

Spiellesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen

Name des Spiels: „Ich packe mein Feuerwehrauto“

Benötigte Materialien: Alles, was auf unserem Feuerwehrauto verladen ist

Anzahl der Teilnehmer: beliebig

Spieldauer: 10 – 15min

Anleitung: Ein Kind fängt an und sucht sich einen Gegenstand aus mit dem Satz: „Ich packe mein Feuerwehrauto und nehme ein Strahlrohr mit.“ Das nächste Kind wiederholt den Satz und fügt seinen Gegenstand z.B. Feuerlöscher hinzu. So geht es Kind für Kind weiter.

Spiel für drinnen

Name des Spiels: „Sitzfußball“

Benötigte Materialien: Ball, Stühle

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Spieldauer: beliebig

Anleitung: Kinder sitzen im Kreis, jeder muss versuchen, den Ball bei einem anderen Kind in das Tor (durch die Stuhlbeine) zu schießen. Das Kind, welches trifft, bekommt einen Punkt.

Spielesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen

Name des Spiels: „Feuerwehrtabu“

Benötigte Materialien: Spielplan, Zettel, Würfel, Spielfiguren, Stoppuhr

Anzahl der Teilnehmer: 4 - ... (2 Gruppen)

Spieldauer:

Anleitung: Abgeleitet vom Spiel „TABU“

Beide Mannschaften sitzen sich gegenüber. Anhand des Spielplans wird erkannt, welche Aufgabe durchgeführt werden muss (erklären, malen, Pantomime). Auf den Spielplan kann ein Feld mit einem Fragezeichen versehen werden. Hier können sich die Kinder aussuchen, wie sie das Wort zeigen wollen.

Sieger ist, wer als erstes das Ziel erreicht hat.

Spiel für drinnen

Name des Spiels: „Decke drehen“

Benötigte Materialien: Decke

Anzahl der Teilnehmer: ausmachen, anhand der Deckengröße (so viele, wie auf die Decke passen)

Spieldauer: -

Anleitung: Alle stellen sich auf die Decke und versuchen diese zu wenden, ohne sie zu verlassen.

Spielesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen

Name des Spiels: „Familie Meyer“

Benötigte Materialien: Stühle, Text

Anzahl der Teilnehmer: 16 (Variabel durch die Geschichte)

Spieldauer: -

Anleitung: Zwei (oder mehr) Gruppen sitzen auf nebeneinander stehenden Stühlen in der Reihenfolge: Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe (Anzahl kann variiert werden). Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen. Jedesmal wenn der Name kommt, muss die Person aufspringen, einmal um die Stuhlreihe rennen und sich wieder setzen. Wer zuerst sitzt bekommt einen Punkt. Bei 'Familie Meyer' müssen alle (von Vater bis Dackel) laufen, bei 'Zoo' alle Tiere.

Beispieltext:

Es ist Sonntag. **Familie Meyer** wacht auf. **Peter** und **Susi** rennen ins Bad. **Vater** kocht Kaffee und **Mutter** deckt den Frühstückstisch. Der **Dackel Waldemar** steht an der Tür und bellt. **Peter** öffnet die Haustür und lässt den **Dackel Waldemar** hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft **Mutter**. Die **Familie Meyer** setzt sich an den Tisch. **Susi** hat eine Idee: "Lasst uns in den **Zoo** gehen!" "Nein", mault **Peter**, "gehen wir lieber ins Kino." **Dackel Waldemar** jault, weil **Vater** ihm auf den Schwanz getreten ist. Die **Familie Meyer** beschließt den Besuch im **Zoo**. **Vater** fährt das Auto aus der Garage. **Mutter** steigt vorne ein. **Susi**, **Peter** und der **Dackel Waldemar** klettern auf den Rücksitz. Die **Familie Meyer** fährt los. Im **Zoo** angekommen, kauft **Vater** die Eintrittskarten. **Peter** möchte am liebsten gleich zu den **Affen**. **Susi** ruft: "Wir gehen zuerst zu den **Löwen**!" **Vater** meint, "hier gibt es ein schönes **Elefanten**gehege." Plötzlich schreit **Mutter**: "Wo ist der **Dackel Waldemar**?" Der **Dackel Waldemar** ist verschwunden! **Familie Meyer** schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt **Vater**: "**Mutter**, Du suchst mit **Peter** bei den **Löwen**, **Susi**, renne zu den **Affen** und ich, der **Vater**, gehe zu den **Elefanten**. Irgendwo hier im **Zoo** muss der **Dackel Waldemar** ja stecken!" Da hört **Familie Meyer** plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom **Löwenkäfig** her. **Vater** kommt von den **Elefanten** zurück, **Susi** von den **Affen**. Die ganze **Familie Meyer** trifft sich bei den **Löwen**. **Peter** und **Mutter** sind ja schon da. Vor den **Löwen** sitzt der **Dackel Waldemar** und kläfft. Die **Löwen** brüllen zurück. Gott sei Dank hat die **Familie Meyer** den **Dackel Waldemar** nicht im **Zoo** verloren. **Familie Meyer** verließ bald den **Zoo** und ging zum Auto zurück. **Vater** und **Mutter** stiegen vorne ein, **Peter** und **Susi** hinten. Der **Dackel Waldemar** natürlich auch. Zum Glück war der **Dackel Waldemar** ja schließlich nicht verloren. Dann fuhr die **Familie Meyer** wieder heim. Das war ein schöner Besuch im **Zoo**.

Spielesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Raupe Nimmersatt“

Benötigte Materialien: leere Getränkekisten

Anzahl der Teilnehmer: beliebig

Spieldauer: So lange, wie die vorgegebene Strecke ist

Anleitung: Eine vorgegebene Strecke wird markiert. Am Start werden die Kisten aneinander gereiht. Auf jede Kiste stellen sich zwei Kinder. Die eine Kiste bleibt frei. Diese muss vorne angereicht werden, alle Kindern gehen eine Kiste weiter, die hintere Kiste muss wieder nach vorne gegeben werden und so weiter.

Auch als Wettspiel mit mehreren Mannschaften möglich.

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Gruppenkuscheln“

Benötigte Materialien: leere Getränkekisten

Anzahl der Teilnehmer:

Spieldauer: bis keine Kiste mehr weggenommen werden kann

Anleitung: Die Kisten werden aneinandergestellt. Die Kinder positionieren sich darauf, anschließend zählt der Spielleiter bis 5 und eine Kiste wird weggenommen. Die Kinder müssen sich nun so stellen und festhalten, dass keiner von den Kisten fällt. Das Spiel geht so lange, bis keine Kiste mehr weggenommen werden kann.

Auch als Spiel zur Förderung der Gruppendynamik einsetzbar.

Spiellesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Fotosafari“

Benötigte Materialien: Fotos von Details auf dem Gelände / Fahrzeughalle

Anzahl der Teilnehmer: 2 Gruppen und mehr

Spieldauer: beliebig, je nach Anzahl der Fotos

Anleitung: Es werden von verschiedenen Gegenständen Detailbilder gemacht. Die Kinder müssen nun versuchen, diese auf dem Gelände zu finden (wenn möglich auch die Funktion erklären).

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Geräteraten“

Benötigte Materialien: Alles was auf dem Fahrzeug zu finden ist

Anzahl der Teilnehmer:

Spieldauer:

Anleitung: Es werden Bilder von verschiedenen Gegenständen auf dem Fahrzeug gemacht. Jedes Kind zieht nacheinander ein Bild, sucht dieses Bild auf dem Fahrzeug und erklärt es eventuell.

Spielesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Armaturenpuzzle“

Benötigte Materialien: Wasserführende Armaturen

Anzahl der Teilnehmer: 4 - 6

Spieldauer: 3- 4 min. (Zeit je nach Anzahl der Gegenstände begrenzen)

Anleitung: So viele Armaturen wie möglich in der vorgegebenen Zeit aneinander kuppeln.

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Feuerwehrmemory“

Benötigte Materialien: diverse Gegenstände aus dem Fahrzeug, Schutzkleidung, etc.

Anzahl der Teilnehmer:

Spieldauer: 30min.

Anleitung: Es werden fünf Stühle nebeneinander gestellt. Auf jeden Stuhl wird ein Gegenstand gelegt. Der/Die Spieler merken sich die Reihenfolge und verlassen den Raum, anschließend wird die Reihenfolge verändert. Der/Die Spieler dürfen wieder in den Raum und müssen die Dinge in die richtige Reihenfolge legen.

Spiellesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Eierlauf mit Feuerpatsche“

Benötigte Materialien: Bälle, Feuerpatsche oder Tischtennisschläger

Anzahl der Teilnehmer: mindestens 2

Spieldauer: begrenzt auf Wegstrecke

Anleitung: Es wird eine vorgegebene Wegstrecke /Parcours abgesteckt. Der Ball wird auf die Feuerpatsche gelegt und an ein anderes Kind weitergegeben. Der Ball darf nicht auf den Boden fallen. Ziel ist es, wem dies als erstes gelingt und die wenigsten „Ballverluste“ hat.

