

EINLEITUNG ZUR SPIELESAMMLUNG

Die Feuerwehr erlebt man am besten praktisch. Aus diesem Grund besteht der Feuerwehr-Schultag nicht nur aus dem Unterrichtsteil, sondern auch aus einem Stationenlauf. Dieser soll nach dem Unterricht durchgeführt werden. Der LFV Bayern und die Jugendfeuerwehr Bayern haben dafür eine Spielesammlung erarbeitet.

Die Spiele können mit oder ohne einer Feuerwehr vor Ort durchgeführt werden. Sollte Ihre örtliche Feuerwehr am Projekttag teilnehmen, lassen sich sicher auch noch andere Spiele und Aktionen umsetzen. Die hier aufgeführte Spielesammlung ist nur ein Vorschlag unsererseits.

Der Stationenlauf kann mit oder ohne Bewertung durchgeführt werden. Bei der Bewertungsvariante können alle Klassen der Schule gegeneinander antreten und man kürt am Schluss eine Gewinnerklasse. Als möglichen Preis erhält jeder Schüler der Gewinnerklasse einen unserer „Actionstarter“-Turnbeutel oder eine findedeinfeuer-Handyhalterung. Bitte melden Sie die Zahl der Gewinner an findedeinfeuer@lfv-bayern.de, damit wir der Schule schnellstmöglich die Gewinne zusenden können.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!



Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 1

SCHLAUCHKEGELN

Teilnahme der Feuerwehr nötig?

Ja

Material:

C-Schläuche, 9 Kegel (alternativ zu ½ gefüllte 1,5 l Wasserflaschen)

Zeitvorgabe:

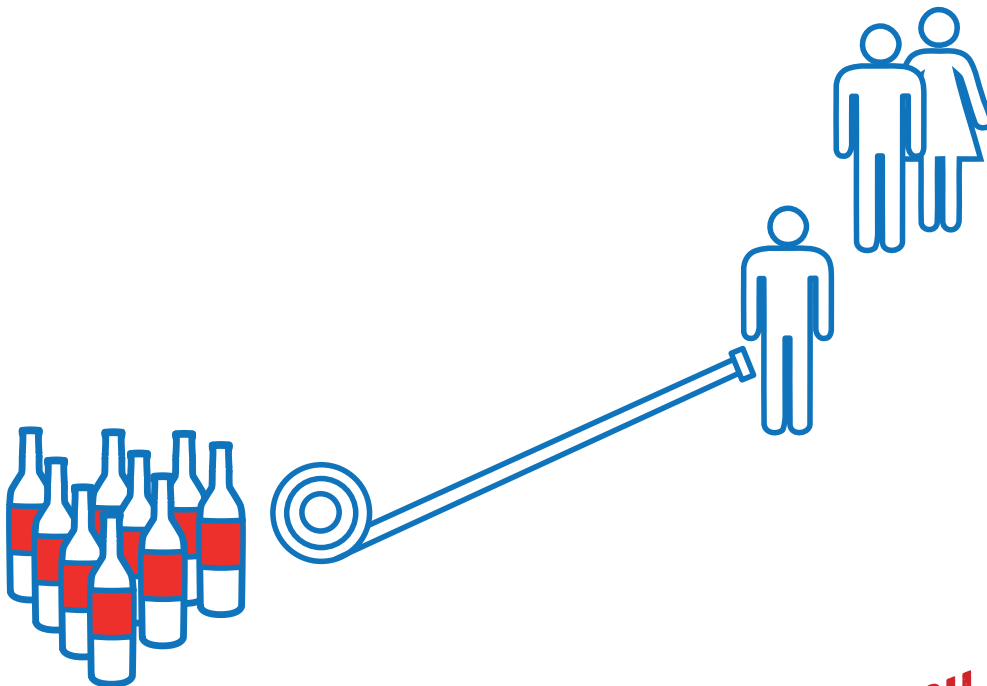
keine

Beschreibung:

Die Kegel werden ca. 5 - 7 m von der Startlinie entfernt aufgestellt. Von der Startlinie aus wird der Schlauch ausgerollt. Ziel ist es möglichst alle Kegel auf einmal umzuwerfen. Für den nächsten Teilnehmer werden alle Kegel wieder aufgestellt.

