

## Aufteilungsspiele

Wenn sich eine Gruppe gar nicht oder viel zu gut kennt, ist es manchmal sinnvoller, dass der Spielleiter sich bewusst eine Methode überlegt, wie er die Gruppe für ein Spiel einteilt. Wichtig ist dabei, im Vorfeld zu überlegen, ob sich die Zahl der Teilnehmer in die erforderliche Gruppengröße einteilen lässt. Ist dies nicht möglich, muss vielleicht eine kleinere Gruppe gebildet werden.

### **Alle in einer Reihe**

Die Gruppe bildet eine Reihe nach einem von der Spielleitung angesagten Kriterium. Beispiel: Alle stellen sich in eine Reihe auf und zwar in der Reihenfolge des Anfangsbuchstabens des Vornamens. Dann beginnt die Reihe mit Anna und endet mit Wolfgang. Anschließend werden dann jeweils vier Kinder vom Anfang der Reihe abgezählt, sie bilden eine Gruppe. Möglich ist es auch zwei Kinder vom Anfang und Ende zu einer Vierer-Gruppe zusammenzufassen. Spannend wird es, wenn man versucht das Ganze ohne Worte zu spielen und z.B. nach Schuhgrößen aufstellen lässt.

### **Kartenspiel/Quartett**

Es wird ein Quartett mit den Begriffen der Feuerwehr angefertigt. Zum Beispiel „Wasserführende Armaturen“ 1. Strahlrohr 2. Verteiler 3. Sammelstück und 4. Saugkorb. Entsprechend der Anzahl der Kinder werden diese Karten in der Gruppe verteilt. Anschließend finden sich die jeweiligen Quartette zu einer Gruppe zusammen. Hierfür lässt sich auch ein normales Kartenspiel verwenden.

### **Farben verteilen**

Jeder Teilnehmer nimmt sich einen Gegenstand aus einem Säckchen oder Korb. Dies können Legosteine, Bauklötze oder Gummibärchen sein. Achtung! Die Kinder dürfen die Gummibärchen erst nach der Gruppenfindung essen. Haben alle einen Gegenstand, finden sich jeweils die Gruppenmitglieder einer Farbe zusammen.

### **Puzzle**

Mehere Postkarten werden zerschnitten, sodass verschiedene Puzzles entstehen. Diese werden in der Gruppe verteilt und die Kinder müssen sich dann entsprechend der Puzzles zu einer Gruppe zusammenfinden.

### **Zettel unterm Stuhl**

Hierbei werden, bevor die Kinder den Gruppenraum betreten, kleine Klebezettel unter die Stühle geklebt. Aber Achtung! Es muss für alle ein vorbereiteter Stuhl da sein! In der Gruppenstunde werden die Kinder dann aufgefordert, unter ihrem Stuhl nachzuschauen und entsprechend des Symbols auf ihrem Zettel sich in der jeweiligen Gruppe zusammenzufinden.

### **Abzählen**

Die einfachste und schnellste Methode eine Gruppe zusammenzustellen ist, die Gruppenmitglieder nacheinander von eins bis vier und dann wieder von vorn durchzählen zu lassen, sodass zum Schluss jeder eine Nummer erhalten hat.

### **Paarbildung**

Es werden kleine Karten mit Worten oder Bildern ausgeteilt. Jeweils zwei Karten passen zusammen und bilden so ein Paar z.B. Hand und Schuh. Dieses Aufteilungsspiel lässt sich auch mit Feuerwehrbegriffen spielen z.B. Strahl und Rohr.

## Gruppeneinschätzung

Material:

- Papier
- Stifte

So geht's:

Die Gruppe bzw. Kleingruppen schätzen sich (oder auch die andere Gruppe) selbst ein. Hierzu werden Fragen gestellt, die die Gruppe beantworten soll. Anschließend wird ermittelt, wie weit vom tatsächlichen Ergebnis die Gruppe entfernt lag.

Fragen könnten sein: das addierte Alter aller Gruppenmitglieder, die addierte Körpergröße, Schuhgröße aller, Anzahl der Geschwister, täglicher Schulweg in Summe, etc. Je näher eine Gruppe am tatsächlichen Ergebnis liegt, desto mehr Punkte gibt es. 10 Punkte bei exakter Schätzung, jeweils 1 Punkt weniger pro 5 % (10 %) Abweichung zum Endwert.

## Vorstellungsrunde - Starthilfe

So geht's:

Wie beginnt ihr eine Vorstellungsrunde? Im Regelfall fällt es den Kindern immer schwer etwas über sich zu erzählen. Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie der Vorredner erzählt.

Anbei einige Anregungen für den Start. Die Fragen können vom Gruppenleiter gestellt werden, oder als Kärtchen gezogen werden.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte, in welchen Du schon gelebt hast!
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis?
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

## Zipp - Zapp

Und so wird's gemacht:

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Nebensitzers, bei Zapp muss der Name des rechten Nebensitzers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3 bis 4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet, muss in die Mitte.

Keine Wertung. Es geht darum, mit der Zeit alle Namen parat zu haben.

---

## Mord im Dunkeln

Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse

Gruppengröße:

- 10 - 30 Personen

Dauer:

- 5 - 10 Min. je Spielrunde

Eignung:

- Ab 6 Jahre

Material:

- Einen Zettel pro Kind, Musik

So geht's:

Es werden Zettel in der Auswahl der Mitspieler angefertigt. Auf einem der Zettel steht „Mörder“, auf einem „Detektiv“ und auf den restlichen „Tänzer“. Aller Kinder ziehen einen Zettel. Dadurch können sie lesen, welche Rolle sie im Spiel haben. Bei jüngeren Kindern kann der Spielleiter ihnen einzeln ihre Rolle zuflüstern oder es werden Zettel mit entsprechenden Symbolen verteilt.

Keiner darf den anderen seine Rolle verraten. Nun wird das Zimmer abgedunkelt. Der Detektiv verlässt den Raum. Die Musik spielt. Die Mitspieler tanzen dazu. Der „Mörder“ tanzt nah zu einem anderen Mitspieler heran und zwickt ihn vorsichtig. Daraufhin schreit derjenige kurz auf und fällt zu Boden. Aufgrund des gehörten Schreis eilt der Detektiv ins Zimmer. Er sieht das am Boden liegende Kind. Nun beginnt seine Befragung, der am Tatort befindlichen Personen. Er fragt jeden, was er soeben hier getan hat. Jeder erzählt sein Alibi (z.B. ich habe getanzt, getrunken, mich unterhalten etc.).

Danach beginnt eine zweite Befragungsrunde. Jeder „Tänzer“ erzählt nochmals das selbe Alibi, nur der „Mörder“ ändert seine Geschichte ab oder erzählt eine ganz neue Version. So muss der Detektiv durch seinen Scharfsinn erkennen, wer der „Mörder“ war. Nun hat er den „Mord“ aufgeklärt und eine neue Runde mit neuen Rollen kann beginnen.

## Der Feuerwehrmann und die Feuerteufel

Ort:

- Turnhalle oder Draußen

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschul Kinder

So geht's:

Ein Kind steht am einen Ende der Turnhalle (der Feuerwehrmann) und die restlichen Kinder stehen am gegenüberliegenden Ende (die Feuerteufel).

Nun schreien die Kinder zu dem Einzelnen: "Wir legen ein Feuer!"

Das einzelne Kind schreit zurück: "Dann rufe ich die Feuerwehr!"

Die Anderen antworten darauf: "Wie denn?"

Der Einzelne: "Mit dem Notruf 112"

Dann laufen alle los und versuchen die gegenüberliegende Seite zu erreichen und der einzelne Feuerwehrmann versucht, so viele Feuerteufel wie möglich zu fangen und aus Ihnen Feuerwehrmänner zu machen.

Das Spiel geht solange, bis kein Feuerteufel mehr übrig ist und eine komplette Feuerwehrmannschaft entstanden ist.

