



SPIELE
rot angemalt!

Konzentration, Zuhören, Kommunikation

Ich belade mein Feuerwehrauto

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Spieler im Kreis beginnt das Feuerwehrauto zu beladen, in dem er einen Gegenstand nennt, den er im Feuerwehrauto mitnimmt. Er sagt z. B.: „Ich belade mein Feuerwehrauto mit einem Verteiler.“ Der Nachbar fährt fort: „Ich belade mein Feuerwehrauto mit einem Verteiler und einem Strahlrohr.“ Der nächste Spieler muss Verteiler, Strahlrohr und noch einen weiteren Gegenstand nennen, usw. Reihum nennt jeder Spieler einen weiteren Gegenstand. Alle Gegenstände müssen in der richtigen Reihenfolge aufgesagt werden. Wenn ein Fehler gemacht wird, muss derjenige Spieler einen Pfand abgeben oder eine kleine Aufgabe lösen z.B. auf einem Bein hüpfen.

30–60 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Keine zusätzlichen Hilfsmittel erforderlich

Zuhören, Aufmerksamkeit

Der Feuerwehrhelm ist rund

Der Spielleiter, der einen Feuerwehrhelm auf dem Kopf hat, zeichnet mit einem Finger zu dem Spruch: „ALSO: Der Feuerwehrhelm ist rund, der Feuerwehrhelm ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund.“ einen Feuerwehrhelm in die Luft. Danach fordert er den nächsten Spieler auf, es ihm nach zu machen. Jetzt versucht die Gruppe, einer nach dem anderen, genau dasselbe zu machen. Der Spielleiter kommentiert dann immer, ob es richtig oder falsch war. Dabei kommt es nicht aufs Malen an, sondern nur darauf, dass das Wörtchen „ALSO“ ebenfalls erwähnt wird.

10–20 Minuten, Teilnehmerzahl: mindestens 5, maximal 15 Kinder

Feuerwehrhelm

Einsatzspiel

Man erstellt einen Hindernissparcours aus den vorhandenen Gegenständen, z. B. eine Bank zum drüber klettern und einen Tisch zum darunter klettern, Verkehrsleitkegeln als Slalomparcours aufstellen, eine Arbeitsleine als Balancierseil auf dem Boden auslegen, ... Am Ende des Parcours legt man ein D-Strahlrohr auf dem Boden! Nun soll das Kind schnellmöglichst durch den Parcours laufen und das Strahlrohr aufheben und dieses mit nach vorne zum Start bringen!

Bei älteren Kinder kann man auch die Zeit stoppen!

20–30 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Verkehrsleitkegel oder Ähnliches zum Aufbau eines Parcours

Stärkung der Wahrnehmung, Aufmerksamkeit

Die Probe der Feuerwehrkapelle

Die Gruppe sitzt im Kreis, ein Mitspieler verlässt den Raum. Die übrige Gruppe bestimmt nun, wer Dirigent sein soll. Seine Aufgabe ist es, möglichst unauffällig den anderen Zeichen zu geben, wann sie ein anderes Instrument spielen sollen. Dann kommt der Spieler, der draußen gewartet hat, zurück in den Raum. Die Gruppe beginnt pantomimisch ein Instrument zu spielen. Nach kurzer Zeit muss das Instrument gewechselt werden. Wann und welches Instrument gespielt wird, bestimmt der Dirigent – und zwar möglichst so, dass das Kind, welches draußen war, es nicht merkt. Sobald er den Dirigenten erkannt hat, kann er im Orchester mitmachen und der Dirigent verlässt den Raum. Für die zweite Runde wird ein neuer Dirigent ernannt.

30 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Keine zusätzlichen Hilfsmittel erforderlich

Teamfähigkeit, Schnelligkeit, Geschicklichkeit

Der Löschwurm verliert seinen Schwanz

Alle spielenden Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Jeder fasst seinem Vordermann auf die Schultern. Dieser mächtige Löschwurm bekommt an seinem Schwanz – also dem letzten Mitspieler – ein Tuch befestigt, das der Kopf des Löschwurms ergattern muss. Ziel ist, dass der Löschwurm nicht zerrissen wird.

15–20 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Tuch

Schnelligkeit, Teamfähigkeit, Wahrnehmung

Melder-Alarm

Bei diesem Spiel geht es um Zeit. Benötigt wird eine Eieruhr zum Aufziehen und ein kleines Säckchen, in dem die Uhr verstaut wird. Dies ist der „Melder“. Der Spielleiter stellt ihn auf 20 bis 30 Sekunden ein und reicht ihn schnell zum ersten Mitspieler. Der „Melder“ wird so reihum gegeben, bis die Uhr klingelt. Das Kind, bei dem der „Melder“ gerade „alarmiert“, scheidet aus. Eine neue Runde beginnt, bis der Sieger feststeht. Der Spieler, der als letztes den Melder hat, gewinnt.