Wertung:

Pro Kegel gibt es 10 Punkte. Das Ergebnis der Schüler einer Klasse wird zusammengezählt.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 2

WASSERBEFÖRDERUNG

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:

Wasser, 0,5 l-Krug oder Glas, Stoppuhr, Lineal

Zeitvorgabe:

3 Min.

Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich als Reihe hintereinander auf. Das Wasser muss durch die Teilnehmer über den Kopf weitergeleitet werden, von vorn nach hinten. Es muss jeder Teilnehmer einbezogen werden.

Möglichst das gesamte Wasser soll vom ersten Teilnehmer zum letzten Teilnehmer kommen.

Wertung:

100 Punkte	über 14,5 cm
80 Punkte	bis 13,5 cm
60 Punkte	bis 12,5 cm
40 Punkte	bis 11,5 cm
20 Punkte	bis 10,5 cm
10 Punkte	unter 9 cm oder Zeit überschritten



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 3

KISTENRAUPE

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:
Getränkekisten, Stoppuhr

Zeitvorgabe:
-

Beschreibung:

Die Getränkekisten stehen hintereinander an der Startlinie. Auf den vorderen Kisten steht je zwei Teilnehmer. Der/die hinterste(n) Teilnehmer hebt die letzte Kiste hoch und reicht sie nach vorne durch. Die Ersten setzen die Kiste vor sich ab und die Teilnehmer gehen alle eine Kiste nach vorne. Die Spieler dürfen dabei den Boden nicht berühren!
Start und Ziel liegen ca. 5 m auseinander. Die Zeit stoppt, wenn der letzte Schüler inkl. Kasten die Ziellinie überquert hat.

Wertung:

100 Punkte	unter 2 Min.
80 Punkte	bis 3 Min.
60 Punkte	bis 4 Min.
40 Punkte	bis 5 Min.
20 Punkte	bis 6 Min.
10 Punkte	mehr als 8 Min.
Bei Bodenberührung 2 Punkte Abzug.	



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 4

ZIELWURF

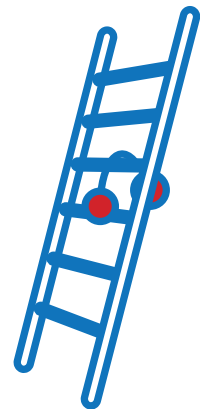
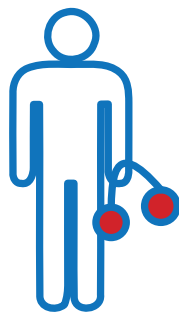
Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Ja

Material:
Bolas (siehe Zeichnung) oder Leinenbeutel, Leiter

Zeitvorgabe:
-

Beschreibung:
Jeder Teilnehmer darf zweimal mit Bolas oder dem Leinenbeutel (das Seilende in der Hand behalten) auf eine 4 m entfernte Leiter werfen. Die Leiter lehnt an der Wand oder ist aufgestellt.

Wertung:
Je höher man trifft, desto mehr Punkte gibt es. Am Ende werden die Ergebnisse der Klasse zusammen gerechnet.



30 P.
25 P.
20 P.
15 P.
10 P.
5 P.

MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 5

BALL DURCH SCHLAUCH

Teilnahme der Feuerwehr nötig?

Ja

Material:

Tennisball, B-Schlauch, Stoppuhr oder

Zeitvorgabe:

-

Beschreibung:

Alle Schüler halten verteilt den Schlauch in der Hand. Sie müssen so schnell wie möglich den Ball einmal durch den Schlauch befördern.

Wertung:

Die schnellste Zeit gewinnt.

100 Punkte unter 3 Min.

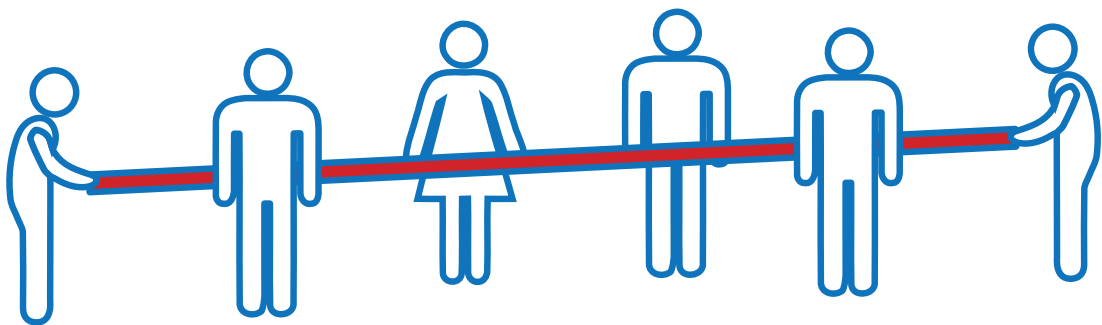
80 Punkte bis 4 Min.