---

## Ich packe in mein Feuerwehrauto...

Ort:

- Stuhlkreis

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschul Kinder

So geht's:

Ein Spieler im Kreis beginnt, das Feuerwehrauto zu beladen, in dem er einen Gegenstand nennt, den er in das Feuerwehrauto packt. Er z.B.: "Ich packe in mein Feuerwehrauto einen Verteiler." Der Nachbar fährt fort: "Ich packe in mein Feuerwehrauto einen Verteiler und ein Strahlrohr." Der dritte muss Verteiler, Strahlrohr und noch etwas einpacken, usw., bis der letzte fehlerfrei alles in der richtigen Reihenfolge aufgezählt hat, was vorher schon eingepackt wurde. Wer etwas bei der Aufzählung vergisst, gibt ein Pfand ab.

Anmerkung:

Die Kinder sollten sich alle gegenseitig sehen können, weil sie sich dann leichter an den Gegenstand erinnern, das ein bestimmtes Kind zuerst genannt hat.

„Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit“

So geht's:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und sagt: „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit.“ Es nennt den Namen des rechten Nachbarn. Der linke Nachbar des Kindes sagt dann: „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme ... mit.“ und zählt dann die Namen aller schon genannten Kinder auf. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

## Feuer und Feuerwehrmann

So geht's:

Die Teilnehmer bilden Zweierteams und stehen so untergehakt nebeneinander. Die Zweierteams sind dabei auf einer Fläche von 30 x 30 Metern verteilt. Zusätzlich gibt es die Rolle des Feuerwehrmanns (Erkennungszeichen: mit den Armen das Halten eines Strahlrohres andeuten) und des Feuers (mit erhobenen Armen das Lodern der Flammen nachahmen). Nun muss der Feuerwehrmann (unter ständiger Nutzung der entsprechenden Gesten) das Feuer fangen (welches ebenfalls ständig seine Gestik zeigt). Gelingt dem Feuerwehrmann der Fang (durch abklatschen oder berühren), tauschen die beiden ihre Rollen: Das Feuer wird zum Feuerwehrmann, der Feuerwehrmann zum Feuer. Der neue Feuerwehrmann jagt also nun das neue Feuer.

Das Feuer hat allerdings jederzeit die Möglichkeit, sich zu retten: es dockt bei einem der herumstehenden Zweierteams an und ist in Sicherheit. dafür muss aber nun die Person, die am anderen Ende des gerade angedockten Zweierteams steht, in die Rolle des Feuerwehrmanns gehen und das Feuer jagen (der ja bis jetzt noch der Feuerwehrmann war). Das Spiel sorgt in der Anfangsphase für einiges Durcheinander, was aber der Sache keinen Abbruch tut.

## Das Fliegenklatschen-Spiel

So geht's:

An die Tafel werden ca. 20 Bildkärtchen (Memory-Spiel mit Feuerwehrgegenständen) geklebt, zu denen die Kinder die feuerwehrtechnischen Begriffe gelernt haben. Von jeder Kleingruppe, die gegeneinander spielen, kommt ein Kind vor zur Tafel und erhält eine Fliegenklatsche. Nun umschreibt der Spielleiter ein beliebiges Bildkärtchen. Die Spieler suchen das passende Bild an der Tafel. Wer zuerst mit seiner „Waffe“ auf das richtige Bild klatscht, erhält einen Punkt für seine Gruppe und wird von einem Mitglied seiner Gruppe abgelöst.

## Das Ding in meiner Hand

So geht's:

Bei diesem Spiel wird einem bewusst, wie Sprache in der Vorstellung umgesetzt wird und sich Details in Gedanken puzzleartig zusammensetzen, bis ein bekanntes Bild entsteht. Die Kinder sitzen im Kreis und halten die Augen geschlossen. Der Spielleiter beginnt die erste Runde. Unter einem Tuch hält er einen beliebigen Gegenstand (z. B. D-Strahlrohr), den er nun den Kindern beschreibt. Er sagt z.B.: „Der Gegenstand ist klein. Er fühlt sich kühl an. Er ist aus Metall. Am oberen Ende ist er rund mit einem ebenfalls runden Loch. Nach unten hin ist er länglich, am unteren Ende sogar größer.“ Nach jeder Angabe wird eine deutliche Pause gemacht. Im Gedanken bis fünf zählen!

Wer glaubt, die Lösung zu wissen, der flüstert sie dem Spielleiter ins Ohr. Wenn der Gegenstand richtig erraten ist, dürfen alle Spieler die Augen wieder öffnen und den Gegenstand anschauen.

Anmerkung:

Natürlich müssen die Kinder ihre Augen nicht unbedingt schließen, da die Gegenstände ja unter einem Tuch verborgen sind. Manchen Menschen ist es auch unangenehm, in Gesellschaft die Augen zu schließen. Zum Eindenken und Vorstellen des Gegenstandes wäre es jedoch sehr hilfreich.

---

## Capture the flag Wasserspiel

Material:

- 2 Handtücher
- Gleich viele Wasserbomben
- Spielfeldbegrenzung
- 2 Eimer

So geht's:

Es gibt zwei Mannschaften, die je ein Handtuch und die gleiche Menge an Wasserbomben erhalten. Außerdem braucht man ein Spielfeld. Jede Mannschaft legt ihr Handtuch in ihre Hälfte. Daneben kommt der Wasserbombenvorrat, am besten in eine Wanne. Auf los gehts los:

Die Mannschaften müssen versuchen, das gegnerische Handtuch so nass wie möglich zu machen. Um das zu verhindern, dürfen die Wasserbomben natürlich vorher zerplatzt werden.

Wenn alle Wasserbomben aufgebraucht sind, dürfen beide Mannschaften das gegnerische Handtuch auswringen. Die Mannschaft, deren Handtuch am meisten Wasser enthält, hat verloren.

## Feuerwehr

### Material:

- 2 Eimer mit Wasser
- 2 Eimer ohne Wasser
- 2 Kleine Becher

### So geht's:

Es werden zwei Mannschaften gegründet. Im Abstand von 2 m werden die gefüllten Eimer aufgestellt. Dahinter stellen sich bei jedem Eimer die Spieler der jeweiligen Mannschaft auf. Im Abstand von ca. 5 m (variabel) werden die leeren Eimer je Mannschaft aufgestellt.

Nach dem Startsignal des Spielleiters füllen die Vordersten der Mannschaft ihren kleinen Becher am vollen Wassereimer mit Wasser und transportieren die Flüssigkeit zum leeren Eimer ihrer Gruppe. Ist der erste Läufer wieder beim Team gelandet, übergibt er den Becher an den Nächsten, der nun ebenfalls Wasser transportiert. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ihren leeren Eimer gefüllt hat.

### Variation:

Die Feuerwehrmänner laufen nicht zum Wassereimer, sondern fahren mit einem Feuerwehrauto (Roller).

---

## Wasserbomben zwischen Decken werfen

### Material:

- 2 Decken / Handtücher
- Wasserbomben
- Evtl. Spielfeldbegrenzung

### So geht's:

Es werden wenn möglich 4 oder 8 Teilnehmer benötigt, zwei Decken und genügend Wasserbomben. Die zwei gebildeten Mannschaften fassen die Decke an ihren Ecken an (deswegen sind 4 Teilnehmer pro Mannschaft ideal) und stellen sich gegenüber auf. Eine Mannschaft bekommt eine Wasserbombe in die Decke gelegt, und muss diese zu den Gegnern werfen. Diese fangen sie natürlich auf und werfen diese mit Hilfe der Decke (und nur der Decke - direkte Berührungen mit der Wasserbombe sind verboten) zurück.

Ideal ist es, eine Art Spielfeld aufzuzeichnen, und wenn die Bombe darüber hinaus geworfen wird, gibt's einen Punkt Abzug - sonst werden die Teile zu weit geworfen. Außerdem benötigen vor allem Kids Ermutigung, sich auch mal mit der Decke in die Richtung des Landeortes zu bewegen (steifes Dastehen gibt nasse Füße).

