

Spielekatalog

Stand Juni 2023



Saarländische Jugendfeuerwehr e.V.
St. Barbara-Straße 9 | 66299 Friedrichsthal-Maybach
Telefon: 06897 / 8414 651 | E-Mail: info@jf-sl.de
www.jugendfeuerwehr-saarland.de

Fachbereich Kinderfeuerwehr
kinderfeuerwehr@jf-sl.de



Name des Spieles: Eierlauf mit Feuerpatsche

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Mind. 2</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Je nach Strecke und Team</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	--	---	---

Materialien: Bälle, Feuerpatsche, alternativ Tennis- oder Tischtennisschläger, ggfs. Hindernisse für einen Hindernisparcours

Durchführung: Es wird eine Strecke vorgegeben (ggfs. Hindernisse aufbauen). Der Ball wird auf die Patsche/ den Schläger gelegt. Die Kinder müssen nun versuchen mit dem Ball auf der Patsche/dem Schläger zum Ziel zu laufen, ohne dass der Ball auf den Boden fällt. Fällt der Ball herunter muss wieder von Anfang an gestartet werden. Kann als Einzellauf oder Teamlauf durchgeführt werden.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Team 1, Gruppenarbeit Austauschtreffen





Name des Spieles: Fahrzeug Memory

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Ganz egal</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>flexibel</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	--	---------------------------------------	---

Materialien: Karten mit Gegenständen darauf, alle Gegenstände auf den Karten bzw. Feuerwehrauto

Durchführung: Die Kinder können entweder jeder gegen jeden oder in Teams spielen. Dann bekommen die ersten Kinder, die spielen, eine Karte und müssen dann den dort stehenden Gegenstand nehmen oder vom Auto runter nehmen. Nach Bedarf können die Kinder dann noch die Gegenstände erklären und bekommen dann einen Punkt. Danach sind dann die nächsten dran. Tipp: Man kann daraus auch einen Wettbewerb machen, wer in einer gewissen Zeit mehr Karten bekommt.

Wichtige Hinweise: Je nach Alter leichtere Gegenstände.

Idee von: Julie, LBZ Hülzweiler





Name des Spieles: Feuerwehr 1, 2 oder 3

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Egal/flexibel</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>flexibel</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	--	---------------------------------------	---

Materialien: Bilder von Gegenständen, Fw-Tore, Fragenkatalog

Durchführung: Den Kindern werden Fragen gestellt. Im Anschluss hängen Antworten an den Fw-Toren. Die Kinder springen wild rum bis die Betreuer:innen "Stopp" sagen. Jetzt suchen die Kinder das Tor mit der richtigen Antwort. Anschließend sagt der Betreuer: "Wenn du wirklich richtig stehst, siehst du wenn das Tor hochgeht." Dann die nächste Frage.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Josie, LBZ Saarlouis West



Name des Spieles: Feuerwehrmonopoly

<i>Empfohlenes Alter:</i> ab 6 Jahren	<i>Gruppengröße:</i> Flexibel, 5-8 Personen, je nach Alter und Geduld	<i>Spieldauer:</i> Flexibel, 30 Min, je nach Ausdauer	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
--	--	--	---

Materialien: Spielfelder (ausdrucken oder mit Kreide aufmalen), Fragekarten, Aufgabenkarten, Würfel, Sterne (oder ähnliches zum Punktesammeln)

Durchführung: Wie bei dem Brettspiel Monopoly werden die Spielfelder im Viereck ausgelegt (Spielfeldideen: Fragefelder, Aufgabenfelder, nochmal würfeln, Felder vor/zurück usw.). Die Kinder sind die Spielfiguren. Würfeln und los geht's. Auf den Frage- und Aufgabenfeldern können die Kinder beispielsweise Sterne/Punkte sammeln. Das Kind oder die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. Tipp: Kinderflämmchenfragen/ -aufgaben integrieren/abfragen.

Wichtige Hinweise: Spielfelder einlaminiert, so sind sie mehrmals nutzbar.