60 Punkte bis 5 Min.

40 Punkte bis 6 Min.

20 Punkte bis 7 Min.

10 Punkte mehr als 9 Min.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 6

BRENNENDES HAUS

Teilnahme der Feuerwehr nötig?

Ja

Material:

Spritzwand, Kübelspritze, Becher, 5 l-Eimer, Wasser, Stoppuhr

Zeitvorgabe:

-

Beschreibung:

Die Klasse teilt sich in zwei Gruppen. Zwei Teilnehmer je Gruppe müssen mit einer Kübelspritze ein Loch in der Spritzwand treffen und so einen dahinter befindlichen Eimer befüllen. Vier Teilnehmer müssen die Kübelspritze mit Bechern aus einem entfernten Wasserreservoir füllen. Zwi- schendurch können sich die Teilnehmer abwechseln.

Wertung:

Gewonnen hat, wer am schnellsten den Eimer bis zu einem gewissen Wasserstand füllt.

100 Punkte	unter 50 Sek.
80 Punkte	bis 1,15 Min.
60 Punkte	bis 1,45 Min.
40 Punkte	bis 2,5 Min.
20 Punkte	bis 3 Min.
10 Punkte	Kübelspritze ist leer



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 7

SÄUREUNFALL

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:
Decke und Tücher, Stoppuhr

Zeitvorgabe:
-

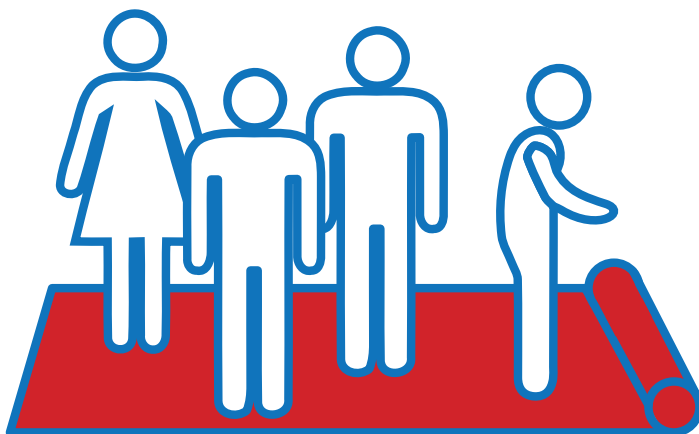
Beschreibung:

8 - 10 Schüler einer Klasse stehen auf einer Decke. Es ist nämlich ein Säureunfall passiert und alle Teilnehmer konnten sich auf die Decke retten. Die Aufgabe ist es, diese zu wenden, ohne dass ein Mitspieler dabei den Boden außerhalb der Decke berührt. Dazu müssen alle enger zusammenschnellen und die Decke nach und nach wenden. Tritt einer daneben, gibt es 2 Fehlerpunkte.

Wertung:

Die Zeit bis die Decke umgedreht ist, wird gestoppt.

100 Punkte	unter 1 Min.
80 Punkte	bis 1,5 Min.
60 Punkte	bis 2 Min.
40 Punkte	bis 2,5 Min.
20 Punkte	bis 3 Min.
10 Punkte	mehr als 4 Min.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 8