## Schwammwerfen

### Material:

- 3 Haushaltsschwämme
- 3 leere Plastikflaschen (1,5 l am besten)
- Kreide oder Seil (Spielfeldbegrenzung)

### So geht's:

Dieses Spiel läuft so ähnlich ab wie Dosenwerfen. Man benötigt ca. 3 Wurfziele z.B. leere Plastikflaschen, die man z.B. auf einem Tisch oder ähnlichem aufstellt. Aus bestimmter Entfernung hat nun jeder Spieler ca. 3 Würfe mit einem nassen Schwamm. Wer kann alle Flaschen umwerfen? Man kann natürlich die Menge der Flaschen und die Anzahl der Würfe variieren.

### Variation:

Statt der Schwämme kann auch mit Wasserspritzpistolen gespielt werden.

## Blindenführung

### Material:

- 4 lange Schnüre
- Spielfeldbegrenzung
- Augenbinde
- Material für Hindernisparcour

### So geht's:

Einem Freiwilligen werden die Augen verbunden und er bekommt vier lange Schnüre umgebunden, die jeweils von einem Mitspieler gehoben werden.

Die Mitspieler versuchen nun durch entsprechendes Ziehen den Blinden durch einen Hindernisparcour zu führen, ohne dass dieser die Markierungen im Parkour verlässt.

Bei dem Spiel darf nicht gesprochen werden.



## Mensch ärgere dich nicht-Turnier

### 1. Spiel: Start

1. Spielbrett	Spieler 1 _____	gegeneinander	Spieler 3 _____
	Spieler 2 _____		Spieler 4 _____
2. Spielbrett	Spieler 5 _____	gegeneinander	Spieler 6 _____
	Spieler 7 _____		Spieler 8 _____

### 2. Spiel: Spiel um Platz 7 und 8

Dritter von Spielbrett 1 _____	gegeneinander	Vierter von Spielbrett 1 _____
Dritter von Spielbrett 2 _____		Vierter von Spielbrett 2 _____

### 3. Spiel: Halbfinale

Erster von Spielbrett 1 _____	gegeneinander	Zweiter von Spielbrett 1 _____
Erster von Spielbrett 2 _____		Zweiter von Spielbrett 2 _____

### 4. Spiel: Spiel um Platz 3 bis 6

Erster des 2. Spiels _____	gegeneinander	Zweiter des 2. Spiels _____
Dritter des Halbfinals _____		Vierter des Halbfinals _____

### 5. Spiel: Finale

Erster Halbfinale _____	gegen	Zweiter Halbfinale _____
-------------------------	-------	--------------------------

## Platzierungen für die Siegerehrung

1. Platz \_\_\_\_\_ Gewinner aus Finale

2. Platz \_\_\_\_\_ Zweiter aus Finale

3. Platz \_\_\_\_\_ Gewinner aus Spiel 4

4. Platz \_\_\_\_\_ Zweiter aus Spiel 4

5. Platz \_\_\_\_\_ Dritter aus Spiel 4

6. Platz \_\_\_\_\_ Vierter aus Spiel 4

7. Platz \_\_\_\_\_ Dritter aus Spiel 2

8. Platz \_\_\_\_\_ Vierter aus Spiel 2

Mensch ärgere dich nicht-Turnier

## Wassertransport-Spiel

Zeitraumen: 30 min

Anzahl der Betreuer: 4

Teilnehmer: max. 20 (Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt)

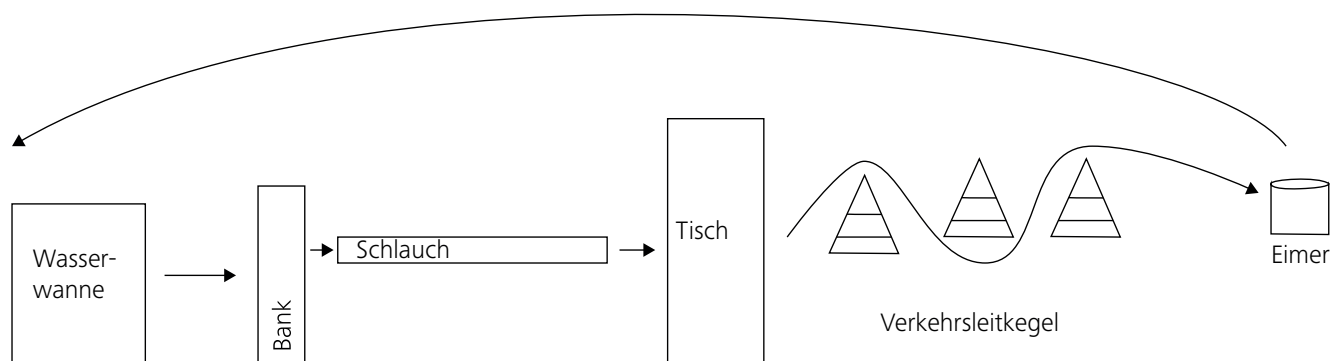
Ort: Im Freien an einen warmen Sommertag

### Material:

- 2 große 10-l-Eimer
- Einen Messbecher
- Eine große Wanne mit Wasser gefüllt
- Verschiedenen Gegenstände die zum transportieren von Wasser geeignet sind, z.B. Schwämme, Tücher, Becher, Teller etc.
- Gegenstände zum Aufbau eines Hindernisparcours, z.B. C-Schlauch, Verkehrsleitkegel, Bierbank, Strahlrohre etc.

### Aufbau:

Als Erstes müssen die Betreuer den Parcours schon im Vorfeld aufbauen. Man nimmt diverse Gegenstände die im Feuerwehrhaus vorhanden sind – hier ein exemplarischer Aufbau:



Die Wanne wird mit Wasser gefüllt und die Gegenstände, mit denen das Wasser von A nach B transportiert wird, werden neben die Wanne positioniert.

# Spiele & Geschichten



So geht's:

Man teilt die Kinder in zwei gleichgroße Gruppen ein und lässt sie sich hintereinander aufstellen. Jede Gruppe ist einzeln dran und hat 90 Sek. Zeit den Parkour zu durchlaufen und so viel Wasser wie möglich von der Wanne über die Hindernisse in dem Eimer zu bringen. Aber jedes Kind darf nur einmal den gleichen Gegenstand zum transportieren nehmen.

Der Erste nimmt einen Gegenstand, z.B. den Schwamm und taucht ihn in die Wanne mit Wasser ein und läuft über die verschiedenen Hindernisse und wringt den Schwamm über den Eimer aus und läuft neben den Parkour zurück. Ist das Kind wieder am Start angelangt kommt das nächste Kind dran. Dieses nimmt den nächsten Gegenstand, z.B. eine Tasse und transportiert auch das Wasser über die Hindernisse zum Eimer und wieder zurück.... Dies geht 90 Sek. lang – danach wird mit dem Messbecher das Wasser im Eimer gemessen!

Jetzt kommt die zweite Gruppe dran mit dem gleichen Ablauf. Auch deren Wasser im Eimer wird am Ende gemessen. Wer das meiste Wasser von der Wanne über die Hindernisse zum Eimer transportiert hat, hat gewonnen.

Dies ist ein sehr schönes Spiel für Kinder an warmen Tagen, denn hier bleibt keiner trocken.

Wassertransport-Spiel

Mit freundlicher  
Unterstützung der



Stand: August 2018

## Feuerwehr-Schatzsuche

Zum Einstieg in die Personenrettung treffen sich alle am geparkten Fahrzeug. Der Gruppenführer (Spielleiter) hält einen Lageplan (siehe Ende des Beitrags) eines brennenden Hauses bereit. Dieser wird zusammen begutachtet und danach geht es los mit der ersten Station (dem ersten Hinweis).

