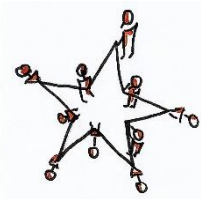


Spielideen zum Restart

I) *Formen und Figuren mit Leinen nachbilden*

Je nach Gruppengröße benötigt man ein oder zwei Leinenbeutel, die zu einem großen Kreis geschlossen werden. Mit ausreichend Abstand halten sich nun die MitspielerInnen am Seil fest. Die Spielleitung gibt nun nacheinander verschiedene Formen und Figuren vor, die dann mit dem Seil nachgestellt werden. Keiner darf das Seil loslassen.



Als Herausforderung kann man das Spiel auf Zeit oder mit teilweise verbundenen Augen spielen.

II) *Das große Geheimnis-Quiz*

Auf dem WIKI der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg finden sich Spielkarten auf denen verschiedene „Geheimnisse“ genannt sind. Im Plenum wird nun abgestimmt, welches Geheimnis ein gutes und welches ein schlechtes ist. Gerade Kinder haben bei der Unterscheidung teilweise Schwierigkeiten und trauen sich nicht, Ängste und Sorgen anzusprechen. Mit diesem Spiel sollen sie erkennen, dass sie mit manchem nicht alleine sind und bleiben müssen.

III) *Wasser-Parcours laufen*

Es werden mehrere Teams gebildet. JedeR bekommt einen Eimer mit Löchern (ggf. Joghurt-Eimer). An einer Station werden die Eimer gefüllt und nach dem Absolvieren des Parcours an einem Behälter geleert. Ziel ist es, am meisten Wasser zu transportieren. Entweder man baut mehrere gleiche Parcours oder einen, bei dem am Schluss die Zeit gestoppt wird. Der Wasserstand im zweiten Behälter zeigt auf, wer das Spiel gewonnen hat. Die UVV ist unbedingt zu beachten und die Kinder sollten z. B. nicht auf nassen Brettern ausrutschen können.



IV) *Tannenbaum- Schlauchkegeln*



Neun Plastikflaschen werden mit Wasser gefüllt und dienen als Kegel, die als Dreieck aufgestellt werden. Gut sichtbar sollte an einer Flipchart, mit Straßenmalkreide oder einer Tafel ein Tannenbaum (oder eine andere Figur) angezeichnet werden. Die Teilnehmenden kegeln nun nacheinander mit dem Schlauch (Kinder D- und Jugendlichen C-Schläuche). Die Anzahl der jeweils umgeworfenen Kegel wird am Tannenbaum abgestrichen. Welches Team seinen Baum am schnellsten „umgekegelt“ hat, gewinnt das Spiel. Um die Hygieneregeln einzuhalten, sollten die Spielenden Handschuhe tragen und ein Helfer sollte die Kegel aufstellen.

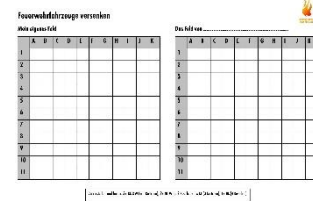
V) *„Feuerwehr-was-ist-das?“ (nach dem Spiel „Tabu“)*

Auf dem WIKI der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg finden sich Spielkarten für dieses Spiel. Alternativ kann man selbst Kärtchen schreiben, auf denen ein Begriff steht, der erläutert werden soll und weitere Begriffe, die in der Erläuterung nicht verwendet werden dürfen.

Wer hier auch Pantomime und Zeichnen einbauen möchte, kann dies gerne tun oder man nutzt das **KaReVeTo-Spiel**, welches durch die Jugendsprecher des Landes entworfen wurde.

VI) Feuerwehrfahrzeug versenken

Dieses Spiel kann auch über 2m-Funk gespielt werden. Zwei Spieler spielen gemeinsam und erhalten je zwei Spielpläne. Auf dem ersten positioniert jeder seine sieben Feuerwehrfahrzeuge: **zwei KDOW** = je 1 Feld; **drei MTW** = je 2 Felder; **ein LF** = 3 Felder und **eine DL** = 4 Felder. Wenn beide fertig sind, kann das Spiel beginnen: Abwechselnd benennen die SpielerInnen ein Feld. Ist ein Fahrzeug getroffen, darf erneut gefragt werden, wurde ein Freifeld getroffen, darf der/die andere ihr Glück versuchen.



VII) Wir beladen das Feuerwehrauto (nach dem Spiel „Ich-packe-meinen-Koffer“)

„Wir beladen unser LF und wir nehmen mit ...“ Reihum nimmt nun jedes Kind bzw. jedeR Jugendliche ein Gerät oder eine Armatur des Feuerwehrfahrzeuges mit. Natürlich müssen, bevor man sein neues Gerät hinzufügt, die der Vorgänger wiederholt werden. Wer einen Fehler bei der Reihenfolge macht oder wem keine Gerätschaft bzw. Armatur mehr einfällt, fliegt raus. Wer am längsten im Spiel bleibt, gewinnt.