KISTEN DRÜCKEN

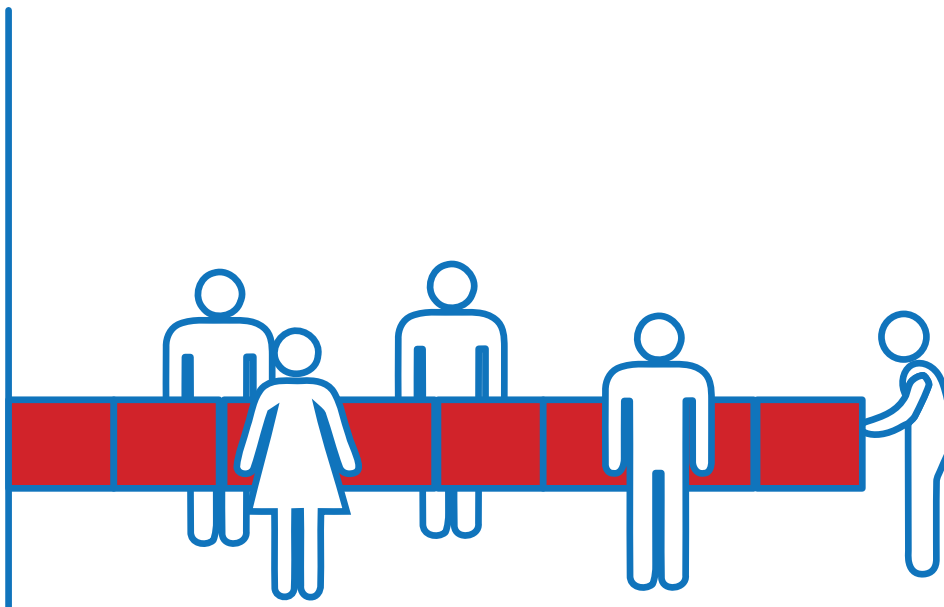
Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:
ca. 25 Getränkekisten, Holzplatte an einer Wand, Stoppuhr

Zeitvorgabe:
3 Min.

Beschreibung:
Möglichst viele Getränkekisten werden nacheinander, horizontal gegen die Wand gedrückt. Einer drückt die Kisten horizontal gegen die Wand, der Rest hilft mit, dass die Kisten nicht herunter fallen.

Wertung:
Je Kiste 20 Punkte.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 9

SCHLAUCHFLECHTEN

Teilnahme der Feuerwehr nötig?

Ja

Material:

3 C-Schläuche, Verteiler

Zeitvorgabe:

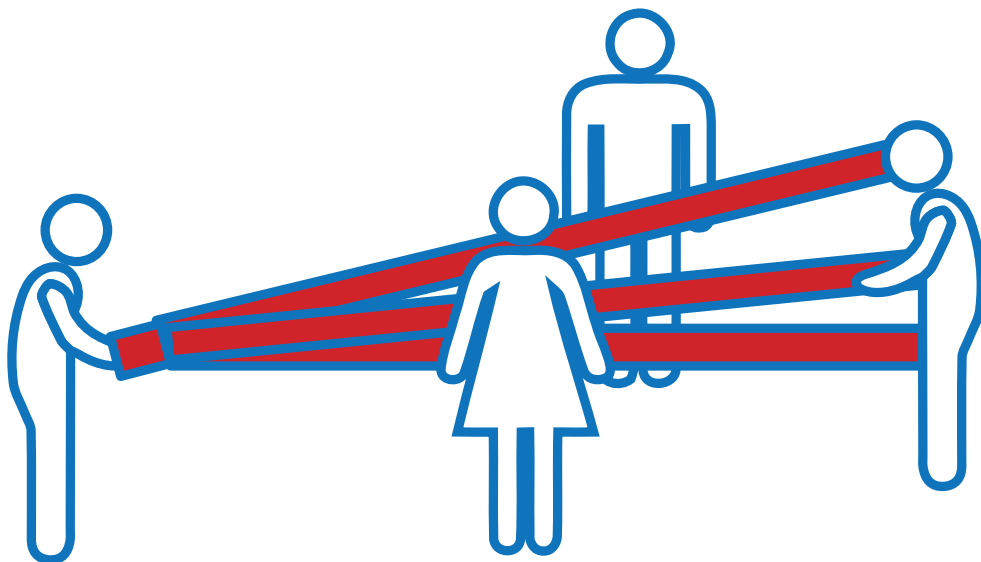
3 Min.

Beschreibung:

Der Lehrer hält einen Verteiler in der Hand. Drei Schläuche liegen zum Flechten bereit. Je ein Schlauch muss von einem Schüler gehalten werden. Zu flechten ist ein einfacher Zopf. Nach jeder Windung wechseln die Schüler durch.