### 1) Ich ziehe meine Feuerwehrklamotten an und nehme Geräte mit...

Alle Mitspieler sitzen im Kreis in der Fahrzeughalle. Der Gruppenführer beginnt mit dem Satz: „Ich ziehe... eine Feuerwehrhose an.“ oder „Ich nehme einen Schlauch mit.“ Seine Klamotten und Geräte sucht jeder Spieler selbst aus. Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich ziehe eine Feuerwehrhose und eine Feuerwehrjacke an.“

Der darauffolgende Mitspieler wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn. So geht das Spiel immer weiter. Jeder Mitspieler wiederholt die Klamotten und Geräte aus den Sätzen vorher und die anderen Mitspieler passen auf, ob er alles richtig macht.

Vereinbart vor Beginn des Spiels, ob ihr auch jeweils auf die genaue Reihenfolge der Dinge Wert legt oder ob ihr lediglich auf die Richtigkeit des Inhaltes (richtige Bezeichnungen) achtet. Jetzt seid ihr für den Löschangriff angezogen und ausgerüstet. Schaut auf den Einsatzplan und geht zur nächsten Station/dem nächsten Hinweis.

### 2) Durch das brennende verrauchte Haus

Material: z.B. Stühle, Tische, ein Sofa, eine Kiste, Kissen

Die Feuerwehrleute müssen nacheinander eine vorgegebene Strecke durch das verrauchte Haus zurücklegen z.B. über den Stuhl hüpfen, unter dem Tisch hindurchklettern, auf allen Vieren über das Sofa laufen, über die Kiste springen und von Kissen zu Kissen steigen, ohne den Boden zu berühren (den brennenden Fußboden überqueren). Bei diesem Spiel sind der Phantasie wieder keine Grenzen gesetzt!

So, nun seid ihr schon ein Stück weitergekommen, schaut in dem Einsatzplan nach dem nächsten Hinweis!

### 3) Achtung! Fuß verbrannt

Material: Mehrere Seilstücke oder Schals

Die Feuerwehrleute finden sich zu Paaren zusammen.

Jedes Paar stellt sich nebeneinander auf und es werden jeweils die nebeneinander stehenden Beine mit einem Seil/Tuch zusammengebunden (jeweils ein rechtes und ein linkes Bein um die Fußfesseln zusammenbinden).

Im verrauchten Haus habt ihr euch jeweils einen Fuß verbrannt/verletzt und müsst euch nun gegenseitig helfen den brennenden Raum wieder zu verlassen und euch in Sicherheit zu bringen.

Nun haben die Paare die Aufgabe einen einfachen Hütchen-Parkours zu bestehen. Kann natürlich nach Belieben erweitert werden.

Das wäre auch geschafft! Euer Fuß ist nun verbunden! Jetzt schnell einen Blick auf den Einsatzplan werfen und weiter geht's!

### 4) Verflixt und verknotet! (Der gordische Knoten)

Auf der weiteren Tour durch das brennende Haus verheddern sich eure Feuerwehrleinen. Der eine läuft nach rechts, ein anderer nach links usw.

So entsteht ein riesiger Menschenknoten.

Alle stellen sich hierzu ganz nah in einen „Klumpen“ zusammen. Dann reichen sich alle die Hände und halten sich gegenseitig gut fest. Wichtig ist, dass ihr nicht nur euren Nebenmann, sondern ganz zufällig nach jemandem schnappt, damit ein verwickelter Knoten entsteht.

Jetzt müsst ihr in gemeinsamer Kooperation nach und nach den Knoten lösen, indem einzelne über Arme hinübersteigen, drunter durch kriechen etc.

Könnt ihr den verhedderten Knoten lösen?

Nach so viel Anstrengung brauchen die Feuerwehrleute doch mal eine Stärkung.

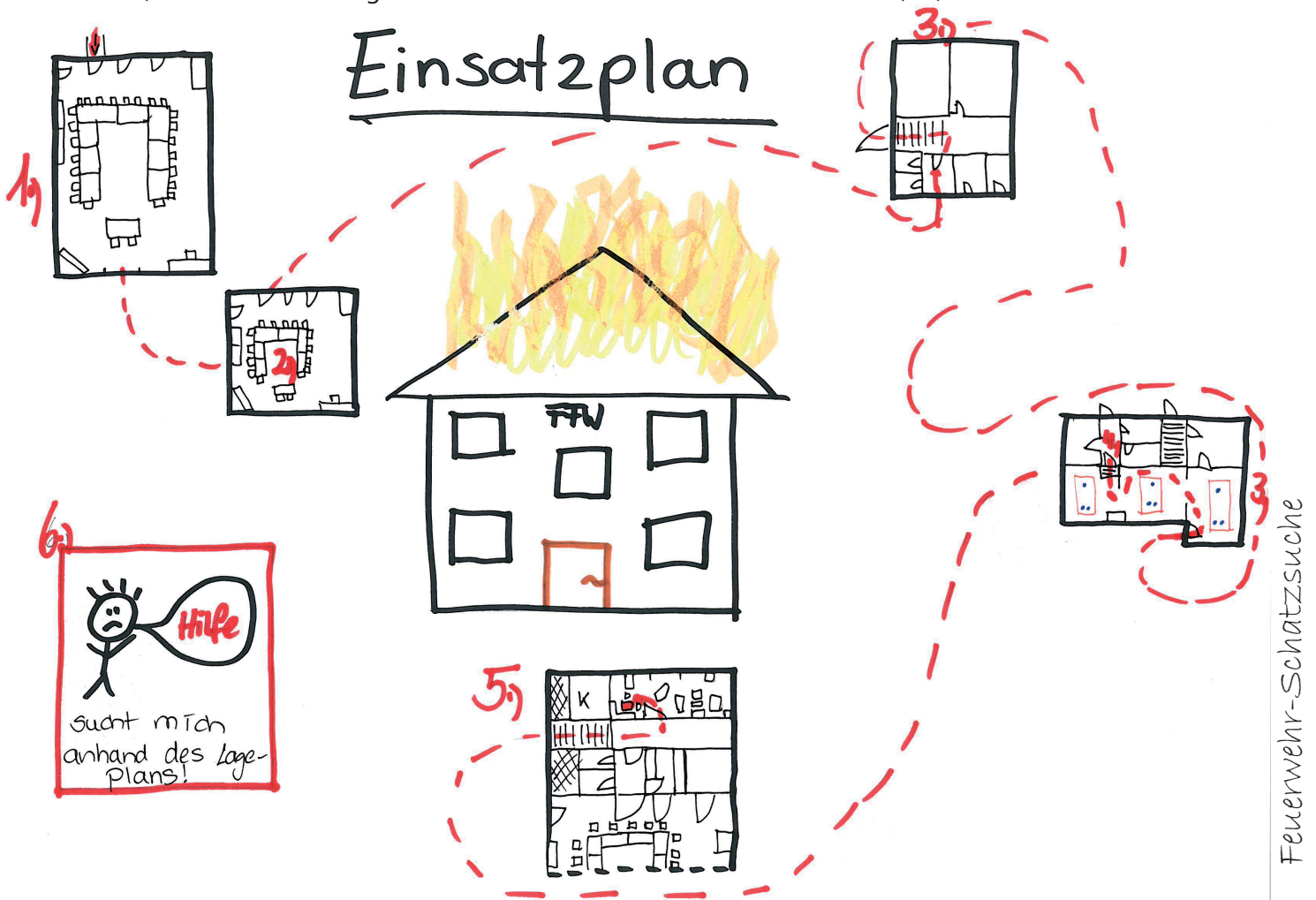
## 5) Schokoladenbrotzeit

Material: Eine große Schokoladentafel, Zeitungspapier, Messer, Gabel, Handschuhe, Helm (JFW), Jugendfeuerwehrjacke, Würfel, Endgültiger Lageplan der zu rettenden Personen (Schatz: Gummibärchen, Eis, etc.).

Der Gruppenführer führt die Gruppe zu einem vorbereiteten Brotzeittisch (eingepackte Schokoladentafel auf dem Tisch). Alle setzen sich um das Paket herum an den Tisch.

