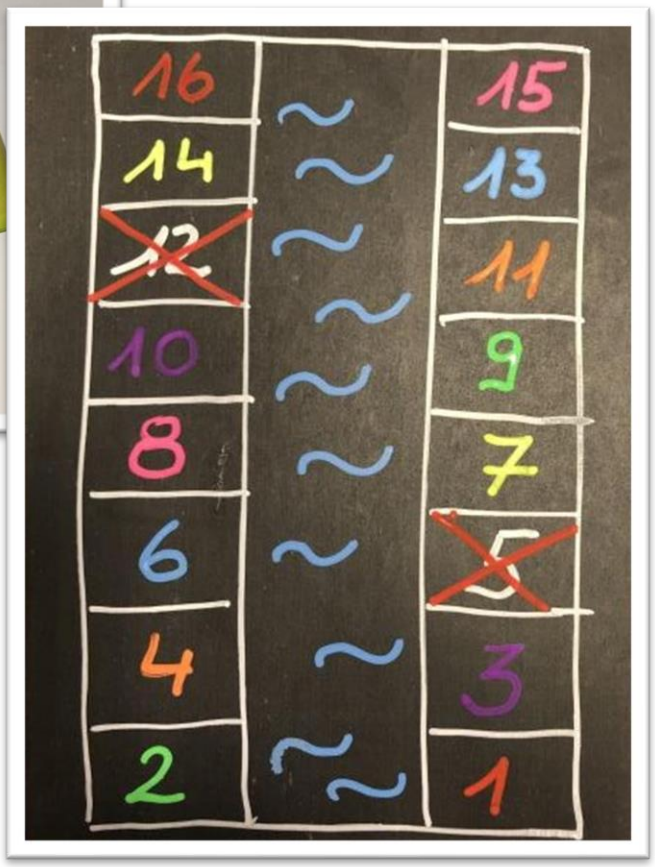
V 3.7
2020

Dienstideen für die Kinderfeuerwehr: Ball-Shooter und Hüpfspiele

Eine Handreichung des Fachbereichs Kinderfeuerwehr
der Regionsjugendfeuerwehr Hannover

BERND KLEPSCH



Vorwort

Liebe Kameradinnen und Kameraden,

viele berufstätige Eltern stehen wegen der Schulschließungen weiterhin vor spannenden Herausforderungen: Wie können sie ihre Kinder beschäftigen? Hier können wir als Kinderfeuerwehren – auch aus der Ferne – punkten:

Diese Woche könnt Ihr ein Ball-Shooter basteln und Euch bei Hüpfspielen austoben.

Auf besonderen Wunsch ist das vollständige Puzzle vom vorletzten Mal als Bastelvorlage beigefügt.

Bitte verteilt diese und die folgenden Ausgaben unserer Dienstideen an die Kinderfeuerwehren.

Über Rückmeldungen mit Euren Erfahrungen würde ich mich sehr freuen. Genauso lese ich gerne etwaige Facebook- oder Presseberichte.