Idee von: Hannah, LBZ Tholey





Name des Spieles: Hallo Ente

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Mind. 5-10. Auch als Wettkampf geeignet</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Max. 10 Min</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	--	--	--

Materialien: D-Strahlrohr, D-Schlauch, 1 Liter kleiner Eimer (individuell auf die Gruppengröße, bis zu 6 Eimern), Ente, Fallrohr und Abschlusskappe, Holzbrett (quadratisch), Befestigungsmaterial um Fallrohr auf das Holzbrett zu schrauben, Stoppuhr.

Durchführung: Vor dem Spiel: Löcher in Fallrohr bohren, Abschlußkappe auf Holzbrett fest schrauben, Ente in Fallrohr werfen, Eimer bereitstellen. D-Leitung mit D-Strahlrohr aufbauen. Spielanleitung: Mindestens 4 Kinder versuchen die Löcher am Fallrohr zu verschließen mittels Händen etc.. Die restlichen Kinder versuchen das Fallrohr schnellstmöglich mit Wasser zu füllen (mit Hilfe der Eimer) bis die Ente Hallo sagt.

Wichtige Hinweise: Wechselkleider oder Badekleidung, ausreichend Platz, als Wettkampfspiel auf Zeit oder Gruppe geeignet. Erweiterungsfähig durch zusätzliche Fallrohre (Stoppuhr)

Idee von: Christina Sichwardt, Kathrin Klein, Lisa Wohlfahrt, Niclas Mezzavilla, Jutta Wagner



Name des Spieles: Hindernis-Parcours (AGT-Übungsstrecke)

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Ab 2, immer truppweise</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>30-60 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen Ggfs. Turnhalle
---	---	--	--

Materialien: den örtlichen Gegebenheiten angepasst, Bänke, Rollbretter, Matten, Tunnel, usw. selbstgebastelte Atemschutzgeräte, Stoppuhr

Durchführung: Es wird eine Hindernis-Strecke aufgebaut, ähnlich einer AGT-Strecke. Dazu können alle örtlichen Gegebenheiten genutzt werden, in einer Turnhalle z.B. Matten, Bänke, Rollbretter usw. Mit selbstgebastelten AGT's können die Kinder nun truppweise den Parcours bewältigen. Mit einer Stoppuhr kann die Zeit gemessen werden.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Team 1, Gruppenarbeit Austauschtreffen





Name des Spieles: In der Klemme

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Immer in 2er Teams</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Variabel, je nach Strecke</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	--	---

Materialien: Pylonen (mind. 2), Strahlrohre (2), 1 Tennisball

Durchführung: Tennisball auf Pylone platzieren. Jedes Kind erhält ein Strahlrohr. Immer in 2er Teams versuchen die Kinder den Ball zwischen den Strahlrohren einzuklemmen und zur nächsten Pylone zu transportieren.

Wichtige Hinweise: Mundstück vom Strahlrohr abschrauben

Idee von: Rita, Lars, Steffi





Name des Spieles: Löschbecken bzw. Löschspritze (Kübelspritze) füllen

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>10 Kinder (Staffel)</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>15-30 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	--	--	--

Materialien: Eimer, Becher, Planschbecken, Kübelspritze

Durchführung: Zunächst wird das Planschbecken mit Wasser befüllt. Ziel ist es eine Kübelspritze durch eine „Eimerkette“ mit Wasser zu befüllen, sodass sie verwendet werden kann. Die Kinder teilen die Aufgaben auf: Kübelspritze bedienen, Schlauch halten und Eimerkette bilden. Durch eine „Eimerkette“ wird Wasser vom Planschbecken in die Kübelspritze gefüllt. Dazu nutzen die Kinder Becher. Die Kinder können ausprobieren, ob es schneller geht, dass alle einzeln rennen oder ob die Becher immer weitergegeben werden. Um das Befüllen aufregender zu gestalten, kann das Befüllen über einen Parcours erfolgen, z.B. Laufen über eine Wippe oder durch einen Slalom.

Wichtige Hinweise: Kinder und Betreuer können nass werden, Wechselklamotten sollten mitgebracht werden.

Idee von: Team 1, Gruppenarbeit Austauschtreffen





Name des Spieles: Retterspiel

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Mind. 3-10</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>individuell</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	--	---

Materialien: HullaHoop-Reifen

Durchführung: Vor dem Spiel: festlegen, wer gerettet werden muss und wer rettet.

HullaHoop-Reifen positionieren, Start und Insel, auf der der Gerettete ist, festlegen.