Wertung:

20 Punkte je Windung.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 10

PARCOURS LAUF

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

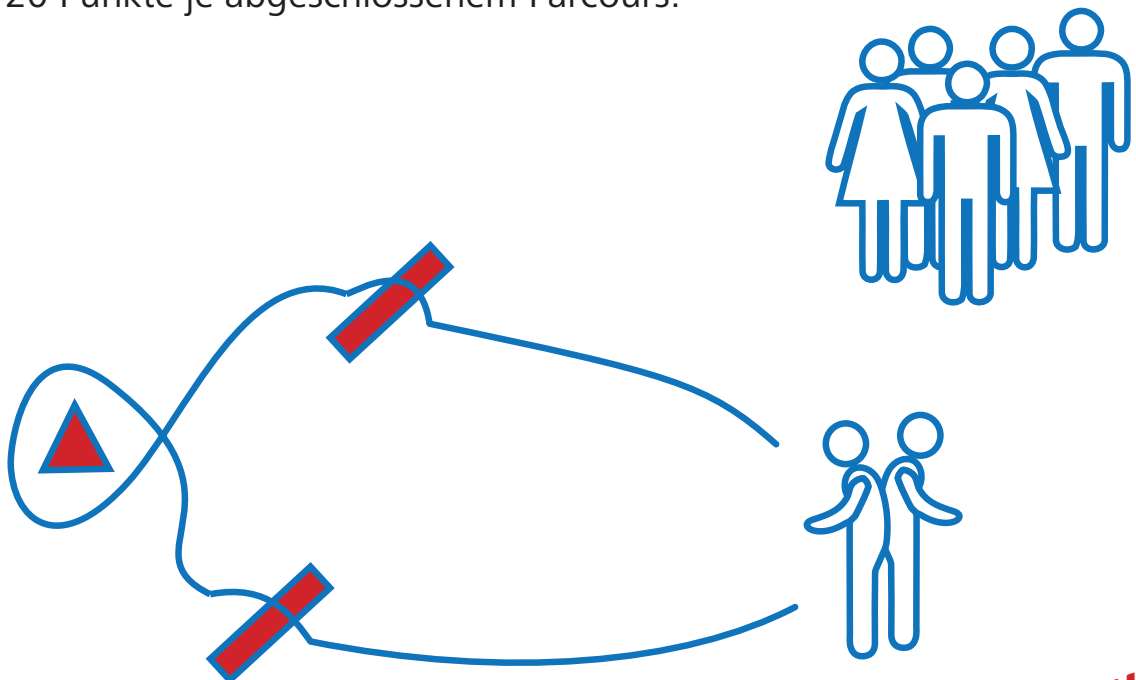
Material:
zwei Sportbänke, einen Verkehrskegel

Zeitvorgabe:
4 Min.

Beschreibung:
Jeweils zwei Jugendliche stehen Rücken an Rücken.

In dieser Position müssen sie möglichst schnell einen Parcours bewältigen. Wenn eine Runde geschafft ist, gibt es einen fliegenden Wechsel und das nächste Paar ist an der Reihe.

Wertung:
20 Punkte je abgeschlossenem Parcours.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 11

LEINENFÜHRUNG

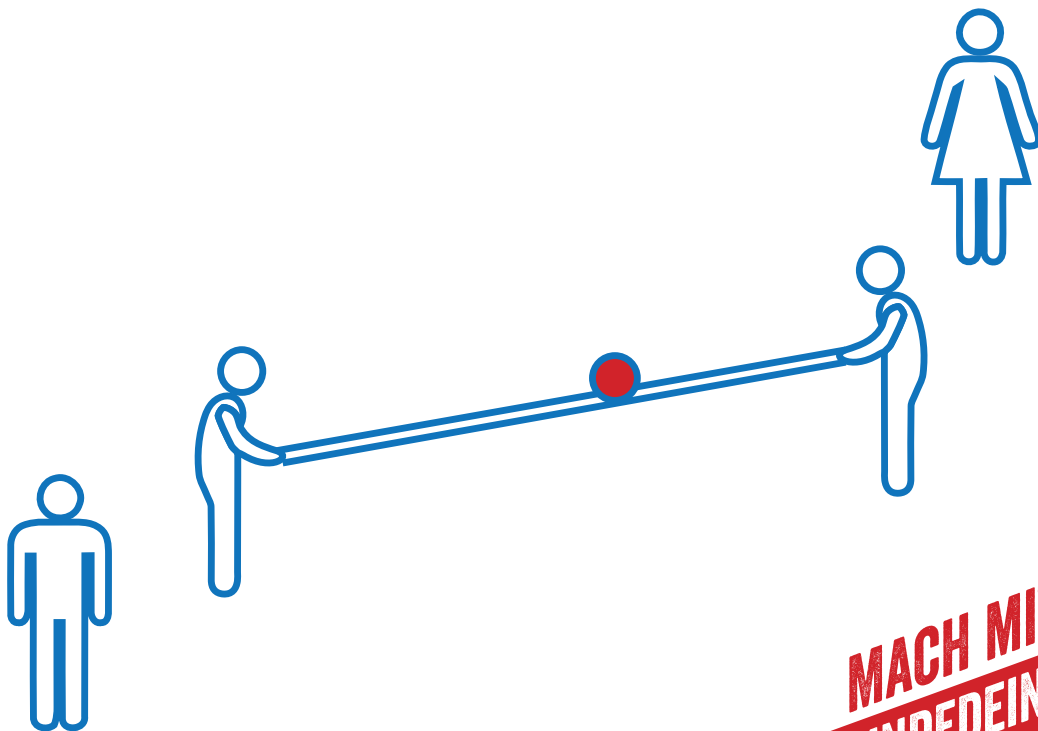
Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:
2 Seile (ca. 5 m), Bälle

