

GELÄNDESPIELE

EINFÜHRUNG

Auch bei der Kinderfeuerwehr können Geländespiele durchgeführt werden, welche jedoch auf die Zusammensetzung der Gruppe abgestimmt sein müssen. In diesem Zusammenhang ist es nicht vorrangig, das Feuerwehrthemen behandelt werden, diese können jedoch in einem solchen Geländespiel berücksichtigt, um nicht zu sagen eingeschleust werden.

Ziele eines solchen Geländespieles sind u.a. die Förderung des Teamgeistes, der Kommunikation untereinander, der Orientierung bzw. das Kennenlernen der näheren Umgebung, logisches Denken (bei entsprechender Aufgabenstellung und der kognitiven Möglichkeit der Kinderfeuerwehrmitglieder) und auch das Wiederholen und festigen von bereits erworbenem Wissen.

NACHFOLGEND EINIGE TIPPS ZUR VORBEREITUNG:

TERMIN UND ORT FESTLEGEN

Der Termin muss so gewählt werden dass das Geländespiel sicher ausgetragen werden kann. Dabei ist zu bedenken: Uhrzeit, Wetterlage/Wetterumschwünge, Länge der Wege und die Befahrbarkeit im Ernstfall.

Zum Ort: Der Weg und das Gelände sollte den Betreuern gut bekannt sein. Es sollte möglichst eine Strecke ausgewählt werden, auf der die Kinder sich sicher bewegen können, d.h. folgende Dinge müssen

beachtet werden: Überquerungen von Straßen, Gleisen etc. so anlegen dass diese gefahrlos überquert werden können (vermeide vielbefahrene Straßen, Fernbahngleise nur bei geregelten Übergängen queren). Wähle eine einfache Route ohne großen Steigungen, schmalen Steigen etc. Vorteilhaft ist ein Rundweg, der nicht zu weit ist (Marschlänge/Marschleistung auf die jüngsten/Kleinsten der Gruppe abstimmen), mehr als 1,5-2 Stunden sollte kein Geländespiel dauern.

Wichtig: In einem Gruppentreffen vor dem Geländespiel sollen die potentiellen Gefahrenpunkte besprochen und geübt werden (z.B. Verhalten bei Straßenquerungen).

DETAILPLANUNG

Überlege sorgfältig den Inhalt des Geländespieles: Was soll den Kindern vermittelt werden (z.B. Tiere, Baumarten etc.), wie viele Stationen sind erforderlich bzw. möglich, wie sollen die Stationen heißen, was soll der Inhalt einer jeden Station sein. Sollen die Stationen aus Spielen o.ä. bestehen kann es erforderlich sein, ausreichend Helfer zu organisieren. Weiters soll immer bedacht werden, dass etwas unerwartetes Eintritt, z.B. eine Verletzung eines Teilnehmers – hier ist für die Versorgung und den Transport zu sorgen. Der Weg sollte nicht zu lang sein und unbedingt vorher selbst begangen worden sein! Teile die Gruppe ggf. in mehrere kleine Gruppen auf damit alle Teilnehmer an den Stationen auch Mitmachen können. Dies bedingt jedoch ggf. eine erhöhte Anzahl an geeigneten Betreuern, welche erst rekrutiert werden müssen!

Es ist unbedingt erforderlich die Eltern vom Vorhaben eines Geländespiels zu informieren, auch das Feuerwehrkommando muss das Einverständnis dazu geben.

Weiters kann es sinnvoll/erforderlich/notwendig sein, andere Personen, Institutionen o.ä. zu Informieren (z.B. Sicherheitswachkörper, Grundstückseigentümer etc.). Ein Zeitplan und damit verbunden ein Laufzettel können bei der Übersicht des Geländespieles nützlich sein. Die Aufgaben müssen lösbar gestaltet werden und sollen die Teilnehmer weder unter- noch überfordern. Kleine Wegweiser, markante Punkte, ein Plan etc. helfen auch dem Betreuer, am richtigen Weg zu bleiben.

Abschluss: zum Abschluss eines Geländespieles sollten alle Teilnehmer Urkunden, Medaillen o.ä. erhalten (entweder einzeln oder als Gruppe)

DURCHFÜHRUNG

Das Wetter spielt bei einer Freiluftveranstaltung eine tragende Rolle – bei unpassendem Wetter ist es besser, die Veranstaltung zu verschieben als diese „auf Biegen und Brechen“ durchzuziehen!