Mit kameradschaftlichen Grüßen

Bernd Klepsch
bernd.klepsch@jugendfeuerwehr-hannover.de

Redaktion: Stefani Ohlendorf, Bernd Klepsch

Inhaltsverzeichnis

1 VORWORT 2

2 INHALTSVERZEICHNIS 3

3 BALL-SHOOTER (BAUANLEITUNG) 4

4 HÜPFSPIELE 5

4.1 Flammentanz 7

4.2 Feuerwehr-Wörter-Hüpfen 8

4.3 Wassergraben 9

4.4 Lauffeuer 10

4.5 Feuerwehrmann 11

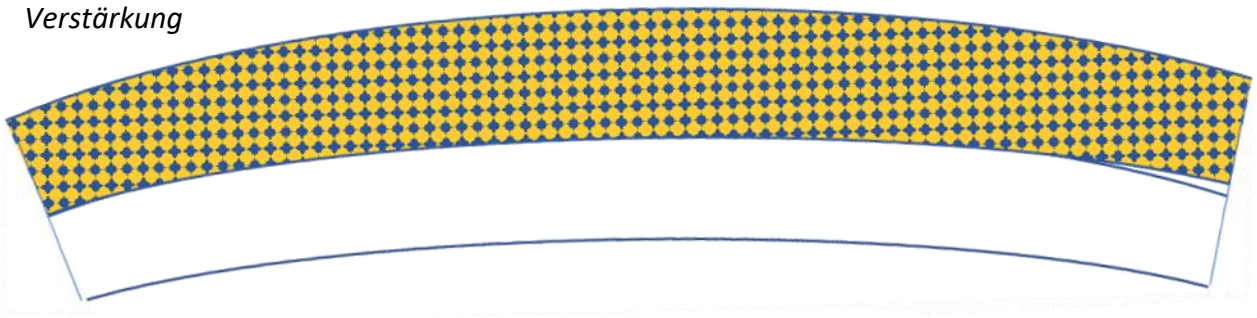
5 PUZZLE 12

6 BLANKO-EXEMPLAR FÜR EIGENE IDEEN 13

3 Ball-Shooter (Bauanleitung)

	benötigtes Material: - Becher - Luftballon - Tischtennisball - Schere - Kleber - Vorlage
	Schneide den Boden des Bechers ab. Am einfachsten geht das, wenn Du erst an der Kante ein kleines Stück abschneidest, sodass ein Loch entsteht, von dem aus du dann weiterschneiden kannst.
	Puste den Ballon mehrmals auf (damit er gleich leichter auf den Becher passt) und schneide dann die obere Hälfte ab.
	Streife den Ballon über den oberen Rand des Bechers. Knote den Ballon zu und klebe ihn fest.
	Schneide die Verstärkung aus und falte sie in der Mitte. Klebe sie dann auf den Rand des Bechers als Verstärkung.
	Fertig ist der Ball-Shooter. Ziehe am Knoten, lass ihn los, um den Tischtennisball abzuschießen. Viel Spaß ;-)

Verstärkung



4 Hüpfspiele

Wir haben für Euch ein paar Ideen – einfache und knifflige, schnelle und lustige – für Euch zusammengestellt.
Hüpfspiele haben den großen Vorteil, dass ihr dafür keine teure Ausrüstung benötigt und ihr sie fast überall spielen könnt. Es ist also kein Wunder, dass die Kinder überall auf der Welt begeistert um die Wette hüpfen und springen.
Bitte denkt daran, 1,5m Abstand beim Spielen einzuhalten.

Das Spielfeld

Für jedes Hüpfspiel ist eine ebene Fläche ohne Straßenverkehr die wichtigste Voraussetzung. Dort könnt ihr die Markierungen für das Spielfeld auf den Boden legen oder zeichnen. Am besten verwendet ihr dafür farbige Kreide oder auch einen weichen Stein, um Spielfelder auf den Asphalt zu malen. Auf Sandboden könnt ihr mit einem Stöckchen Linien in den weichen Untergrund ziehen. Für manche Spiele benötigt ihr außerdem kleine Steine und natürlich braucht ihr mindestens zwei Mitspieler – sonst macht das schönste Spiel keinen Spaß!

Die Spielregeln

Vor dem Spielbeginn solltet ihr euch darauf einigen, *wie* gehüpft wird – z.B. ob ihr alle