Zeitvorgabe:
3 Min.

Beschreibung:
Mit Hilfe von zwei Seilen sind möglichst viele Bälle schwebend vom Start zum Ziel zu transportieren.
Zwei Jugendliche halten die Leinen, einer nimmt den Ball vom Seil und wirft den Ball zum „Aufleger“.
Fällt der Ball zu Boden, muss er zu dem Schüler zurück, der ihn zuletzt berührt hat.

Wertung:
20 Punkte pro Runde.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 12

PLANENSPIEL

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

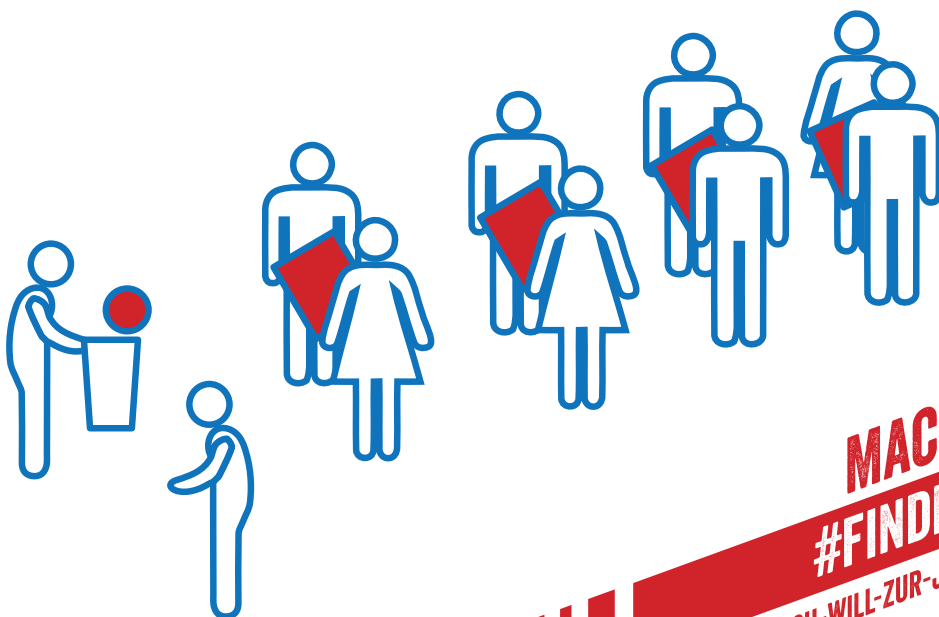
Material:
Ball, min. 4 Planen, großer Mülleimer

Zeitvorgabe:
4 Min.

Beschreibung:

Die Klasse teilt sich in einen Korbhalter, einen „Balljungen“ und 2 Schüler je Plane auf. Die Schüler mit den Planen stellen sich hintereinander Richtung Korbhalter auf und halten die Plane ausgebreitet in den Händen. Der „Balljunge“ legt nach dem Startsignal den Ball auf die erste Plane. Nun versuchen die Schüler den Ball von Plane zu Plane in Richtung Korb zu transportieren. Der Schüler mit dem Korb muss nun versuchen, den Ball mit dem Korb zu fangen. Ist der Ball im Korb gelandet, holt ihn der „Balljunge“ wieder heraus und das Spiel beginnt von neuem. Wenn der Ball zu Boden fällt, beginnt das Spiel von neuem.