SCHNITZELJAGD #1

SO GEHTS:

Alle Mitspieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, wobei eine Gruppe - die Füchse - nur halb so viele Mitglieder hat wie die andere - die Jäger. Die Füchse machen sich auf den Weg, um ein bestimmtes, den Jägern natürlich unbekanntes Ziel, zu erreichen. Dabei hinterlassen sie Spuren, die auch falsch sein dürfen, d.h. in mehrere Richtungen führen etc. Die Lücken zwischen den Hinweisen können auch unterschiedlich groß sein. Die Jäger folgen nach einiger Zeit. Haben die Füchse ihr Ziel erreicht, ohne von den Jägern eingeholt worden zu sein, haben sie gewonnen..

MATERIAL:

- z.B. Material für die Spuren (Wollfäden, Sägespäne o.ä.)

SCHNITZELJAGD #2

SO GEHTS:

Den ersten Hinweis bekommen die Kinder beim Start, z.B. „Geht zu dem Ort, wo ein Turm mit Glocken steht.“ (Kirchenplatz). An diesem Ort finden sie den nächsten Hinweis, der auch mit einer Frage (gerne auch Feuerwehr-Fragen) verbunden ist, die beantwortet werden muss und zum gesuchten Ort führt. Die Antwort kann auf einen Laufzettel geschrieben werden, der Weg in einer Karte eingezeichnet werden etc. Bei kleinen Kindern, die noch nicht gut Schreiben können, darf der Erwachsene aufschreiben, was die Kinder antworten. Die Suche nach Hinweisen geht immer so weiter, bis die Gruppe am Ziel angekommen ist und z.B. den Schatz findet. Die Betreuer sollen bei diesem Geländespiel nur dann eingreifen, wenn z.B. eine Frage falsch beantwortet wird und daher ein falscher Weg eingeschlagen wird. Auch zur Unterstützung beim Schreiben/Zeichnen darf eingegriffen werden.

MATERIAL

- Hinweiskarten, die im Vorfeld angebracht wurden.

FOTOSAFARI

SO GEHTS:

Die Gruppe erwandert anhand einer Karte eine genau bezeichnete Strecke. Entlang dieses Weges hat der Spielleiter im Rahmen der Vorbereitung zahlreiche Fotos geknipst, die er zu Beginn der Wanderung der Gruppe übergibt. Auf den Fotos sind markante Objekte und Landschaftsausschnitte, die irgendwann im Laufe der Wanderung vom Weg aus zu sehen sind. Die Bilder sind jedoch nicht geordnet. Es sollten etwa doppelt so viele Bilder da sein wie Teilnehmer. Während der Wanderung müssen die Motive ausfindig gemacht und die Fotos in eine chronologische Reihenfolge gebracht werden. Dazu ist neben aufmerksamer Beobachtungsgabe eine gemeinsame Planung und ständige Kommunikation erforderlich.

VARIANTE:

Die Fotos können auf der Rückseite mit Buchstaben beschriftet werden, die in der richtigen Reihenfolge einen Lösungssatz ergeben.

ORT

- Abwechslungsreiche Landschaft, Gemeinden etc.

WALDRALLYE

SO GEHTS:

Bei einer Waldrallye handelt es sich um ein Naturerlebnis im „Stationenbetrieb“.

Entlang eines Weges werden einzelne Stationen aufgebaut, an denen die Kinder Aufgaben erledigen müssen.

Der Start kann auf unterschiedliche Weise erfolgen: in zeitlichem Abstand nacheinander, jede Gruppe an einer anderen Station oder in entgegengesetzte Richtungen.

Bei der Waldrallye sollte das Erleben im Vordergrund stehen und um sie interessant zu gestalten, sollte sie sich unterschiedlicher Methoden bedienen. Die einzelnen Stationen sollten so weit voneinander entfernt liegen, dass sie nicht von der vorhergehenden oder folgenden Station zu sehen sind. Sie sollten aber auch nicht zu weit auseinander liegen, da sonst zu viel Zeit für den Weg verloren gehen würde. Optimal sind fünf bis zehn Minuten Gehzeit zwischen den Stationen. Empfehlenswert ist es auch, die einzelnen Stationen an einem Rundweg durchzuführen.