- auf einem Bein
- von einem Bein auf das andere, also immer abwechselnd rechts – links, rechts – links
- auf beiden Beinen mit geschlossenen Füßen
- auf beiden Beinen im Grätschsprung
- mit gekreuzten Beinen

hüpfen wollt.
Für die Wendung (also das Umkehren) solltet ihr euch ebenfalls auf einen Hüpfstil einigen. Beim Hüpfen auf einem Bein könnt ihr die Wendung mit einem Beinwechsel verbinden. Dann hüpft jeder Spieler z.B. auf dem linken Bein hin und auf dem rechten Bein wieder zurück. Der Beinwechsel findet dabei während des Wendesprungs statt.
Bevor ihr richtig loslegen könnt, müsst ihr nun noch ausmachen, wer anfängt – z.B. der jüngste oder der älteste Spieler, ihr könnt aber auch nach dem Alphabet gehen oder die Reihenfolge der Spieler auslosen.
Für viele Hüpfspiele gibt es übrigens Unmengen von verschiedenen Regeln und Bewertungsmöglichkeiten, darum wundere dich nicht, wenn du irgendein Spiel anders kennst, als wir es hier beschrieben haben.
Bei den meisten Spielen darf jeder so lange hüpfen, bis er einen Fehler macht, für die Mitspieler heißt es also genau aufzupassen. Bei manchen Spielen findet aber auch nach jedem Durchlauf ein Wechsel statt und andere wiederum werden nach jeder Runde schwieriger. Am besten einigt ihr euch *vorher*, wann ihr aufhören wollt: Sobald der Gewinner feststeht oder erst wenn alle Teilnehmer die Aufgabe gemeistert haben. Wichtig ist nur, dass sich alle Mitspieler *vor*

Spielbeginn auf bestimmte Regeln geeinigt haben, dann steht dem Hüpfvergnügen nichts mehr im Wege.
Wir wünschen Euch viel Spaß dabei!

4.1 Flammentanz

Vorbereitung

Zuerst müsst ihr euch das folgende Spielfeld auf den Boden zeichnen.

Wertung

Du darfst solange weiter hüpfen, bist Du auf eine Linie oder in das falsche Feld hüpfst. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Spieler, der als erster alle fünf Durchläufe schafft, hat gewonnen.

Spielablauf

Im ersten Durchlauf hüpfst du mit beiden Beinen in Feld 1, dann mit gegrätschten Beinen in die Kästchen 2 und 3, um anschließend wieder mit beiden Beinen in das Feld 1 zu hüpfen. Von hier hüpfst Du mit beiden Beinen in das Feld 4, dann mit gegrätschten Beinen in die Kästchen in 5 und 6 und wieder mit beiden Beinen in Feld 4 zurück. Weiter geht‘s mit beiden Beinen in das Feld 7, dann mit der Grätsche in 8 und 9 und wieder in das Feld 7 zurück. Auf dem Rückweg springst du beidbeinig von Feld 7, in das Feld 4 und dann in das Feld 1. Von dort geht es aus dem Spielfeld heraus.

Im zweiten Durchlauf springst du mit gekreuzten Beinen, in der Reihenfolge der Nummern durch die Kästchen. Von Feld 9 geht es in umgekehrter Reihenfolge wieder zurück zum Feld 1, dann aus dem Spielfeld.

Der dritte Durchlauf besteht darin, die Felder auf dem linken Bein in der Reihenfolge ihrer Nummern zu durchhüpfen. Bist du bei Feld 9 angekommen, wechselst du das Bein und hüpfst auf dem rechten Bein in umgekehrter Reihenfolge zurück. Von Feld 1 springst du aus dem Spielfeld.

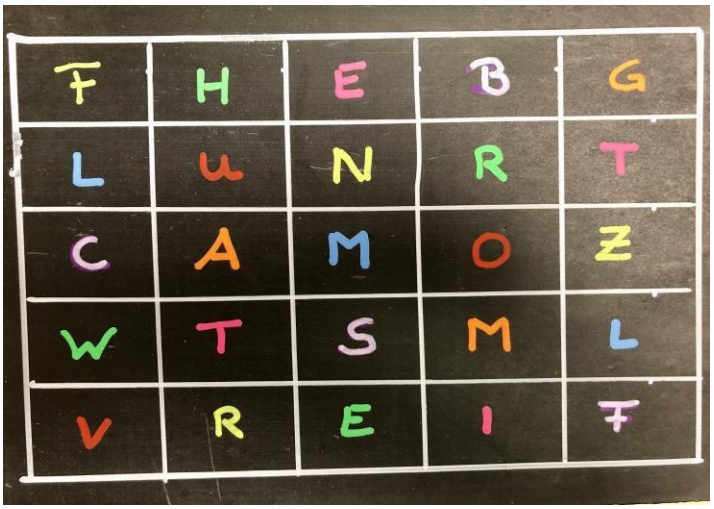
Im vierten Durchlauf hüpfst du auf beiden Beinen in Feld 1 und von hier der Reihe nach in alle Kästchen mit ungeraden Zahlen, also 3, 5, 7 und 9. Auf dem Rückweg springst du in alle Felder mit den geraden Zahlen, 8, 6, 4 und 2. Dann noch in die 1 und von dort aus der Spielfläche.