Alle Mitspieler sitzen im Kreis an dem Tisch. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine 6 würfelt muss blitzschnell den Helm aufsetzen, sowie Jacke und Handschuhe anziehen, versuchen mittels Messer und Gabel das Schokoladenpäckchen auszupacken und stückchenweise die Schokolade zu essen. Derweil würfeln die anderen weiter. Sobald der nächste Spieler eine 6 würfelt, wechseln die Kleidungsstücke und das Besteck und dieser Spieler versucht sein Glück. Das Spiel endet, wenn der letzte Schokoladenhappen gegessen ist.

Am Ende der Hausdurchsuchung findet ihr die vermissten Personen laut Lageplan ganz wo anders. Schaut euch den Lageplan ganz genau an und folgt der Platzbeschreibung, um die Personen (Stofftier/Schatz) zu finden. Der Inhalt wird unter den Feuerwehrleuten aufgeteilt (Inhalt evtl. Schokogoldtaler oder kleine Tütchen Gummibärchen,...).





6.) Lageplan für  
vermisste Personen...

vermisste  
Person hält  
sich hier  
auf!

Feuerwehr-Schatzsuche

Quelle: Stefanie Klein, FF Eching a. Ammersee

Mit freundlicher Unterstützung der VER **SICHER** KAMMER **UNGS** BAYERN



## Action-Wasser-Kegeln

### Material:

- Min. zwei Bälle
- Pro Mannschaft drei 1,5-l-Plastikflaschen
- Kreide oder Seil (Spielfeldbegrenzung)
- Klebeband oder wasserfesten Filzstift um die Flaschen zu markieren

### Vorbereitung:

Auf jede Flasche kommt eine Markierung auf die gleiche Höhe (wenn die Flasche randvoll mit Wasser ist und umfällt muss das Wasser bis unter die Markierung auslaufen können).

Anschließend werden die Flaschen randvoll mit Wasser gefüllt. Für jede Mannschaft wird ein Kreis mit ungefähr 3 bis 8 m Durchmesser eingezeichnet (je nach Größe der Spieler). In diese werden die 3 Flaschen der Mannschaft gestellt.

Die Spieler werden in Mannschaften von 4 bis 8 Spielern eingeteilt.

### So geht's:

Ziel des Spiels ist es die 3 Wasserflaschen der Gegner soweit zu leeren, dass das Wasser unter der Markierung steht. Jede Mannschaft hat 1 bis 2 Verteidiger und die Anderen müssen angreifen. Die Verteidiger sind die einzigen, die im Kreis der Mannschaft stehen dürfen. Sie dürfen ihn aber auch nicht verlassen.

Zu Beginn des Spiels kriegt jede Mannschaft einen Ball und fängt bei ihrem Kreis an. Wenn das Spiel beginnt, müssen die Angreifer mit dem Ball zum gegnerischen Kreis ziehen und versuchen die Flaschen von außerhalb des Kreises umzuschießen, damit diese auslaufen.

Sie können aber auch jemanden aus der anderen Mannschaft, der einen Ball hat, fangen und dieser muss den Ball dann übergeben. Zudem muss er dem anderen 3 Sek. Vorsprung zum Abhauen lassen. Die Verteidiger im Kreis dürfen den Ball abwehren und auch auffangen. Sie dürfen ihn aber nicht länger als 3 Sek. in ihrer Hand halten. Danach müssen sie ihn wieder rausgeschossen haben.

Wenn eine Flasche umfällt, ist es ihre Aufgabe, sie wieder schnell aufzustellen, damit so wenig Wasser wie möglich ausläuft. Die Mannschaft, deren drei Flaschen raus sind, ist schon mal aus dem Spiel raus.

### Variation:

Man kann mit allen Variablen (Verteidiger, Kreisgröße, Flaschenanzahl, Ballanzahl, Mannschaftsgröße, Spielfeldgröße, Anzahl an Mannschaften...) spielen, um das Spiel ein wenig zu verändern.

# Spiele & Geschichten



## Streichholzschachtel-Duell

Material:

- Je Kind eine leere Streichholzschachtel

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschul Kinder

Dauer:

- 5 - 10 Min.

So geht's:

- Die Kinder bilden Paare.
- Jedes Kind legt sich eine leere Streichholzschachtel auf den Handrücken.
- Jetzt versuchen die Kinder die jeweils andere Schachtel des Gegenübers herunterzuschubsen, ohne dabei die eigene zu verlieren.
- Das Kind bekommt einen Punkt, wenn die andere Streichholzschachtel fällt.

## Snack-Spiel

Material:

- Musik

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschul Kinder

Dauer:

- 10 Min.

Gruppengröße:

- Ab 12 Personen

Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

So geht's:

Die Kinder bewegen sich nach Vereinbarung schleichend, krabbelnd und hüpfend zur Musik und müssen auf den Zuruf des Spielleiters bestimmte Tätigkeiten ausführen.

**Cola**

Zwei Kinder stellen sich mit dem Rücken aneinander; ein Kind streckt den Arm nach oben (Trinkhalm).

**Pommes**

Auf den Rücken legen und mit Armen und Beinen zappeln.

**Milchshake**

Mit dem Po wackeln.

**Chicken Nuggets**

2 bis 8 Kinder stellen sich in einem Kreis zusammen und gackern.

**Burger**

3 Kinder legen sich übereinander.

Mit freundlicher  
Unterstützung der



Stand: August 2018

## Zwei kleine Feuerwehrmänner suchen das Feuer

Ort:

- Drinnen

Eignung:

- ab 4 Jahren

Dauer:

- 5 Min.

Der Spielleiter erzählt folgenden Text und macht dazu die beschriebenen Bewegungen (kursiv gedruckt), die die Spieler gleich mitmachen und übernehmen.

Zwei kleine Feuerwehrmänner wollen das Feuer suchen, setzen sich den Helm auf und laufen los.

*Die Hand auf den Kopf legen, mit den Händen auf die Oberschenkel klatschen.*

Sie kommen an eine Brücke und gehen hinüber,

*Mit den Fäusten auf den Brustkorb trommeln.*

Sie bleiben stehen und schauen nach links und schauen nach rechts, aber es ist kein Feuer zu sehen,

*Mit der Hand am Kopf nach links und rechts spähen, Kopf schütteln.*

Sie laufen weiter und gelangen an ein tiefes Matschloch und waten hindurch.

*Mit den Hände auf die Oberschenkel klatschen, mit dem Mund Schmatzgeräusche machen.*

Sie bleiben stehen und schauen nach links und schauen nach rechts, aber es ist kein Feuer zu sehen.

*Mit der Hand am Kopf nach links und rechts spähen, Kopf schütteln.*

Sie gehen weiter und laufen durch hohes Gras.

*Beide Hände reiben.*

Sie bleiben stehen und schauen nach links und schauen nach rechts, aber es war kein Feuer zu sehen.

*Mit der Hand am Kopf nach links und rechts spähen, Kopf schütteln.*

Sie laufen weiter und gelangen an eine tiefe Schlucht, nehmen Anlauf und springen hinüber.

*Alle hüpfen einmal aus dem Stand.*

Sie bleiben stehen und schauen nach links und schauen nach rechts, aber es ist kein Feuer zu sehen.

*Mit der Hand am Kopf nach links und rechts spähen, Kopf schütteln.*

Sie gehen weiter, plötzlich hören sie ...

*Ganz leise mit Sirengeräuschen beginnen, immer lauter werden.*

Sie laufen zurück, springen über die Schlucht, laufen durch das hohe Gras, den dicken Matsch, die Brücke und weiter zum Feuerwehrhaus.

*Die passenden Bewegungen schnell hintereinander durchspielen.*

Sie bleiben stehen und schauen nach links und schauen nach rechts... Fehlalarm!

*Mit der Hand am Kopf nach links und rechts spähen, Kopf schütteln.*

Alle, die....