15 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Eieruhr, kleines Säckchen

Teamfähigkeit, Kommunikation, Schnelligkeit

Das Einsatzfax

Die Kinder sitzen hintereinander auf zwei Stuhlreihen. Der Spielleiter malt am Ende der Reihe auf ein Papier das zu übermittelnde Bild. Dabei ist darauf zu achten, dass es möglichst einfache Bilder bzw. Strichzeichnungen sind. Anschließend malt die letzte Person in der Reihe das Bild mit dem Zeigefinger auf den Rücken, des vor ihm sitzenden Spielers. Das Bild wandert nun von Rücken zu Rücken, bis das Bild am vorderen Ende angekommen ist. Das erste Kind in der Reihe überträgt nun das auf dem Rücken erühlte Bild auf Papier. Jetzt werden die Zeichnungen der Gruppen verglichen, diejenige, die das ursprüngliche Bild möglichst genau wiedergibt hat gewonnen. Mehrere Durchgänge sind möglich.

30 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Stühle, Blätter, einfache Bilder (Strichzeichnungen), Stifte

Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Teamfähigkeit

Feuerwehrhandschuh schlagen

Alle Kinder sitzen in einem Stuhlkreis. In der Mitte des Kreises steht ein Kind und hat einen Feuerwehrhandschuh in der Hand. Ebenfalls in der Kreismitte steht ein Eimer, Korb oder ähnliches. Der Spieler in der Mitte versucht einem Mitspieler mit dem Handschuh „sanft“ auf den Schenkel zu schlagen. Nachdem er dies getan hat, läuft er in die Mitte des Kreises und wirft den Handschuh in den Eimer. Der „Geschlagene“ läuft dem „Schlagenden“ nach und nimmt den Handschuh aus dem Eimer. Hat der „Geschlagene“ den „Schlagenden“ vor Erreichen des freien Stuhles ebenfalls mit dem Handschuh erwischt, muss dieser weiter spielen. Konnte der „Schlagende“ jedoch den Stuhl erreichen, so tauschen beide Spieler den Platz und das Spiel geht weiter.

20–30 Minuten, Teilnehmerzahl: Alle

Feuerwehrhandschuh, Stühle, Eimer, Korb oder ähnliches

PSA-Ralley

Eine Jugendfeuerwehrjacke wird für dieses Spiel benötigt. Das erste Kind zieht auf Kommando die Jugendfeuerwehrjacke an und fasst die Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun, die Jugendfeuerwehrjacke dem ersten Kind abzustreifen und dem nächsten Kind überzustreifen, ohne dass beide die Hände loslassen. Die Mannschaft, bei der auch das letzte Mannschaftsmitglied die Jugendfeuerwehrjacke angezogen hatte, gewinnt.

15 Minuten, Teilnehmerzahl: mindestens 2 Gruppen

Mehrere Jugendfeuerwehrjacken

Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Teamfähigkeit

Das rote Gerätespiel

Die Kinder werden in gleich große Gruppen eingeteilt. Gegenüber jeder Mannschaft werden in einiger Entfernung kindgerechte Feuerwehrgeräte, z.B. D-Strahlrohr, Feuerwehrhandschuhe, Handlampe, Leinenbeutel platziert. Der Spielleiter hat ebenfalls einmal diese Gegenstände in der Hand und stellt sich hinter die Gruppen. Die Gruppen stellen sich nun in Blickrichtung zu den Gegenständen hintereinander auf, außer der letzte Spieler, er dreht sich um und schaut den Spielleiter an.

Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, sich Zeichen für die Gegenstände zu überlegen (z. B. linke Schulter klopfen = D-Strahlrohr, rechtes Ohr läppchen ziehen = Feuerwehrhandschuhe, usw.). Der Spielleiter zeigt nun dem letzten Spieler einen Gegenstand. Die Information muss nun per Zeichen an den vordersten Spieler weitergegeben werden. Dieser muss starten und den geforderten Gegenstand holen. Die Gruppe die zuerst den richtigen Gegenstand gebracht hat erhält einen Punkt. Wer gelaufen ist, stellt sich in der Reihe hinten an. Gewonnen hat diejenige Gruppe, die nach einem Durchlauf die meisten Punkte gesammelt hat.

20–30 Minuten, Teilnehmerzahl: 2–5 Gruppen

Pro Gruppe jeweils z.B. ein D-Strahlrohr, Feuerwehrhandschuhe, Handlampe, Leinenbeutel oder andere kindgerechte Feuerwehrgeräte in gleicher Anzahl wie die Gruppen

Ein gemeinsames Projekt von DFV und DJF
Weitere Informationen unter www.jugendfeuerwehr.de



DEUTSCHER
FEUERWEHR
VERBAND



DEUTSCHE
JUGEND
FEUERWEHR

Erarbeitet von Nadine Krenz (LFS Bruchsal), Melanie Walter (LFV Bayern) und Michael Klein (PGL Kinder in der Feuerwehr).