Die durchzuführenden Aufgaben sollen sich an der Vegetation des Waldes und ggf. der angrenzenden Felder, Weingärten etc. orientieren. Möglich ist z.B. das Erkennen von Baumarten, Getreidearten, Gräsern, Tieren, Tierspuren etc. Dies kann als Suchspiel, als Sammelspiel oder als Zeichenspiel durchgeführt werden.

Mögliche Spiele für Stationen im Rahmen eines Geländespieles folgen nun auf den nächsten Seiten:

ANZIEH-SPIEL

SO GEHTS:

Die Spieler stellen sich in einer Reihe am Start auf. Ein Teilnehmer geht zur Ziellinie. Dieser Spieler ist die „Puppe“. Der Spielleiter gibt ein Startzeichen und startet die Stoppuhr. Der erste Spieler nimmt sich ein Kleidungsstück, läuft zur „Puppe“ und zieht dieser das Kleidungsstück an.

Anschließend läuft er zur Startlinie zurück und klatscht den nächsten Spieler ab, der sich ebenfalls ein Kleidungsstück nimmt und zum Ziel läuft. Dieser Ablauf wird so oft wiederholt, bis die „Puppe“ alle Kleidungsstücke an hat. Wenn die „Puppe“ komplett angezogen ist, wird sie vom nächsten Spieler wieder Stück für Stück ausgezogen.

Wichtig: Im Vorfeld absprechen, ob ein Paar Handschuhe oder ein Paar Schuhe als ein Kleidungsstück gelten!

WERTUNG:

Die schnellste Zeit gewinnt die meisten Punkte.

HINWEIS:

nach ähnlichem Muster können auch Armaturenfiguren gebaut werden!

MATERIAL:

- Verschiedene Kleidungsstücke (gern auch Feuerwehrkleidung)
- 1 Stoppuhr.

VORBEREITUNG:

Zur Vorbereitung des Spiels müssen eine Start- sowie eine Stopplinie markiert werden. An der Startlinie werden die Kleidungsstücke ausgelegt. Bei schlechtem Wetter sollte an der Stopplinie eine Matte oder ein Teppich ausgelegt werden, damit die „Puppe“ nicht im Matsch steht (oder Indoor gespielt werden)

BÄLLE WERFEN

SO GEHTS:

Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Der erste Spieler dreht sich 10 x um einen ca. 50 cm hohen Stock, dann läuft er zur Ziellinie. Dort versucht er drei Bälle in drei Eimer zu werfen.

WERTUNG:

Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der Bälle, die im Eimer gelandet sind.

MATERIAL:

- 1 ca. 50 cm langer Stock
- 3 Tennisbälle
- 3 Kübel

BECHER STAPELN

SO GEHTS:

Die Spieler müssen innerhalb einer Minute mit den Bechern einen hohen Turm bauen.

Die Spieler dürfen sich während des Spiels abwechseln/austauschen. Nachdem der Spielleiter das Startzeichen gegeben hat, darf das erste Kind anfangen zu bauen.

WERTUNG:

Die Anzahl der Becher, die nach einer Minute stehen, werden gezählt.

MATERIAL:

- Stabile Becher
- Tisch
- 1 Stoppuhr

JENGA

SO GEHTS:

Die Spieler versuchen, innerhalb von 5 Minuten (oder eine andere Zeitspanne) so viele neue Reihen zu bauen wie möglich.

Die Spieler dürfen sich abwechseln, am Turm bauen darf immer nur ein Kind.

Fällt ein Turm um, so wird die Zeit angehalten, der Turm in die Startposition wieder aufgebaut und das Spiel weiter gespielt.

TIPP:

Die letzte Reihe des aufgebauten Turms mit farbigen Steinen belegen, damit man besser zählen kann.

WERTUNG:

Die Anzahl der kompletten neuen Reihen, die nach 5 Minuten stehen, werden gezählt.

MATERIAL:

- Jenga-Spiel
- 1 Stoppuhr

WASSERTRANSPORT #1

SO GEHTS:

Die 1. Gruppe holt aus der Wanne je einen wassergetränkten Schwamm, läuft den ersten Parcours und drückt das Wasser auf dem Schwamm in die Becher, bei denen die Kinder der 2. Gruppe stehen.