So geht's:

Ein Spieler steht in der Mitte eines Kreises und fordert zum Platztausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal benennt, das er und auch mehrere Spieler besitzen, z.B. „alle Brillenträger“, „alle mit einem karierten Hemd“, aber auch „alle, die heute Morgen das Zähneputzen vergessen haben“ oder „alle, die gerne ins Kino gehen“.

Während die aufgerufenen Spieler die Plätze wechseln, versucht der Spieler in der Mitte einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der ohne Platz geblieben ist, macht in der Mitte weiter.

---

Ritter schlägt Drache, Drache Prinzessin, Prinzessin Ritter

Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

Gruppengröße:

- 10 - 50 Personen

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Dauer:

- 10 - 15 Min.

So geht's:

Dieses Spiel kann eins gegen eins gespielt werden oder Kleingruppe (3 - 5 P.) gegen Kleingruppe. Das Spielprinzip ist ähnlich wie bei Schnick-Schnack-Schnuck. Es gibt drei Spielrunden. Beide Kleingruppen entscheiden sich für eine Figur. Ritter, Drache oder Prinzessin. Vor Spielbeginn einigt man sich auf eine charakteristische Körperhaltung der Figuren. Die zwei Gruppen stellen sich nun in einer Reihe gegenüber auf. Der Spielleiter zählt 1, 2, 3 und beide Gruppen spielen gleichzeitig ihre Figur.

Spielregel ist: Ritter schlägt Drache, Drache schlägt Prinzessin und Prinzessin schlägt Ritter. So entscheidet es sich, wer einen Siegerpunkt bekommt. Für jede Spielrunde entscheidet sich jede Gruppe neu, welche Figur sie spielen wollen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

## Evolution

### Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

### Gruppengröße:

- 10 - 50 Personen

### Eignung:

- Ab 6 Jahren

### Dauer:

- 10 - 15 Min.

### So geht's:

Es gibt die Evolutionsstufen: Amöbe, Qualle, Hase, Affe und Mensch. Ziel dieses Spiels ist es, bis zum Mensch zu kommen.

Die Kinder gehen durch den Raum. Alle beginnen als Amöbe, machen Schwimmbewegungen und sagen dazu „Amöbe, Amöbe, Amöbe“. Treffen zwei Amöben aufeinander spielen sie „Schnick-Schnack-Schnuck“. Wer bei dem Spiel gewonnen hat, kommt eine Evolutionsstufe höher, der Verlierer steigt ab bzw. bleibt Amöbe. Um in der Evolution aufzusteigen darf man nur mit Artgenossen spielen, z.B. nur Qualle mit Qualle. Wer es zum Menschen geschafft hat, setzt sich wie versteinert auf den Boden. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle bis auf eine Person zu Menschen versteinert sind. Bei einer großen Gruppe wird das allerdings sehr lange dauern, somit empfiehlt es sich, das Spiel irgendwann abubrechen.

## Zuzwinkern mit Platzwechsel

### Ort:

- Großer Raum, Stuhlkreis

### Gruppengröße:

- 14 - 30 Personen

### Eignung:

- Ab 6 Jahren

### Dauer:

- 15 - 20 Min.

### So geht's:

Mit Stühlen wird ein Stuhlkreis gebildet. Die Hälfte der Teilnehmenden nimmt auf den Stühlen Platz, die anderen stellen sich hinter die Stühle und halten die Hände hinter ihren Rücken. Ein Stuhl bleibt frei. Die Person, die hinter diesem freien Stuhl steht, versucht nun durch Zuzwinkern einen der Sitzenden zu sich zu holen. Dies ist nicht einfach, da die anderen aufpassen und ihren „Sitzpartner“ festhalten. Ist dieser entkommen, so ist die Person mit dem leeren Stuhl mit Zuzwinkern dran.

# Spiele & Geschichten



## Minenfelder

### Material:

- Minen (verschiedene Gegenstände)
- Spielfeldbegrenzung

### So geht's:

Einem Partner werden die Augen verbunden. Dieser muss durch ein „Minenfeld“ laufen.

Als Minen dienen irgendwelche Gegenstände, die in einem Spielfeld verstreut liegen. Der andere Partner gibt Anweisungen, wie zu laufen ist. Wird eine Mine berührt, ist man aus dem Spiel.

Ziel: Gute Kommunikation ist wichtig!

## Tragende Hände

### So geht's:

Die Gruppe bildet ein Spalier und jeder hält sich mit den Händen am jeweils gegenüberstehenden Gruppenmitglied fest. Ein Freiwilliger legt sich nun auf diese haltenden Hände. Die Gruppe versucht nun den Freiwilligen hochzuheben, abzusenken, zu schütteln, hin und her zu rollen, hin oder her zu schaukeln oder ähnlich einem Förderband auch mal vorwärts, mal rückwärts wandern zu lassen.

Ziel des Spiels: Der Freiwillige soll spüren, dass er absolut gehalten wird und sicher ist.

## Verletzentransport

### Material:

- Ggf. Material für Hindernisparcours (altersabhängig)

### So geht's:

Zwei Personen halten sich mit beiden Händen fest. Darauf setzt sich eine dritte Person, die nun über einen Hindernisparcours oder eine Wegstrecke von ca. 500 m getragen werden muss.

Ziel: Einer für alle - alle für einen, auch wenn schwierige Wege zurückzulegen sind. Keiner wird im Stich gelassen.

---

## Zick-Zack-Kreis

### So geht's:

Alle stehen im Kreis und halten sich fest an den Händen. Jeder zweite lässt sich einmal nach hinten fallen während die anderen sich nach vorne fallen lassen. Anschließend umgekehrt. Die Füße bleiben unbewegt.

Ziel: Vertrauen, dass die Abstimmung funktioniert

---

## Gerichtet und Sortiert

### So geht's:

Je nach Größe der Gruppe werden Untergruppen gebildet. Die Gruppe stellt sich dann in der richtigen Reihenfolge oder Sortierung auf. Nach dem Alter, nach der Größe, nach der Haarfarbe, der Augenfarbe, nach der Schuhgröße, sortiert nach Gewicht, alphabetisch nach dem Vornamen, anschließend nach dem Nachnamen.

Es ist keine Wertung nötig. Interessant, wie die Gruppe versucht sich zu sortieren, wer dabei welche Aufgabe übernimmt.

## Obstsalat

Ort:

- Großer Raum, Stuhlkreis

Gruppengröße:

- 12 - 30 Personen

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschulalter

Dauer:

- 10 Min.

So geht's:

Die Spieler setzen sich in einen Stuhlkreis bzw. stellen sich in einem Kreis auf. Alle werden in Obstgruppen aufgeteilt (z.B. Banane, Kiwi, Kirsche...). Eine Person steht in der Mitte und sagt laut, welche Obstgruppe die Plätze tauschen soll. Während des Wechsels muss die Person, die in der Mitte stand, sich schnell einen freien Platz nehmen. Am Ende bleibt eine Person übrig und das Spiel beginnt von vorn. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, Obstsalat zu rufen. Dann müssen alle ihre Plätze tauschen.

## Dirigenten Raten

Ort:

- Großer Raum, Stuhlkreis

Gruppengröße:

- 10 - 30 Personen

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Dauer:

- 10 Min.

So geht's:

Alle sitzen in einem großen Kreis - ein Spieler wird gebeten hinauszugehen.

In seiner Abwesenheit wird einer aus dem Kreis zum Dirigenten gewählt, der von seinem Platz aus durch entsprechende Bewegungen allerlei Instrumente spielt (Klavier, Trommel, Geige etc.). Dann wird ein allen gut bekanntes Lied gesungen und der Dirigent spielt dazu wechselnde Instrumente, wobei die ganze Gruppe es ihm gleichtut. Wenn der hinausgeschickte Spieler hereingerufen wird, ist die erste Bewegung schon im Gange. Jetzt muss er den Dirigenten erraten, wobei der Dirigent versucht, unauffällig die Instrumente zu wechseln und die ganze Gruppe muss die Bewegung möglichst genau und rasch übernehmen, ohne dabei auf den Dirigenten zu schauen.