Im fünften Durchlauf startest du mit dem linken Bein in Feld 1, hüpfst mit dem rechten Bein in Feld 2, mit dem linken in das dritte Kästchen, wieder mit dem rechten in das vierte – und so weiter. Von Feld 9 geht´s nach dem gleichen Muster wieder zurück. Du springst in der umgekehrten Reihenfolge durch die Felder und wechselst bei jedem Sprung den Fuß. Fertig!

4.2 Feuerwehr-Wörter-Hüpfen

<u>Vorbereitung</u>

Für dieses Spiel benötigt ihr eine quadratische Spielfläche, die in 25 Felder unterteilt ist. Wie ihr der Spielfeldzeichnung entnehmen könnt, steht in jedem Feld ein Buchstabe. Die vorgegebene Anordnung der Buchstaben ist für das Thema Feuerwehr sehr wichtig, denn nur so könnt ihr die in der Liste angegebenen Wörter auch nach hüpfen.



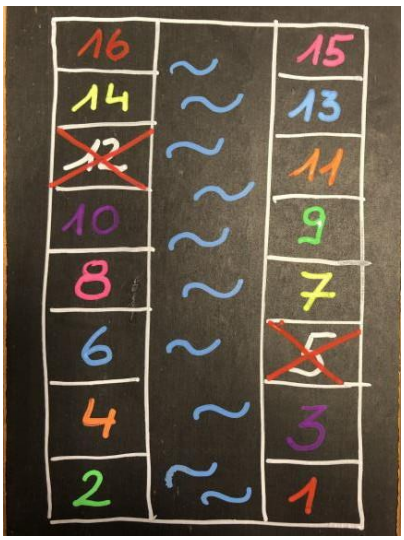
<u>Feuerwehr-Wörter</u>

Feuer – Flamme – Notruf – Retten – Löschen – Bergen – Schützen – Stiefel – Schlauch – Wasser – Helm – Rauch – Strahlrohr – Fahrzeug - Verteiler

<u>Spielregeln</u>

Ein Teilnehmer nennt ein Feuerwehrwort aus der Liste und der nächste Teilnehmer muss das Wort dann Buchstabe für Buchstabe erhüpfen. Ob er dabei mit beiden Beinen, auf dem rechten oder linken Bein hüpft, könnt ihr vor dem Spiel festlegen. Wenn sich ein Teilnehmer „verhüpft“, fängt er einfach noch mal von vorne an. Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner, Mitmachen ist alles.

4.3 Wassergraben



Vorbereitungen

Bevor ihr mit dem Spielen beginnen könnt, müsst ihr euch folgendes Spielfeld auf den Boden zeichnen.

Jeder Teilnehmer benötigt für das Spiel einen Stein.

Spielregeln

Hüpfe auf dem linken Bein in der Reihenfolge der Nummern von einem Feld zum nächsten und balanciere dabei einen Stein auf dem angewinkelten rechten Oberschenkel. Ihr könnt diese Erschwernis aber auch weglassen.

Wenn der Stein runterfällt, du auf eine Linie oder in den „Wassergraben“ springst, musst du aufhören und der nächste Spieler ist an der Reihe.