Spiel für drinnen und draußen

Name des Spiels: „Obstsalat“

Benötigte Materialien: Straßenmalkreide oder Stühle

Anzahl der Teilnehmer: so viele, wie da sind

Spieldauer: unbegrenzt

Anleitung: Je nach Anzahl der Kinder werden Stühle in einen Stuhlkreis bzw. Kreise auf den Boden gemalt (ein Kind bleibt jedoch in der Mitte stehen). Anschließend werden die Kinder in Obstnamen oder Feuerwehrstichworte eingeteilt. Das Kind in der Mitte ruft ein Stichwort, bspw. Banane, jetzt müssen alle Kinder, die das Wort „Banane“ haben, den Stuhl wechseln. Das Kind in der Mitte muss sich schnell einen freien Platz suchen. Das Kind, welches nun in der Mitte steht, ist als nächstes an der Reihe. Bei dem Wort „Obstsalat“ müssen alle die Plätze tauschen.

Spiellesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Der Funke springt über“

Benötigte Materialien: Kreide

Anzahl der Teilnehmer: mindestens 10

Spieldauer: beliebig

Anleitung: Feld begrenzen, in der Mitte eine Linie ziehen auf der sich der / die FängerIn bewegt. Die restlichen Kinder versuchen von einem Feld ins andere zu gelangen, ohne vom Fänger gefangen zu werden. Der Fänger (Funke) darf sich nur auf der Linie bewegen. Wer gefangen wird, muss ebenfalls auf die Linie und wird auch zum Fänger (Funke). Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist.

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Schlauchkegeln“

Benötigte Materialien: 10 Kegel, C-Schläuche, evtl. D-Schläuche

Anzahl der Teilnehmer: 2 oder mehr Gruppen

Spieldauer: 45 min

Anleitung: Kegel aufbauen, wie beim Kegeln. Ein Spieler rollt einen Schlauch in Richtung der Kegel aus und muss versuchen, so viele wie möglich davon zu treffen. Er hat drei Versuche. Anschließend werden alle gefallenen Kegel gezählt.

Spiellesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Schlauchball“

Benötigte Materialien: 2 (5m) B-Schläuche, 2 kleine Bälle (Tischtennisbälle o.ä.), evtl. eine Stoppuhr

Anzahl der Teilnehmer: mindestens 4

Spieldauer: 10-15 min

Anleitung: Die Kinder werden in zwei oder mehr Gruppen eingeteilt. Auf das Signal „LOS“ wird der Schlauch ausgerollt und die Kinder müssen nun versuchen, den Tischtennisball durch den Schlauch von einer Kupplung zur anderen durch den Schlauch zu befördern. Wer zuerst den Ball durch den Schlauch befördert hat, hat gewonnen.

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Stiefelweitwurf“

Benötigte Materialien: Feuerwehrstiefel, Kreide

Anzahl der Teilnehmer: beliebig

Spieldauer: beliebig

Anleitung: Kreise mit Punktezahlen aufmalen. Die Kinder sollen versuchen die Stiefel in die Kreise zu werfen. Die erreichten Punkte werden zusammengezählt.

Dieses Spiel kann als Gruppe oder Einzelspiel gespielt werden.

Spielesammlung der Kinderfeuerwehren im MKK

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Feuerwehr Schnitzeljagd“

Benötigte Materialien: Ü-Eier Kapseln mit Zetteln versehen

Anzahl der Teilnehmer: Beliebig

Spieldauer: Beliebig

Anleitung: In Die Ü-Eier Kapseln werden verschiedene Feuerwehrrätsel und Informationen zu dem nächsten Anlaufpunkt gesteckt. So entsteht eine Suche rund durch das Dorf / Stadt / Wald. Am Ende wartet für die Kinder ein versteckter Schatz mit Leckereien.

Spiel für draußen

Name des Spiels: „Blackbox-Suche“

Benötigte Materialien: Geräte zur GPS Ortung, Pappkiste / Schuhkiste

Anzahl der Teilnehmer: beliebig

Spieldauer: je nach Strecke und Versteck

Anleitung: Kiste als Blackbox bemalen und mit Süßigkeiten o.ä. ausstatten und im Wald / auf dem Feld / etc. verstecken. Anschließend muss die Kiste anhand von GPS Koordinaten gefunden werden.