Hat das Kind den Dirigenten erraten, ist das nächste Kind an der Reihe und darf hinausgehen.



## Waschanlage

Eignung:

- Kindergarten- und Grundschulalter

Dauer:

- 5 - 10 Min.

So geht's:

Die Kinder stehen sich in zwei Reihen gegenüber, jeweils ein Kind geht durch diese Gasse. Zu Beginn seines Ganges durch die Waschanlage wird jedem Kind erklärt: „Du bist ein schmutziges Feuerwehrauto und fährst durch die Waschanlage. Wie stark du verschmutzt bist, entscheidest du selbst.“

Leicht verschmutzt - *Das Kind geht durch die Reihe und die anderen Kinder reiben ganz sacht den Körper*

Normal verschmutzt - *Mit leichtem Druck reiben*

Stark verschmutzt - *Mit stärkerem Druck reiben*

Variationen:

Das Auto fährt in die Anlage und wird zuerst nassgesprüht - *Mit den Fingern leicht von Kopf bis Fuß trommeln*

Dann kommt Schaum auf das Auto - *Mit der flachen Hand klopfen*

Jetzt drehen die Waschbürsten und reinigen das Auto - *Mit den Fäusten hin- und her reiben*

Mit einem kräftigen Wasserstrahl wird das Auto abgespült - *Mit den Händen kurz mit Druck streicheln*

Zum Schluss kommt die Hochglanzpolitur - *Mit der Handfläche leichte kreisende Bewegungen*

---

## Das ultrakurze Spiel

Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draussen

Gruppengröße:

- 10 - 50 Personen

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Dauer:

- 3 - 10 Min.

So geht's:

Der Spielleiter gibt an:

„Wir spielen Fangen. Jeder von euch fängt. Wer von irgendwem berührt wird, bleibt erstarrt stehen.“

Mit etwas Geschick ist das Spiel nicht sofort vorbei, schließlich ist jeder für sich in Gefahr.

## Gestörte Leitung

### Gruppengröße

- Ab 10 Personen

### Eignung:

- Ab 8 Jahren

### Dauer:

- 10 Min. je Runde

### So geht's:

Eine Person wird zum Chefermittler der Polizei für geschlossene Stromkreise ernannt und muss den Raum verlassen. Die anderen Kinder bilden einen Kreis - den Stromkreis - und fassen sich an den Händen. Die Mitspieler stellen sich vor, dass durch ihre Arme Strom fließt und durch die Hände zu einer anderen Person strömt. Dann vereinbaren alle eine Stelle im Stromkreis, die gestört ist. Dies kann der rechte Unterarm von Max oder der linke Unterarm von Susi sein. Dann wird der Chefermittler wieder in den Raum gerufen und erhält den Auftrag, die defekte Stelle im Stromkreis zu suchen. Für die Fehlersuche durchmisst er einen Teil der Leitung, in dem er bei einer Person im Kreis den Unterarm anfasst und bei der benachbarten Person den Oberarm (oder umgekehrt) und einen Messton hindurchschickt. Er ruft „düüüd“ und sofern die beiden Messpersonen keinen Defekt haben, geben sie diesen Ton an den Kreis weiter bis zu der Stelle, wo der Stromkreis defekt ist. So kann sich der Chefermittler Stück für Stück an das defekte Stück herantasten. Hat er es gefunden, tauscht er es pantomimisch gegen ein neues Stück aus. Dann kann ein neuer Chefermittler den Raum verlassen.

## Fax abschicken

### Ort:

- Ruhiger Raum

### Gruppengröße:

- Ab 10 Personen

### Eignung:

- Ab 8 Jahren

### Dauer:

- 15 Min.

### Material:

- Papier und Stifte

### So geht's:

Die Gruppe wird geteilt und setzt sich jeweils hintereinander in eine Reihe, so dass jeder den Rücken des Vordermanns vor sich sieht. Nun erhält der erste in der Reihe ein Papier und einen Stift. Der Spielleiter zeigt dann dem letzten in der Reihe eine einfache Zeichnung. Diese soll der letzte an den ersten in der Reihe „faxen“, hierzu zeichnet er die Zeichnung mit dem Zeigefinger auf den Rücken des Vordermanns. Dieser wiederum versucht, diese zu erspüren, um sie ebenfalls auf den Rücken seines Vordermanns zu zeichnen usw. Die erste Person der Reihe muss das „Fax“ dann auf das Papier bringen. Die Gruppe mit der genauesten Zeichnung gewinnt.

## Krankenhaus

### Ort:

- Auf einer Rasenfläche oder Turnhalle

### Gruppengröße:

- Ab 15 Personen

### Eignung:

- Grundschulalter

### Material:

- 2 Decken oder 2 Weichbodenmatten

### So geht's:

Zu Beginn des Spiels wird ein Fänger gewählt. Er ist ein gefährlicher Virus einer ansteckenden Krankheit. Sobald er ein Kind gefangen hat, sinkt das Kind erkrankt auf den Boden. Dort bleibt es, bis es von 3 bis 4 Sanitätern gerettet und von ihnen zur Decke/Weichbodenmatte getragen wird. Dort kann sich das erkrankte Kind „erholen“ und wieder am Spiel teilnehmen. Während die Sanitäter ein „erkranktes“ Kind zum Krankenhaus tragen, können sie nicht gefangen werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder erkrankt am Boden liegen bzw. der Fänger es in einer bestimmten Zeit nicht schafft, alle Kinder zu fangen. Je nach Gruppengröße können 1 bis 2 Fänger gewählt werden.

## Umzug-Neubau-Erdbeben

### Ort:

- Großer Raum oder draußen

### Gruppengröße:

- Ab 14 Personen

### Eignung:

- Ab 6 Jahren

### Dauer:

- 15 Min.

### So geht's:

Die Mitspieler finden sich zu Dreiergruppen zusammen. Jeweils drei Kinder bilden ein Haus, d.h. zwei Kinder heben die Arme als Dach in die Höhe und das dritte Kind steht oder hockt als Bewohner im Haus. Ein oder zwei Mitspieler haben ein Haus, in dem sie wohnen. Auf Ansage des Spielleiters kommt es zu Platzwechseln, dies ist die Chance für die Wohnungslosen einen Platz zu ergattern.

Umzug - alle Bewohner wechseln die Plätze

Neubau - alle Hauswände wechseln die Plätze, die Bewohner bleiben stehen

Erdbeben - alle laufen durcheinander und wechseln die Plätze und bilden neue Häuser

## Der Schatz des Drachen

Ort:

- Großer Raum oder draußen

Dauer:

- 5 - 15 Minuten

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Material:

- Softball oder zusammengeknotetes Geschirrtuch

So geht's:

Eine Person verwandelt sich in den Drachen, der sein Ei bewacht. Die anderen versuchen, dem Drachen das Ei zu stehlen. Allerdings erstarren alle, die vom Drachen berührt wurden, zu Stein. Man sollte sich also unbemerkt anschleichen. Der Drache darf sich von seinem Ei soweit entfernen, wie er möchte.

Selten kann der Drache sein Ei länger als eine Minute bewachen, da sich die Diebe von hinten anschleichen und durch die Beine das Ei stehlen. Der erfolgreiche Dieb wird dann zum Drachen.

## Alle Vögel fliegen hoch

Ort:

- Großer Raum ohne Hindernisse oder draußen

Gruppengröße:

- 10 - 50 Personen

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Dauer:

- 10 - 15 Min.

So geht's:

Die Kinder sitzen am Tisch und trommeln mit ihren Fingern an den Rand der Tischplatte. Sagt der Spielleiter z.B. „Alle Spatzen fliegen hoch!“ oder „Alle Hubschrauber fliegen hoch!“ (also alle Tiere und Dinge die fliegen können), so werfen die Kinder die Arme in die Luft. Anschließend trommeln alle weiter. Wird jedoch gerufen „Alle Mäuse fliegen hoch!“ müssen die Kinder ohne Unterbrechung weitertrommeln. Wirft ein Kind trotzdem die Arme in die Luft, so scheidet dieses Kind aus. Dies gilt auch für den Fall, dass das Kind die Arme nicht hebt, wenn es richtig wäre.

