATERIAL

- Decke

DALLI KLICK

SO GEHTS:

Zunächst müssen Bilder von Personen oder Gegenständen gemacht werden.

VARIANTE 1:

Hierbei werden die Bilder auf DIN A4 vergrößert und ausgedruckt. Dann wird ein weißes DIN A4- Blatt in Puzzleteile geschnitten und an dem Foto befestigt, dass man nach und nach die einzelnen Teile aufklappen kann und das Foto zum Vorschein kommt. Dies eignet sich für eine Kleingruppe von 6 bis 8 Kinder.

VARIANTE 2:

Das Foto wird auf dem Computer so bearbeitet, dass dort immer ein Teil mehr erscheint und dann mit dem Beamer an der Leinwand gezeigt wird.

Je nach der Variante des Spiels sitzen die Kinder am Tisch oder im Sitzkreis um die Leinwand.

Nach und nach wird jetzt immer ein Teil mehr vom Bild gezeigt. Dabei den Kindern Zeit lassen, damit sie Vermutungen darüber anstellen können, wer oder was es sein könnte.

EIGNUNG:

- ab 8 Jahren

DAUER

- 20 min

ORT:

- drinnen

GRUPPENGROSSE:

- 6 - 8 Personen

MATERIAL

- Fotoapparat / Handy
- Drucker
- div. Bilder auf DIN A4 gedruckt
- Schere
- Uhu
- ev. Beamer & Laptop

CAPTURE THE FLAG

SO GEHTS:

In diesem Spiel gibt es zwei Teams, die in zwei ungefähr gleich großen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen. Man braucht dafür als Materialien nur zwei Flaggen, als Trennlinie Seile oder Absperrband und für ein Gefängnis werden auch Seile benötigt.

Zuerst teilt man zwei Teams ungefähr in zwei gleich große Gruppen auf und gibt jedem Team eine Flagge, die gut sichtbar im Boden steckt und nicht liegen darf. Ein Betreuer kontrolliert dies.

Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die Hälfte einer Mannschaft kommt, darf diese versuchen ihn zu fangen. Wenn es der Mannschaft gelingt ihn zu berühren, muss dieser Spieler ins Gefängnis. Er muss mit min. einem Fuß im Gefängnis sein.

Falls mehrere Gefangene dort sein sollten, können sie eine Kette bilden. Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5 m um das Gefängnis herum einhalten, da es ansonsten keiner schafft, irgendetwas zu befreien und dadurch das Spiel für Gefangene extrem langweilig wird.

Wenn jemand die Flagge gestohlen hat, muss er sie über die Mittellinie bringen. Falls er dies nicht schaffen sollte, da ihn ein Verteidiger gefangen hat, kann er die Flagge entweder kurz vorher einem Mitspieler übergeben, aber NICHT ZUWERFEN!

Falls er das nicht tut oder nicht tun kann, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30 Sek. Zeit die Flagge erneut zu verstecken. Gewonnen hat das Team, das am häufigsten die Flagge der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis haben. Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt

MATERIAL:

- 2 Flaggen
(stabiler Ast und ein Stück Stoff)
- Spielfeldbegrenzungen
(Seile, Absperrband etc.)

SUCHSPIEL IM GELÄNDE

SO GEHTS:

Zunächst wird der Gruppe ein Gelände zugewiesen und die Grenzen festgelegt.

Nun begeben sich alle Kinder an einen Ort, an welchem das Gelände nicht einsehbar ist, am besten in ein Haus.

Nun darf ein Kind aus der Gruppe den farbigen (großen) Gegenstand (z.B. Karton) im festgelegten Gelände verstecken, dabei wird die Zeit gestoppt. Je besser der Gegenstand versteckt wird, desto länger dauert es. Sobald das Kind die Gruppe im Haus wieder erreicht hat, wird die Zeitnahme beendet.

Nun hat die große Gruppe den Auftrag, den versteckten Gegenstand zu suchen. Sie erhält dafür doppelt so viel Zeit wie der Verstecker gebraucht hat. Findet sie den Gegenstand innerhalb der Zeit, so erhält die Gruppe den Punkt, ansonsten der Kandidat. So kann jeder aus der Gruppe drankommen und das Spiel beliebig lange gespielt werden.

Für große Gruppen das Gelände recht groß wählen und möglichst Wald oder Gebüsch nutzen.

Für thematischen Abschluss eignet sich das Thema Gruppe - zusammen sind wir stark, denn in den meisten Fällen wird wohl die Gruppe die meisten Punkte bekommen.

MATERIAL:

- Stoppuhr
- Großer farbiger Gegenstand z.B. rotes Tuch

BIERDECKEL TRÄGER

SO GEHTS:

Aus den vorhandenen Spielern werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bekommt nun die gleiche Anzahl von Bierdeckeln, die über eine vorher festgelegte Strecke getragen werden müssen.