Wertung:
20 Punkte pro Korbwurf.



**MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER**
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 13

HAUS VOM NIKOLAUS

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:
langes Seil

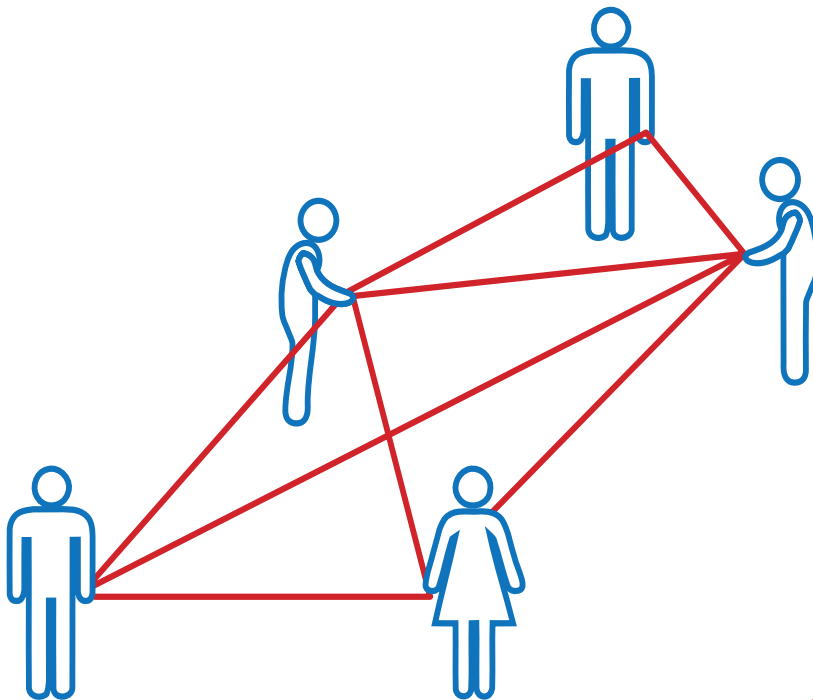
Zeitvorgabe:
-

Beschreibung:

Mit einem langen Seil sollen die Schüler gemeinsam das Haus vom Nikolaus legen ohne mit dem Seil den Boden zu berühren. Am Ende muss das ganze Seil verarbeitet worden sein.

Wertung:

100 Punkte	unter 1 Min.
80 Punkte	bis 1,5 Min.
60 Punkte	bis 2 Min.
40 Punkte	bis 2,5 Min.
20 Punkte	bis 3 Min.
10 Punkte	mehr als 4 Min.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 14

BLIND ZÄHLEN

Teilnahme der Feuerwehr nötig?
Nein

Material:

-

Zeitvorgabe:
4 Min.

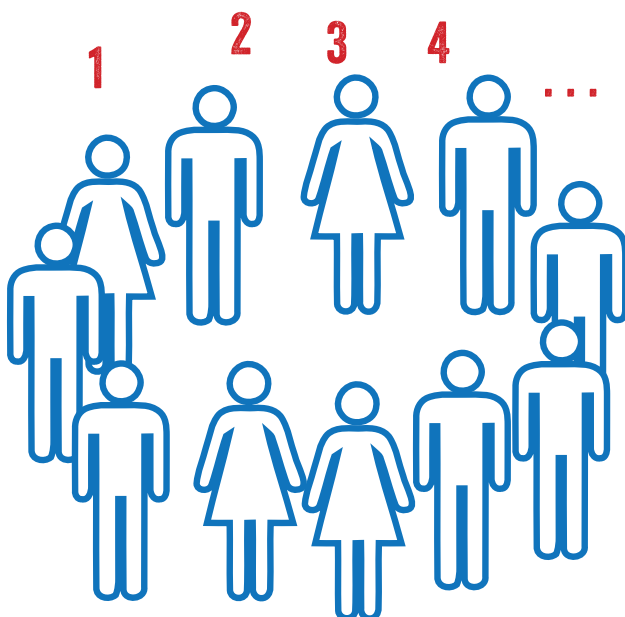
Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und schließen die Augen. Sie bekommen die Aufgabe bis 30 zu zählen. Allerdings gibt es dabei folgende Regeln.