In der nächsten Runde darfst Du dann dort wieder anfangen, wo du ausgeschieden bist.

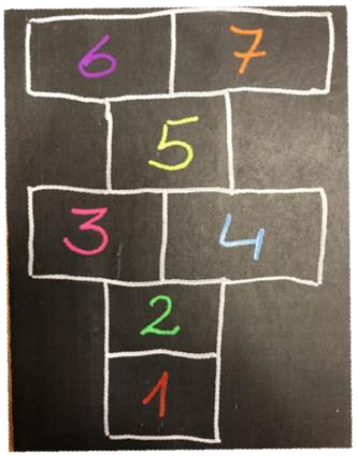
Die Felder 5 und 12 (auf denen sich das Kreuz befindet) sind Ruhefelder, dort darfst du den Stein zwischendurch kurz in die Hand nehmen und dich auf beide Füße bequem hinstellen.

Im letzten Feld mit der Nummer 16 nimmst du den Stein in die Hand und wechselst vom linken auf das rechte Bein. Nun hüpfst du mit dem Stein auf dem linken Oberschenkel den gleichen Weg auf dem rechten Bein zurück. Dabei darfst du auf den Feldern 12 und 5 wieder eine Pause machen

Wertung

Wer als erster den Hin- und Rückweg geschafft hat, ist der Gewinner.

4.4 Lauffeuer



Vorbereitungen

Bevor ihr mit dem Spielen loslegen könnt, müsst ihr euch erstmal das Spielfeld vorbereiten.
Für dieses Spiel braucht jeder Spieler sein eigenes Steinchen

Spielregeln

Wirf den Stein in Feld 1 und hüpfe auf dem rechten Bein in das zweite Feld, von hier springst du im Grätschsprung in die Felder 3 und 4, dann weiter mit dem rechten Bein in Feld 5 und wieder im Grätschsprung in Feld 6 und 7 hinein. Nun musst du einen Wendesprung machen und wieder genau mit den Füßen in den Feldern 6 und 7 landen. Dann hüpfst du den gleichen Weg wieder zurück, springst allerdings mit dem linken Bein in Feld 5, mit einem Grätschsprung in die Felder 3 und 4 und weiter mit dem linken Bein in Feld 2. Von hier aus hebst du das Steinchen in Feld 1 auf, springst mit dem linken Bein in Feld 1 und dann aus dem Spielfeld.

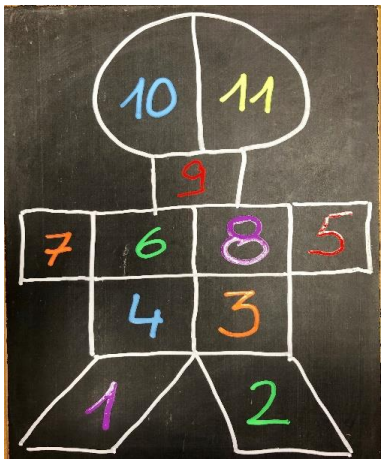
Als nächstes wirfst du dein Steinchen in Feld 2, nun hüpfst du mit dem rechten Bein zuerst in Feld 1, dann über das Steinchenfeld hinweg im Grätschsprung in Feld 3 und 4 und so weiter. Auf dem Rückweg sammelst du den Stein von Feld 3 aus wieder ein und hüpfst zum Anfang zurück.
Auf dem Hinweg hüpfst du die Einzelsprünge immer auf dem rechten Bein und auf dem Rückweg auf dem linken Bein

Anschließend wirfst du den Stein nacheinander in die Kästchen 3, 4, 5, 6 und 7 und hüpfst immer nach dem gleichen Muster über das Spielfeld. Auf dem Hinweg überspringst du das Feld mit dem Steinchen, auf dem Rückweg hebst du den Stein auf und hüpfst mit ihm in der Hand zu Feld 1 zurück.
Das siebte Feld kannst du natürlich nicht überspringen, hier hebst du den Stein von Feld 6 aus auf und hüpfst wieder zurück.
Sowie du einen Fehler machst, ist der nächste Teilnehmer an der Reihe. In der folgenden Runde darfst du dann an der Stelle wieder weitermachen, an der du ausgeschieden bist.
Wenn du ausscheidest, lässt du das Steinchen im Spielfeld liegen. Die Felder in denen Steine liegen, dürfen von keinem Teilnehmer betreten werden, egal wem der Stein gehört.