Die Spieler stellen sich hintereinander auf. Die ersten Spieler nehmen sich einige Bierdeckel (so viel, wie sich jeder zutraut) und legen diese auf den Kopf. Nun müssen die Hände weg und die Spieler müssen die Bierdeckel auf dem Kopf balancieren und die Strecke laufen.

Fallen die Bierdeckel runter, müssen sie aufgehoben werden und der Spieler muss zurück zum Start.

Hat der Spieler das Ziel erreicht, ist der nächste Spieler aus dem Team dran. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Bierdeckel ins Ziel gebracht hat.

ALTERNATIVE:

Alternativ kann auch ein Parcours gesetzt werden, der erst gemeistert werden muss, bevor die Teilnehmer ins Ziel kommen.

MATERIAL:

- Bierdeckel
- Ggf. Utensilien für Parcours

SITZFUSSBALL OHNE BEWEGUNG

SO GEHTS:

Um das bekannte Spiel „Sitzfußball“ im Gruppenraum noch amüsanter zu gestalten, legt man folgende Regelerweiterung fest:

Jeder Spieler setzt sich zu Beginn des Spiels auf eine Spielposition. Der Abstand zwischen den einzelnen Spielern sollte so groß sein, dass ein Ball von einem der beiden entweder mit den Füßen oder den Händen noch erreicht werden kann.

Die nächste Schwierigkeitsstufe könnte darin bestehen, dass man vorab festlegt nur mit einer Hand zu spielen.

Luftballons oder Schaumstoffbälle sind ideal für die etwas andere Art des Sitzfußballs.

MATERIAL:

- Ball, Luftballon oder Schaumstoffball
- Begrenzung für Tore

ZEITUNGSHOCKEY

SO GEHTS:

Ist das Wetter schlecht, kann man drinnen statt mit Eishockeyschlägern auch mit alten, zusammengerollten Zeitungen spielen.

Als Ball kann ein Softball dienen.

Pro Mannschaft sollten mindestens zwei bis drei Spieler mitmachen.

MATERIAL:

- Schaumstoffball/Softball oder Tennisball
- Alte Zeitungen
- Klebeband

AN DER WAND SITZEN

SO GEHTS:

Die Gruppe stellt sich in der Hockstellung an die Wand. Die Füße dabei ca. 50 bis 60 cm von der Wand entfernt, im 90 Grad Winkel zum Oberschenkel, der Rücken ist an der Wand angelehnt.

In dieser Stellung versucht die Gruppe nun einen Wandsitzrekord aufzustellen.

Als Stationenspiel ist das Spiel nur dann geeignet, wenn ca. 5 bis 7 Minuten pro Stationsaufenthalt möglich sind. Denn so lange kann ungefähr die Aufgabe dauern.

GEWICHT WAAGRECHT HALTEN

SO GEHTS:

Ein Gewicht wird mit ausgestrecktem Arm in einer bestimmten Höhe gehalten. Ob nun beide Arme ausgestreckt sein müssen, ist zu vereinbaren.

Das Gewicht sollte so bemessen sein, dass es für die Dauer von 2 bis 3 Minuten, aber auch nicht länger, gehalten werden kann.

WERTUNG:

Wer am längsten das Gewicht oben hält oder wer als letzter aus einer Gruppe übrig ist, hat gewonnen.

Dazu kann natürlich auch die Zeit per Stoppuhr gemessen werden.

MATERIAL:

- Gewichte (z.B. Strahlrohr, Leinenbeutel, Übergangsstück, Kelle, Gummistiefel etc.)

INSELSPIEL

SO GEHTS:

Immer zwei Spieler bilden zusammen ein Paar. Dieses Paar muss sich nun auf die Zeitung stellen - die Insel.

Die anderen Spieler singen ein Lied oder es läuft ein CD-Spieler, das Paar tanzt dazu.

Nach jedem Lied wird die Zeitung um die Hälfte gefaltet - die Insel wird kleiner.

Welches Paar schafft es am längsten, auf der immer kleiner werdenden Insel zu tanzen ohne den Boden zu berühren?

MATERIAL:

- Alte Zeitungen,
- Ggf. CD Player und Musik

PAPIERFLIEGER

SO GEHTS:

Aus einem Blatt Papier bastelt die Mannschaft einen Papierflieger.

Welcher Flieger fliegt am weitesten?
Wie lange braucht die Mannschaft um den Flieger eine bestimmte Strecke fliegen zu lassen?

Dabei muss die Mannschaft den Flieger immer von dem Punkt aus starten lassen, wo er zuvor gelandet ist.