1. Keine Person darf zweimal hintereinander eine Zahl sagen.
2. Die Teilnehmer dürfen sich untereinander nicht absprechen oder Zeichen geben.
3. Erzählen sich die Teilnehmer oder zwei Teilnehmer sagen gleichzeitig die nächste Zahl, muss wieder bei 1 begonnen werden und die Wertung beginnt wieder bei 0.

Wertung:

Je richtiger Zahl 5 Punkte.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



SPIEL 15

ERSTE HILFE-PARCOURS

Teilnahme der Feuerwehr nötig?

Ja

Material:

Trage, Rüstholz, Pylonen

Zeitvorgabe:

3 Min.

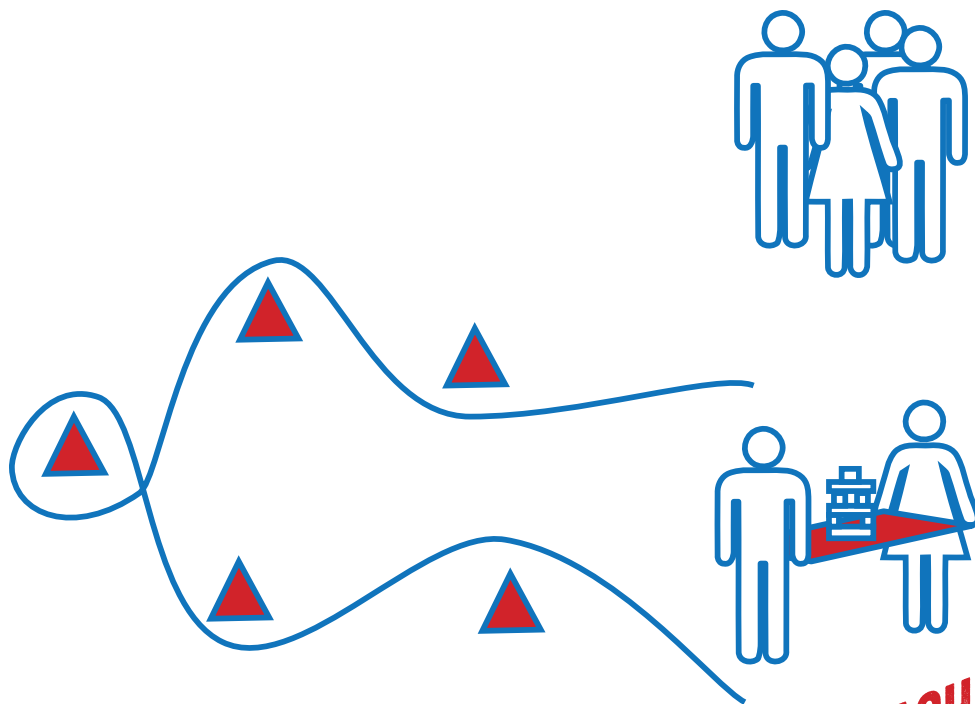
Beschreibung:

Zwei Schüler tragen eine Trage, auf der Rüstholz aufgetürmt ist, durch den Parcours vom Start ins Ziel. Ab Start kommt das nächste Schülerpaar an die Reihe und so weiter.

Das aufgetürmte Holz darf nicht herunterfallen. Pro heruntergefallenes Holz gibt es 2 Fehlerpunkte.

Wertung:

Je Schülerpaar das das Ziel erreicht hat gibt es 20 Punkte.



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

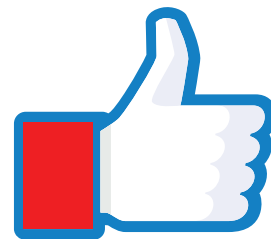
Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.



BEWERTUNGSBLATT

KLASSE _____

	Punkte
Spiel 1	
Spiel 2	
Spiel 3	
Spiel 4	
Spiel 5	
Spiel 6	
Spiel 7	
Spiel 8	
Spiel 9	
Spiel 10	
Spiel 11	
Spiel 12	
Spiel 13	
Spiel 14	
Spiel 15	
	SUMME



MACH MIT UND
#FINDEDEINFEUER
ICH-WILL-ZUR-JUGENDFEUERWEHR.DE

Jugendfeuerwehr
eine Kampagne des LFV Bayern e.V.