VIII) Fahrzeug- und Armaturenkunde etwas anders

Die Jugendlichen füllen – unter Beachtung der aktuellen Sicherheitsregeln – gemeinsam oder in Kleingruppen das Arbeitsblatt zum LF aus. Anschließend wird dies bzw. die einzelnen Armaturen und ihre Funktionsweise besprochen und Fragen geklärt. Die Spielleitung muss darauf achten, dass sich kein Jugendlicher überfordert fühlt. Fehler sind erlaubt – gerade nach der wochenlangen Pause.

Armaturen- und Fahrzeugkunde

- 1) Erläutere, wie das LF vollständig heißt und was dies bedeutet.
 - 2) Nenne, wie der Funktionsname des LF lautet?
 - 3) Nenne die Besetzung des LF und wie sich diese gliedert.
 - 4) Ergänze zu den Buchstaben wichtige Feuerwehrgerätschaften und merkmale die mit einem Stern, die auf dem LF verbaut sind (Daherfunktion zu der Buchstabe nicht)
- | | | |
|---|---|---|
| A | H | S |
| B | K | T |
| C | L | U |
| D | M | V |
| E | O | W |
| F | P | Z |
| G | R | |
- 5) Jede Teilnehmerin wählt zwei der Siegfille (oder die selbst, sie andere GruppenmitgliederInnen und erklärt diese (Bedeutung der Funktion).



IX) Raumsoziometrie

Legt eine Schnur auf den Boden oder zeichnet mit Straßenmalkreide eine Linie. Die Spielleitung stellt nun verschiedene Fragen und die Kinder und Jugendlichen sollen sich entlang der Linie aufstellen. Was welches Linienende bedeutet, kann bei jeder Frage neu definiert werden. Um einzusteigen und das Vorgehen zu verdeutlichen kann man die Kinder erst einmal nach Schuhgröße, Geburtstag im Jahr, Alter, Dauer der Feuerwehrzugehörigkeit oder Entfernung zwischen Feuerwehr und Zuhause aufstellen lassen. Anschließend kann man auch auf Corona eingehen: Wie war die Zeit für Euch? Wer hatte digital Unterricht? Wie viel Zeit am Tag wart ihr digital unterwegs (Handy, PC, Tablett, ...)? Wer konnte häufig ausschlafen? Wer hat sich alleine gefühlt? Wer hat seine Freizeitaktivitäten vermisst? – Der Frage entsprechend werden die Linienenden angepasst und verändert.



Dieses Spiel ist ein Kennenlernspiel, dass die Runde auflockern soll und zum Gespräch anregen. Im Allgemeinen kann man auch Fragen zum Werdegang und Beruf, Lieblings- oder Hassfach, Hobbies, Liebingsessen, -urlaubsort, -musik usw. stellen und so die Gemeinsamkeiten unter den Teilnehmern aufzeigen.

X) *Funken*

Die Spielleitung beginnt und „funk“ eine Person mit ihrem Namen an, wenn der Angefunkte bestätigt hat, wird eine Frage gestellt (Wie geht es dir? Was ist dein Liebingsessen? Was ist dein Lieblingsspiel? Was ist deine Lieblingsfarbe? Wann hast du morgen Schule? Seit wann bist du in der Feuerwehr? usw.). Die angefunkte Person beantwortet die Frage. Wenn der Funkspruch beendet wurde, darf die eingangs angefunkte Person eine neue Person auswählen. Einerseits soll die Hemmschwelle fürs Funken abgebaut werden und zum anderen lassen sich so die Regeln des Funkens einüben.

Ein Beispiel:

Spielerin A: „Florentine Ben von Florentine Anna – kommen!“

Spieler B: „Hier Florentine Ben – kommen!“

Spielerin A: „Frage: Was ist Ihre Lieblingsfarbe? – kommen!“

Spieler B: „Blau – kommen!“

Spielerin A: „Verstanden – Ende.“

Nun ist Spieler B an der Reihe, die nächste Person anzufunken.

XI) *Die rasante Einsatzfahrt*

Alle Kinder sitzen im Kreis entweder auf Stühlen oder auf dem Boden und natürlich mit dem nötigen Abstand. Die Spielleitung beginnt zu erzählen:

Das Feuerwehrauto ist voll besetzt, die Türen werden zugeschlagen. Die Fahrertür (*in die Hände klatschen*), die Beifahrertür (*in die Hände klatschen*) und die Türen zum Mannschaftsraum (*zweimal in die Hände klatschen*). Dann kann die Fahrt losgehen (*auf die Oberschenkel klatschen*). Direkt nach der Ausfahrt aus dem Feuerwehrhaus kommt eine scharfe Rechtskurve (*Körper nach rechts lehnen*).

Weiter geht die Fahrt (*auf die Oberschenkel klatschen*). Am Straßenrand steht ein Junge und macht Fotos vom vorbeirauschenden Feuerwehrauto (*Fotoapparat darstellen und klick, klick, klick machen*).

Die Fahrt geht weiter - doch die Ampel direkt vor uns schaltet auf Rot: Wir müssen bremsen (*den Körper nach vorne lehnen - langsamer auf die Oberschenkel klopfen*). Wir schauen nach links (*Kopf nach links drehen*) und nach rechts (*Kopf nach rechts drehen*) - die Kreuzung ist frei und die Fahrt kann weiter gehen (*schneller auf die Schenkel klatschen*).

Die Straße wird unebener, wir fahren durch ein Schlagloch (*Körper durchschütteln*) und noch ein Schlagloch (*Körper durchschütteln*) (*weiter auf die Oberschenkel klatschen*).

Am Straßenrand steht ein Kind und hält sich die Ohren zu und weint (*Ohren zu halten und die Augen reiben*).

Danach folgt eine Linkskurve (*Körper nach links lehnen*) und der Einsatzort ist nun in Sicht.

Es sind noch 10 Meter 9, 8 (*abwärtszählen und immer schneller auf die Oberschenkel klopfen*)

Geschafft - wir sind am Einsatzort angekommen.

Der Kommandant war schon vor Ort und winkt ab: Fehlalarm.

XII) *Was sind 1,5 Meter?*

Gerade für die Kinder in den Kindergruppen kann es sehr abstrakt sein, wenn es heißt, sie sollen 1,5 Meter Abstand halten. In einer Einheit könnte man beispielsweise Materialien suchen lassen, die diese Länge haben (beispielsweise Saugschläuche) oder man fädelt Nudeln oder Klopapierrollen auf einen 1,5 Meter langen Faden auf und bildet anschließend eine Schlange oder einen großen Kreis mit dem vorgegebenen Mindestabstand.



Andererseits könnte man auch mit Schwimnudeln einen Kreis mit dem Radius von gut 1,5 Metern zusammenstecken, im Durchmesser werden nun zwei Bänder mit 3,5 Metern befestigt, dass die Kinder den Schwimm(nudel)ring anziehen können, um plastisch zu sehen, wie viel Abstand sie zu halten haben.

XIII) Mein spannendstes Erlebnis

Reihum erzählen die Mitspielenden drei spannende Erlebnisse während der Coronazeit – allerdings stimmen nur zwei, eines davon soll eben frei erfunden sein. Jedes Erlebnis darf maximal 30 Sekunden lang ausgeschmückt werden. Nach den Erläuterungen versuchen die anderen MitspielerInnen zu erraten, welches erfunden und welche wirklich passiert sind. Unter anderem werden das Zuhören und das Argumentieren, aber auch die rhetorischen Fähigkeiten geschult. Wenn man anstatt der drei Corona-Erlebnisse zum Beispiel Hobbies beschreiben lässt, kann dieses Spiel auch zum Kennenlernen genutzt werden, da die Teilnehmenden eventuell auf Gemeinsamkeiten stoßen.

XIV) Stadt – Land – Feuerwehr

Das beliebte Kultspiel wird einfach um die Kategorie „Feuerwehr“ ergänzt. Notiert werden können beispielsweise Armaturen, Geräte, Funktionen und bekannte Persönlichkeiten innerhalb der Organisation, Maskottchen und vieles mehr. Ausschließlich Namen aus der örtlichen Feuerwehr sollten ausgenommen werden.

Stadt – Land – Feuerwehr							
Stadt	Land	Geräte	Fahr	Werk	Weg	Feuerwehr	Partei

XV) Knobelaufgaben

Zur Lösung der Aufgabe darf nur das Material des Fahrzeugs X (bestenfalls ein LF) verwendet werden. Die jeweiligen Gegenstände dürfen nicht mit den Händen/ Handschuhen berührt werden, sondern nur mit Material des oben genannten Fahrzeuges in Kontakt kommen. Auf die Einhaltung der UVV und Hygieneregeln ist dringend hinzuweisen! Die MitspielerInnen erhalten vorab fünf Minuten Zeit zur Beratung, anschließend geht es an die Umsetzung. Eventuell kann man auch mehrere Kleingruppen gegeneinander antreten lassen.

- Eine Bierbank muss ohne Berührung aufgestellt bzw. aufgeklappt, herumgedreht und zusammengeklappt werden.
- Eine Kübelspritze (leer) muss aus einer leeren Mülltonne gehoben werden, ohne Berührung.
- Es wird ein Kreis mit einem Durchmesser von vier Metern gelegt, in der Mitte steht eine offene Plastikflasche, die zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist. Die Flasche muss nun als Gefahrgut aus dem Kreis geholt werden, ohne dass etwas verschüttet wird. Der Kreis darf nicht betreten werden.
- Eine Wassermelone soll aus dem 1. Obergeschoss ins Erdgeschoss transportiert werden, ohne beschädigt zu werden.
- Ein rohes Ei liegt auf dem einen Feuerwehrfahrzeug und soll auf das andere gebracht werden, ohne zu Bruch zu gehen. Es dürfen maximal zwei Personen auf jedem Dach sein.

Ergänzendes findet sich auch auf der Homepage der Landesfeuerweherschule: <https://www.lfs-bw.de/Fachthemen/Ausbilden/Seiten/knobelaufgaben.aspx>