Spielanleitung: Kinder positionieren sich und steigen in die HullaHoop-Reifen. Nach dem Startsignal steigen die Kinder bis zum vordersten Reifen, geben den letzten Reifen nach vorne und bewegen sich anhand der Reifenkette vor bis zur zu rettenden Person. Diese wird auf dem Rückweg zum Start mitgenommen. Wird der Reifen überschritten, geht es zurück zum Start und es muss von vorne begonnen werden.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Christina, Kathrin, Jutta, Lisa, Niclas



Name des Spieles: Ringwurf

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>variabel</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>variabel</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	---------------------------------------	---

Materialien: Hydrant, Strahlrohr, Pylone, Feuerlöscher, Kreide, Ringe

Durchführung: Ring (je nach Größe) gezielt auf Material werfen. Abstandlinie wird vorgegeben, je nach Größe des Kindes, mit Kreide. Materialien im Paarcours, hintereinander aufbauen. Bei jedem Zielpunkt, z.B. 3 Versuche, verschiedene Punkte erreichbar

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Rita, Lars, Steffi



Name des Spieles: Schnitzeljagd

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>10-15 Kinder</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>30-60 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	--	---

Materialien: Stofftier, Kinderpuppe (Dummie), Spritzwand, Kübelspritze, Laufzettel zum Notieren der Punkte, Belohnung (z.B. Feuerwehrausweis)

Durchführung: Für die Schnitzeljagd werden verschiedene Stationen aufgebaut, die die Kinder in Gruppen durchlaufen müssen. Bei den Stationen können Punkte gesammelt werden. Die Größe der Gruppen ist abhängig von der Gesamtzahl der Kinder. Stationen können sein: Vermisstes Tier (Stofftier) auf einem Baum suchen. Vermisstes Kind (versteckte Puppe) suchen. Spritzwand mit Kübelspritze. Usw. Am Ende der Schnitzeljagd kann den Kindern ein Feuerwehrausweis überreicht werden.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Team 1, Gruppenarbeit Austauschtreffen





Name des Spieles: Schwammfädeln

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Mind. 4 bis 10</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Mind. 3 bis max. 5 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	---	--

Materialien: Schwämme nach Belieben (mind. 2 Schwämme) (großen, gelben, saugen sich gut voll), 2 Eimer, Zaun/Tor/Bauzaun/Leiter mit Längsstäben, Zollstock und Stoppuhr, Kreide für Startlinie

Durchführung: Vor dem Spiel: Starteimer mit Wasser befüllen, geeigneten Spielort auswählen, mind. 2 Schwämme bereithalten. Spielanleitung: Kinder besprechen sich vor der Startlinie, welche Position sie einnehmen werden. Nach dem Startsignal nehmen Kinder Positionen ein. Kind am Starteimer taucht die Schwämme in den Eimer. Kinder am Zaun/Tor/Leiter fädeln die Schwämme durch die Sprossen zum nächsten Kind. Das letzte Kind drückt den Schwamm im Zieleimer aus und läuft mit dem ausgedrückten Schwamm zum Starteimer. Die Gruppe routiert. Nach Ablauf der Zeit wird die Füllhöhe mittels Zollstock gemessen.

Wichtige Hinweise: Achtung: Keinen Kopf durch Zaun stecken. Leiter waagrecht auf Stühle stellen, befestigen (z.B. mit Leine) oder festhalten.

Idee von: Christina Sichwardt, Kathrin Klein, Lisa Wohlfahrt, Niclas Mezzavilla und Jutta Wagner





Name des Spieles: Spind-Check

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>flexibel</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>15-30 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input type="checkbox"/> draußen
---	---	--	--

Materialien: Check-Liste (Helm, Handschuhe, Hose, Jacke, Schuhe, Unterschrift von Kind), Stifte, Spinde der Aktiven

Durchführung: Thema Uniform. Die Kinder suchen sich einen Spind und kontrollieren diesen auf Vollständigkeit. Checkliste wird mit Unterschrift am Spind angebracht. Tipp: Bilder von Gegenständen (Für Kinder die nicht lesen können).

Wichtige Hinweise: Kann abgewandelt werden, z.B. Check Feuerwehrauto, 1-Hilfe-Kasten usw.