Die Flugstrecke muss nicht unbedingt eine Wiese sein, sondern kann auch um ein Gebäude herum oder im Haus stattfinden.

MATERIAL:

- Papier

HINDERNISPARCOURS

SO GEHTS:

Ideen für einen Hindernisparcours, welcher auf einem Wiesengrundstück, einem Spielplatz oder gar in der Halle möglich ist, gibt es viele. Mit 3 bis 4 vorhandenen Möglichkeiten ist es schon getan.

- Über eine Schlauchbrücke laufen.
- Über mehrere Heurigengarnituren balancieren.
- Unter einer Bank hindurchrobben.
- Durch ein Steckleiterteil steigen.
- Mit der Kübelspritze einen Eimer Wasser umspritzen.
- Über ein Hindernis (Trage, Plane) springen.
- Eine Rutsche hochlaufen.
- Um Pylonen Slalom laufen.

ALTERNATIVE:

Der ganze Parcours kann als Einzelperson, als Gruppe oder als Zweier-Team bewältigt werden.

Um den Parcours noch schwieriger zu gestalten kann das Ganze auch mit verbundenen Augen und angepassten Hindernissen zur Festigung des Vertrauens als Zweier-Team bewältigt werden.

WERTUNG:

Es kann eine Einzel- oder Gruppenwertung stattfinden.

MATERIAL:

- Altersentsprechende Hindernisse z.B. Bank, Stuhl, Tische, Leinenbeutel, Steckleiterteil, Kübelspritze, Schlauchbrücke, Plane, Trage, mit Wasser gefüllter Eimer, Pylonen
- Helm, Handschuhe und Gummistiefel
- Stoppuhr

KERZEN MIT WASSERPISTOLEN AUSSCHIESSEN

SO GEHTS:

Auf einem Tisch werden 10 Kerzen (oder Teelichter) nebeneinander in einem Abstand von jeweils 10 cm aufgestellt und angezündet.

Mit einer Wasserpistole ist aus einer Entfernung von ca. 5 Metern (je nach Pistole) auf die Kerzen zu schießen.

Je mehr Kerzen am Schluss nicht mehr brennen desto besser. Für dieses Spiel sind unbedingt Ersatzkerzen nötig!

WERTUNG:

Es kann vereinbart werden, dass die Gruppe eine Minute Zeit hat oder einen Wassertank voll verschießen darf.

Danach werden die Kerzen gezählt, die nicht mehr brennen.

MATERIAL:

- Teelichter oder normale Kerzen
- Wasserpistole
- Wasser
- Ersatzkerzen
- Feuerzeug

SCHUH HOCKEY

SO GEHTS:

Dieses Hockeyspiel eignet sich hervorragend für den Gruppenraum, die Sporthalle oder für die Gruppen, die keine Hockeyschläger besitzen.

Jedes Mannschaftsmitglied zieht sich einen Schuh aus und spielt mit diesem als Hockeyschläger Hockey.

Als Puck eignet sich ein kleiner Softball oder zur Not auch ein Tennisball.

MATERIAL:

- Eigene Schuhe
- Kleiner Ball
- Tormarkierungen (Stuhl, Tisch, Kasten)
- Ggf. Fliegenklatschen, Klobürsten, Luftballone

STEHEN-KNIEN-SITZEN

SO GEHTS:

Eine Gruppe steht in einem Kreis und wirft sich den Ball kreuz und quer zu.

Sollte ein Spieler den Ball nicht fangen, muss er sich hinknien. Wenn er beim nächsten Mal wieder nicht fängt, muss er sich hinsetzen.

Wenn er dann allerdings den Ball im Knien oder Sitzen wieder fängt, dann erreicht er wieder die nächste höhere Position. Fängt er im Sitzen den Ball wieder nicht, scheidet er aus.

Gewonnen hat, wer zuletzt übriggeblieben ist.

MATERIAL:

- Soft- oder Stoffball

TENNISBALL MIT PAPIERKORB FANGEN

SO GEHTS:

Ein Tennisball darf nur einmal aufprallen und muss von einer zweiten Person mit dem Papierkorb aufgefangen werden.

ALTERNATIVE:

Der Tennisball wird an eine Wand geworfen/geschossen (ähnlich wie beim Squash) und muss von einer zweiten Person mit dem Papierkorb aufgefangen werden.

WERTUNG:

Es werden die Treffer bei 10 Würfungen gezählt.

MATERIAL:

- Tennisball
- Papierkorb/Wanne/Eimer

GESCHICHTEN

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN FINDEN SICH FOLGENDE GESCHICHTEN:

- Die Feuerwehrfahrt
- Die Zwerge und das Feuer



DIE FEUERWEHRFAHRT

GESCHICHTE, DIE MIT DEN FINGERN ERZÄHLT WIRD.