Die 2. Gruppe läuft mit dem Becher durch den zweiten Parcours und schüttet das Wasser in den Eimer.

Diesen Ablauf wiederholen die Kinder, so oft sie es in 5 Minuten schaffen.

WERTUNG:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

MATERIAL:

- Einwegbecher & Schwämme
- 10-l-Kübel
- Zollstock oder Messbecher
- Stoppuhr
- Wanne für Wasser
- Verkehrsleitkegel

VORBEREITUNG:

Der Spielleiter stellt mit Hilfe der Verkehrsleitkegel zwei Parcours auf. Am Anfang des ersten Parcours steht die mit Wasser gefüllte Wanne. Am Ende des ersten Parcours stehen die Einwegbecher. Dort beginnt auch der zweite Parcours, an dessen Ende der 10-l-Eimer steht. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf.

WASSERTRANSPORT #2

SO GEHTS:

Die Spieler stellen sich in Reihe am Start hinter dem mit Wasser gefüllten Eimer auf. Nach dem Start füllt der erste Spieler seinen Becher mit Wasser, stellt diesen auf den Schläger/Frisbee und durchläuft den Parcours.

Am Ende wird das Wasser in den leeren Eimer geschüttet. Der leere Becher wird an den nächsten Spieler übergeben usw.

Nach 5 Minuten ist das Spiel beendet.

WERTUNG:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

MATERIAL:

- Einwegbecher
- Tischtennisschläger oder Frisbee-Scheibe aus Plastik
- zwei 10-l-Kübel, Zollstock
- Stoppuhr
- Verkehrsleitkegel

VORBEREITUNG:

Der Spielleiter markiert eine Startlinie und stellt einen Parcours auf, der wieder zur Startlinie führt. Einer der beiden Eimer wird mit Wasser gefüllt. Beide werden an der Startlinie aufgestellt.

KISTENLAUF

SO GEHTS:

Der Spielleiter markiert eine Start- und Ziellinie. Jedes Kind der Gruppe stellt sich auf eine Getränkekiste. Ziel ist es, auf den Getränkekisten ins Ziel zu gelangen.

Die Kinder dürfen die Kisten nicht verlassen.

WERTUNG:

Die schnellste Zeit gewinnt die meisten Punkte.

MATERIAL:

- Getränkekisten
- 1 Stoppuhr

WASSERBOMBEN WERFEN

SO GEHTS:

Die Spieler haben 5 Minuten Zeit, möglichst viele Wasserbomben ins Ziel zu bekommen. Es dürfen zwischendurch die Positionen gewechselt werden.

WERTUNG:

Die Anzahl der im Ziel befindlichen Wasserbomben ist die Punktzahl.

MATERIAL:

- 1 Kübelspritze
- Wasserbomben
- Kübel oder Wanne als Ziel
- Wasser zum Nachfüllen der Kübelspritze
- 1 Stoppuhr

VORBEREITUNG:

Die Spieler einer Mannschaft werden wie folgt aufgeteilt: Ein Spieler füllt die Kübelspritze mit einem Eimer auf. Ein weiterer Spieler pumpt an der Kübelspritze. Ein dritter Spieler steht am Strahlrohr, der vierte Spieler füllt die Wasserbomben. Der fünfte Spieler knotet die Bombe zu und der sechste Spieler wirft sie ins Ziel.

SCHWAMM WERFEN

SO GEHTS:

Die Werfer nehmen die Schwämme aus der Wanne mit Wasser und schmeißen sie über die Plane auf die andere Seite.

Dort müssen die Fänger die Schwämme auffangen und in den Kübel ausdrücken.

Dauer: 5 Min.

WERTUNG:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

MATERIAL:

- 1 10-l-Kübel
- Zollstock oder Messbecher
- Schwämme
- Wanne mit Wasser
- 1 Stoppuhr
- 1 Plane

VORBEREITUNG:

Die Plane muss als Sichtschutz aufgehängt werden (z.B. zwischen zwei Bäumen). Auf beiden Seiten muss es genügend Platz für das Spielfeld geben. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf.