



www.jugendfeuerwehr-bw.de

Guten Appetit!

geheizten Backofen.

Ablauf: Aus dem Schmand, dem Schinken, den ihr in kleine Würfel geschnitten habt, und dem geriebenen Käse rührt ihr eine Masse, die ihr ihr ungebäckten auf und bestreicht beide Hälften mit der Masse. Legt sie auf ein Backblech und gebt sie für ca. 12 Minuten in den auf 200° C vor-

Zutaten für 8 Brötchen: Aufbackbrötchen, 1 Becher Schmand, 200 g Schinken, 200 g geriebener Käse, Salz, Pfeffer, Paprikapulver

Pizzabrötchen

BACKEN & ESSEN



So könnte das aussehen:

Ablauf: Jedes Kind darf ein Feuerwehrauto auf das schwarze Tonpapier schneiden. Auf das weiße Papier dürfen die Kinder mit dem Schwamm malen (dazu kann man Modellautos bereitstellen) und dieses dann aus-

Material: Papier (am besten DinA4) in Weiß, Tonpapier in Schwarz, rote und gelbe Farbe, Malerkittel, Schwämme, Siffler, Scheren, Kleber

Feuerwehr im Einsatz

KREATIVANGEBOT

SPIEL

Einsatz für die Fahrzeuge...

Material: Stühle und eventuell Blätter mit den Fahrzeugen drauf

Ablauf: Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Kinder werden in die verschiedenen Gruppen anhand von Feuerwehrfahrzeugen eingeteilt: Löschgruppenfahrzeug (LF), Drehleiter (DL), Mannschaftstransportwagen (MTW), Rüstwagen (RW), Einsatzleitwagen (ELW) und bekommen bei Bedarf das passende Schild.

In der Kreismitte steht ein Kind und sagt nun, welche Fahrzeuge in den Einsatz müssen. Alle Kinder, die dieses Fahrzeug sind, müssen sich dann einen neuen Platz suchen - natürlich versucht auch das Kind in der Mitte, einen Platz zu ergattern. Wer keinen Platz bekommt, bleibt in der Mitte stehen und ruft den nächsten „Einsatz für Fahrzeug...“ auf. Sagt das Kind in der Mitte „Einsatz für alle Fahrzeuge“ müssen sich alle Kinder einen neuen Platz suchen.



SPIEL

Persönliche Schutzausrüstung

Material: Zwei vollständige Persönliche Schutzausrüstungen (PSA) und einen Schaumgummiwürfel

Ablauf: Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Sie stellen sich mannschaftsweise hintereinander in eine Reihe. Der Spielleiter würfelt. Je nach Augenzahl müssen folgende Aufgaben gelöst werden:

1 = Handschuhe anziehen 2 = Helm aufsetzen

3 = in die Stiefel schlüpfen

4 = Jacke anziehen

5 = nochmal würfeln

6 = alles anziehen

Jeweils das vorderste Kind erledigt die Aufgabe. Welches Kind ist am schnellsten? Diese Gruppe bekommt einen Punkt. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.



www.jugendfeuerwehr-bw.de



KINDER-GRUPPEN-SPICKER

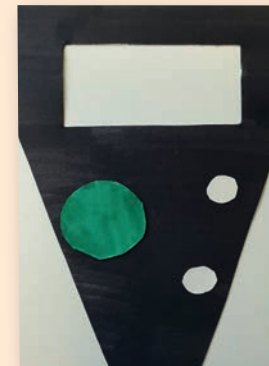
KREATIVANGEBOT

MELDER BASTELN

Material: Tonpapier in grau und schwarz und grün (oder ihr nehmt hierfür Klebepunkte), Kleber und Scheren

Ablauf: Zeichnet die benötigten Formen auf dem entsprechenden Papier vor und schneidet sie aus. Wenn ihr wollt, dass Kinder ihren Melder am Gürtel tragen können, dann klebt auf der Rückseite eine große Büroklammer auf.

Die Vorlage findet ihr auf unserer Webseite.




www.jugendfeuerwehr-bw.de
jugendbuero@jugendfeuerwehr-bw.de
Tel. 0711 128516-20
70794 Filderstadt
Karl-Benz-Straße 19

JUGENDFEUERWEHR BADEN-WÜRTTEMBERG

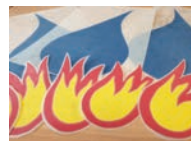
SPIEL

WASSER MARSCH

Material: Für die Kinder werden große Wassertropfen aus blauem Tonpapier ausgeschnitten. Im Ziel sollte ein Feuer dargestellt werden (zum Beispiel aus einzelnen Flammen).

Ablauf: Die Gruppe wird in mehrere Kleingruppen aufgeteilt. Das jeweils erste Kind bekommt zwei Wassertropfen. Nach dem Startsignal muss das Kind die Wassertropfen vor sich auf den Boden legen und darf nur über diese den Weg zum Feuer gehen. Das Kind stellt sich also auf den vorderen Wassertropfen und holt dann den hinteren nach vorne und kann dann wieder einen Schritt nach vorne machen. Ist das Kind am Feuer angekommen, nimmt es eine Flamme weg, hebt die beiden Wassertropfen auf, nimmt sie in die Hand, läuft zurück zu seiner Mannschaft und das nächste Kind ist an der Reihe. Welche Mannschaft schafft es als erstes das Feuer zu löschen?

Variante: Der Weg zum Feuer muss als Mannschaft gelegt werden. Jede Mannschaft hat einen Tropfen mehr als Kinder in der Mannschaft sind. Es werden alle Tropfen auf den Boden gelegt, alle Mannschaftsmitglieder stellen sich auf einen Tropfen, dann muss der hinterste Tropfen nach vorne durchgegeben werden. Dann kann die ganze Mannschaft wieder einen Schritt nach vorne machen und es wird hinten wieder ein Tropfen frei. Auch hier heißt es: Wer schafft es als erstes das Feuer zu löschen?



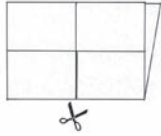
Faltanleitung



1. Falte das Blatt längs, dass die Schrift außen sichtbar ist. Öffne es anschließend wieder.



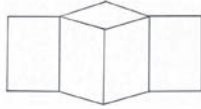
2. Falte das Blatt quer, dass die Schrift außen sichtbar ist. Schneide nun an der kräftigeren Linie ein.



3. Klappe nun die oberen Seiten herunter, sodass ein „M“ entsteht.



4. Öffne das Blatt nun wieder vollständig, falte es längs und schiebe die äußeren Seiten nach innen.



5. Lege den Spicker nun zu einem kleinen Buch zusammen. Falls gewünscht, können die beiden äußeren Teile aneinander geklebt werden.