Die Kinder sitzen zu zweit hintereinander.

Zu Beginn wird ihnen erklärt, dass sie nur so stark streicheln sollen, wie sie es selbst gut finden würden.

Eine ruhige Atmosphäre mit leiser Entspannungsmusik ist von Vorteil.

Der Piepser meldet einen Alarm und die Feuerwehrleute laufen zum Feuerwehrhaus.

Zeige- und Mittelfinger tippeln kreuz und quer über den Rücken.

Ein Feuerwehrmann fährt geschwind mit dem Fahrrad an.

Mit beiden Zeigefingern abwechselnd über den Rücken fahren.

Alle Feuerwehrleute ziehen sich schnell ihre Schutzausrüstung an.

Mit den Handflächen mehrmals von den Oberarmen über die Schulter den Rücken hinab streichen

und setzen sich auf die Plätze im Feuerwehrauto.

Mit den Handballen über den ganzen Rücken mehrmals leicht drücken.

Das Feuerwehrauto fährt los und saust schnell zum Einsatzort.

Mit jeweils zwei Fingern hintereinander schlängelnd über den Rücken streichen, vor und zurück.

Am Einsatzort angekommen rollen die Feuerwehrleute die Schläuche aus

Mit beiden Händen großflächig von innen nach außen streichen.

und löschen das Feuer.

Überall mit den Fingerkuppen über den ganzen Rücken trommeln.

Nachdem das Feuer gelöscht ist, rollen sie die Schläuche wieder auf.

Die Finger streichen gleichmäßig über den Rücken.

Dann fahren die Feuerwehrleute wieder zurück zum Feuerwehrhaus

Mit jeweils zwei Fingern hintereinander schlängelnd über den Rücken streichen.

und ziehen sich ihr Schutzausrüstung aus.

Mit den Handflächen mehrmals über den Oberarm über die Schulter den Rücken hinab streichen.

DIE ZWERGE UND DAS FEUER

Die Kinder sitzen oder liegen entspannt auf dem Boden und hören der Geschichte zu. Der Raum wird abgedunkelt.

Es war vor langer, langer Zeit. Da lebten in einem schönen Tal friedliche Zwerge. Sie hatten Angst vor den wilden Tieren. Im Dunkeln krochen sie alle zusammen in ihre Höhlen und wärmten sich gegenseitig. Ihr Essen war immer roh, denn die Zwerge kannten das Feuer nicht. Eines Tages kam ein Händler mit einer Fackel in das Tal.

Eine Kerze wird entzündet.

Er erzählte den Zwergen, wie toll das Feuer sei und was sie alles damit machen können. Abends gemütlich am Feuer zusammensitzen, dabei leckere Zwergen-Würstchen essen und Zwergen-Tee trinken. Als die Zwerge das hörten, schleppten sie eine große Kiste voller Zwergen-Gold und Perlen herbei und tauschten sie gegen die Fackel. Der Händler war zufrieden. Er packte die Schätze in seinen großen Rucksack und machte sich davon.

Doch eines hatte er leider vergessen. Den Zwergen zu sagen, wie sie mit dem Feuer umgehen sollten. Das war nämlich gar nicht so einfach. Schon am ersten Tag wäre das Feuer beinahe ausgegangen. Die Zwerge hatten kein Brennholz nachgelegt. Um das Feuer zu bewachen, ernannten sie die älteste und weiseste Zwergenfrau zur „Hüterin des Feuers“.

Trotzdem gab es schon bald die ersten Unfälle. Junge Zwerge waren zu nah an das Feuer gegangen und hatten sich ihre Zipfelmützen angebrannt. Ein alter Zwerg hatte sich seinen langen Bart verkohlt, als er Holz nachlegte. Einige besonders hungrige Zwerge hatten mit den Fingern ins Feuer gegriffen, um heiße Kartoffeln zu holen und so weiter.

Kein Wunder, dass schon bald der Rat der Zwerge tagte. „Was machen wir nun mit dem Feuer?“ fragte der Älteste. „Wieder abschaffen, es macht nur Ärger.“ schlug ein ängstlicher Zwerg vor. „Auf keinen Fall!“ meinte ein starker Zwerg. „Wenn wir uns verletzen, so macht das nichts. Dann lernen wir, Schmerzen zu ertragen.“ Die Hüterin des Feuers schüttelte den Kopf und sprach: „Ich hatte ja viel Zeit, das Feuer zu beobachten und sein Wesen zu erforschen. Ich habe es kennengelernt. Was man kennt und was man liebt, das kann man zähmen. Ich werde es euch beibringen.“