Idee von: Hannah, LBZ Tholey



Name des Spieles: Strahlrohr-Balance

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>variabel</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Je nach Parcoursgröße</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	---	--	---

Materialien: Strahlrohr, Tennisball, Leiterteil, Schlauch, Pylonen, Bank/Tisch, Leine (gespannt) usw.

Durchführung: Parcoursaufbau mit den entsprechenden Materialien, Kind balanciert Tennis- (oder Tischtennis-) Ball auf Spitze des Strahlrohrs durch den Parcours. Pylonenslalom, über Leiter, Schlauch, unter Leinen durch, unter Tisch durch usw.

Wichtige Hinweise: evtl. Helm (Handschuhe) anziehen

Idee von: Rita, Lars, Steffi



Name des Spieles: Wassertransport / Folienspiel

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Mind. 5-6, nach oben</u> <u>offen</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>variabel</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> <u>drinnen</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>draußen</u> <u>Auch in</u> <u>Fahrzeughalle</u> <u>machbar</u>
---	---	---------------------------------------	---

Materialien: Tafelschwamm, Frischhaltefolie, 2 Eimer, Wasser, Zollstock zum Messen

Durchführung: Ein Kind holt mit dem Schwamm Wasser. Alle anderen spannen Frischhaltefolie (etwa 2m). Stehen seitlich paarweise/versetzt gegenüber. Kind 1 drückt den Schwamm am Anfang der Folie aus. Das Wasser soll durch "Folienkanal" bis zum Ende in den Eimer laufen. Nach vorgegebener Zeit wird Wasser in Eimer gemessen.

Wichtige Hinweise: Miteinander koordinieren /kooperieren. Kinder beim 1. Durchlauf genau anweisen, evtl. Wechselkleider

Idee von: Rita, Lars, Steffi



Name des Spieles: Zieh die Socke aus / Wasserbalance

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 8 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>5</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>Ca. 10 Min</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input type="checkbox"/> drinnen <input checked="" type="checkbox"/> draußen
---	----------------------------------	---	--

Materialien: Decke, Plastikbox gefüllt mit Wasser

Durchführung: ! Kinder müssen die Socken ausziehen! 5 Kinder liegen am Boden im Kreis (eng mit Po aneinander), strecken Füße (ohne Schuhe, nur mit Socken) in die Luft, Betreuer platziert Plastikbox mit etwas Wasser gefüllt auf den Füßen der Kinder, diese müssen die Box ausbalancieren. Kinder ziehen nacheinander jeweils eine Socke aus, ohne, dass die Box umkippt.

Wichtige Hinweise: Statt Wasser können auch Softbälle in die Box gefüllt werden, dann auch indoor durchführbar. Evtl. zur Probe mit Softbällen, 2. Durchlauf mit Wasser.

Wechselkleider!

Idee von: Rita, Lars, Steffi





Name des Spieles: Lavalampe herstellen

<i>Empfohlenes Alter:</i> <u>ab 6 Jahren</u>	<i>Gruppengröße:</i> <u>Kleingruppe; 3-4 Kinder</u>	<i>Spieldauer:</i> <u>30 Minuten</u>	<i>Ort/Gelände:</i> <input checked="" type="checkbox"/> drinnen <input type="checkbox"/> draußen
---	--	---	--

Materialien: hohes Glas/Flasche, Leitungswasser, Speiseöl, Lebensmittelfarbe, Brausetabletten

Durchführung: Das Gefäß zu 1/3 mit Wasser füllen. Für den besseren Effekt das Wasser einfärben. Anschließend das Gefäß ca. 1/3 mit Öl befüllen. Brausetablette reinwerfen und beobachten, was passiert. Die Brausetablette kann auch in 2 Teilen hineingeworfen werden oder beliebig viele Tabletten eingeworfen werden, dann hält der Effekt länger an.

Wichtige Hinweise: -

Idee von: Christina Sichwardt



Name des Spieles: _____

Empfohlenes Alter:	Gruppengröße:	Spieldauer:	Ort/Gelände: <input type="checkbox"/> drinnen <input type="checkbox"/> draußen
-----------------------	---------------	-------------	--

Materialien: _____

Durchführung: _____

Wichtige Hinweise: _____

Idee von: _____