Wertung

Der Teilnehmer, der eine Linie berührt, in ein Steinchenfeld hüpft, oder seinen Stein nicht in das richtige Feld wirft, scheidet für diese Runde aus und darf im nächsten Durchgang dort wieder weiterhüpfen, wo er aufgehört hat. Der Spieler, der als Erster mit dem letzten Durchlauf fertig ist und mit dem Stein das Feld 7 erreicht hat, hat gewonnen.

4.5 Feuerwehrmann



Vorbereitung
Zuerst müsst ihr euch das Spielfeld entsprechend der Zeichnung vorbereiten.

Bei diesem Spiel braucht jeder Mitspieler einen Stein.

Spielregeln
Du wirfst dein Steinchen in Feld 1 und hüpfst dann auf dem linken Bein in Feld 2 und springst dann die Felder einbeinig in der Reihenfolge ihrer Nummern ab. In Feld 11 wechselst du das Bein und hüpfst auf dem rechten Fuß in umgekehrter Reihenfolge wieder zurück. Von Feld 2 aus hebst du den Stein auf, dann hüpfst du in Feld 1 und weiter aus dem Spielfeld.

Im zweiten Durchlauf wirfst du dein Steinchen in Feld 2, hüpfst auf dem linken Bein in Feld 1, von hier in Feld 3 und dann wie in der ersten Runde bis zum elften Kästchen. Hier wechselst du wieder das Bein, springst auf dem rechten Bein zurück zu Feld 3, hebst den Stein auf, hüpfst nacheinander in die Kästchen 2 und 1 und dann aus dem Spielfeld.

So gehst du Feld für Feld vor. Dabei springst du auf dem Hinweg auf dem linken Bein jeweils über das Steinchenfeld hinweg, springst auf dem Rückweg auf dem rechten Bein und hebst das Steinchen vom vorgehenden Kästchen aus auf.

Im letzten Durchlauf, also wenn dein Steinchen in Feld 11 liegt, hüpfst du nur bis zu Feld 10, von hier aus darfst du das Steinchen aufheben. Dann springst du auf dem rechten Bein, Feld für Feld zurück und aus dem Spielfeld heraus. Geschafft!

Wertung
Wer einen Fehler macht, muss seinen Stein einsammeln und das Spielfeld für den nächsten Spieler räumen. In der Folgerunde darf er dort weitermachen, wo er gepatzt hat.
Als Fehler gilt es, wenn du eine Linie berührst, oder in das Steinchenfeld bzw. ein Namensfeld trittst. Auch wer die richtige Hüpf-Reihenfolge nicht einhält, sein Steinchen ins falsche Feld wirft oder sich beim einbeinigen Hüpfen mit dem zweiten Bein abstützt, scheidet für diese Runde aus.

Wer als erster alle Durchläufe gemeistert hat, hat gewonnen.

5 Puzzle

6 Blanko-Exemplar für eigene Ideen

Thema: ……. *Altersstufe:* …….

Titel: …….. geschätzte Zeit: ……

Art/Suchbegriff: ……

Teilnehmerkreis: ……..

Ausbildungsform: Theorie, Praxis……

Ausbildungshilfsmittel:

- Vorschriften: …….
- Literatur / Merkblätter: ……
- Materialien: ……

……

Vorbereitungen:

- Unterrichtsraum: ……..
- Übungsplatz: …….
- Sicherheitsmaßnahmen: …….

Beschreibung / Fotos

……

……

……

……

……

……

……

……

……