## Namensduell

### Ort:

- Drinnen oder draußen

### Gruppengröße:

- 12 - 18 Personen

### Dauer:

- 10 - 20 Min.

### Eignung:

- Ab 8 Jahren

### Material:

- Bettlaken oder große Decke

### So geht's:

Der Spielleiter sucht sich zunächst einen Helfer aus, der ihm beim Spiel unterstützt. Die Gruppe wird in zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Die beiden Spielleiter halten ein Bettlaken hoch, auf dessen beiden Seiten jeweils eine Kleingruppe Platz nimmt. Die beiden Gruppen dürfen sich nicht gegenseitig sehen. Nun sucht jede Gruppe leise eine Person aus ihrer Gruppe aus, die sich dann vor das Tuch setzt. Das Gesicht ist zum Tuch gewandt. Auf ein vereinbartes Kommando lassen die beiden Spielleiter das Tuch fallen und die beiden Kinder müssen so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers nennen. Derjenige der den richtigen Namen zuerst genannt hat, nimmt den anderen Spieler mit in seine Mannschaft. Dann werden die nächsten Kinder leise ausgesucht.

## Ist hier einer verschwunden?

### Ort:

- Drinnen, Sitzkreis

### Gruppengröße:

- 8 - 20 Personen

### Eignung:

- Kindergarten- und Grundschulalter

### Dauer:

- 10 - 15 Min.

### Material:

- Decke

### So geht's:

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind verlässt den Raum. Dann legt sich ein Kind aus dem Kreis unter die Decke. Das andere Kind wird hereingerufen und muss raten, welches Kind unter der Decke liegt. Dazu wird folgender Vers gesprochen oder gesungen: „Ist hier einer verschwunden, einer fehlt hier im Kreis und der/die .... Name des Kindes ... soll raten, wie es aussieht und heißt.“ Schwieriger wird es, wenn die Kinder im Stuhlkreis die Plätze wechseln, bevor das Kind wieder in den Raum kommt.

# Spiele & Geschichten



## Dalli Klick

Ort:

- Drinnen

Gruppengröße:

- 8 - 20 Personen

Dauer:

- 20 Min.

Eignung:

- Ab 8 Jahren

So geht's:

Zunächst müssen Bilder von Personen oder Gegenständen gemacht werden.

**Variante 1:** Hierbei werden die Bilder auf DIN A4 vergrößert und ausgedruckt. Dann wird ein weißes DIN A4-Blatt in Puzzleteile geschnitten und an dem Foto befestigt, dass man nach und nach die einzelnen Teile aufklappen kann und das Foto zum Vorschein kommt. Dies eignet sich für eine Kleingruppe von 6 bis 8 Kinder.

**Variante 2:** Das Foto wird auf dem Computer so bearbeitet, dass dort immer ein Teil mehr erscheint und dann mit dem Beamer an der Leinwand gezeigt wird.

Je nach der Variante des Spiels sitzen die Kinder am Tisch oder im Sitzkreis um die Leinwand. Nach und nach wird jetzt immer ein Teil mehr vom Bild gezeigt. Dabei den Kindern Zeit lassen, damit sie Vermutungen darüber anstellen können, wer oder was es sein könnte.

## Chaosspiel

Ort:

- Drinnen oder draußen

Gruppengröße:

- 10 - 50 Personen

Eignung:

- Ab 6 Jahren

Dauer:

- 60 Min.

Material:

- Spielplan mit Feldern von 1 bis 60, Würfel, je Gruppe eine Spielfigur, Material für die Aufgabe (s. Tabelle), Zettel mit Codewörtern (s. Tabelle), Klebeband

So geht's:

Die 60 Zettel werden im Haus oder auf dem Außengelände unsortiert verteilt. Die Kinder finden sich dann zu Gruppen (3-4 P.) zusammen. Die jüngste Gruppe beginnt zu Würfeln und stellt die Spielfigur auf das erwürfelte Spielfeld. Nun geht die gesamte Gruppe los und sucht diese Nummer. Ist diese gefunden, merken sich die Kinder das Codewort und kommen zurück zur Spielleitung. Dort erhalten sie dann eine Aufgabe, die sie bewältigen müssen. Ist es geschafft, dürfen sie erneut würfeln und die neue Nummer suchen. Wer als erstes das Spielfeld mit der Nummer 60 erreicht, hat gewonnen.

Mit freundlicher  
Unterstützung der



Stand: August 2018

1	Schere	Stellt Euch auf ein Bein und singt gemeinsam das Lied: „Ich wollt ich wär' ein Huhn.“
2	Glocke	Ruft ganz laut in der Gruppe alle vier Himmelsrichtungen.
3	Buch	Schnellsprechsatz: „Erst klapperten die Klapperschlagen, bis dann die Klappern schlapper klangen.“ Jeder aus der Gruppe 3x richtig aufsagen.
4	Brille	Frage: Wie lautet die Hauptstadt von Italien? Antwort: Rom
5	Telefon	Schlagt alle einen Purzelbaum (mit Hilfestellung).
6	Kerze	Nehmt die Kübelspritze und macht sie voll. Anschließend einfach leer pumpen.
7	Eieruhr	Jeder aus der Gruppe macht 10 Sprünge mit einem Springseil.
8	Briefumschlag	Schreibt eine Liste mit allen Namen eurer Gruppenmitglieder.
9	Smiley	Rechenaufgabe: $100 : 5 = ?$ (20)
10	Computer	Versucht alle einen Handstand (mit Hilfestellung).
11	Totenkopf	Mindestens 3 Gruppenmitglieder müssen einen Kugelschreiber in eine Glasflasche stecken.
12	Bombe	Frage: Wie viele Duschen gibt es im Feuerwehrhaus? Antwort: ....
13	Feuerzeug	Singt gemeinsam die erste Strophe von „Alle meine Entchen“.
14	Fahne	Schreibt die Kennzeichen unserer Feuerwehrfahrzeuge auf.
15	Quadrat	Drei Felder zurück.
16	Kreuz	Tragt jeden Mitspieler einmal um den Rüstwagen/das Löschfahrzeug.
17	Uhr	Frage: „Wo versteckt sich im Märchen ‚Der Wolf und die 7 Geißlein‘ das siebte Geißlein? Antwort: Im Uhrenkasten.“
18	Stern	Frage: Welches ist der größte EUR-Schein? Antwort: 500 EUR-Schein
19	Hase	Jeder macht 10 Kniebeugen.
20	Pfeil	2 Felder vor.
21	Schild mit Frau	Eine Person macht 4 Tiere vor, welche durch die Gruppe erraten werden müssen.
22	Kirche	Versucht mit der gesamten Gruppe zwei Schläuche aus- und wieder einzurollen.
23	Haus vom Nikolaus	Alle Gruppenmitglieder ziehen ein Kleidungsstück aus, tauschen es untereinander und ziehen das neue an.
24	Baum	Rückt auf Feld 28 vor.
25	Radfahrer	Jeder aus der Gruppe versucht 2 Garnrollen mit Stäbchen aus dem Wassereimer auf den Tisch zu legen.
26	Koch	Sucht einen Verteiler und schraubt dort an jeden Abgang einen C-Schlauch mit Strahlrohr.
27	Geschenk	Jeder muss einen Papierhut bauen - Hilfe untereinander ist erlaubt.
28	Feuerwehrauto	Abwechselnd versuchen den Ball aus dem Ring durch die Stangen zu schmeissen - bei 10 Toren ist die Aufgabe erfüllt. Ein Kind kann den Ball immer zurückgeben.

# Spiele & Geschichten



29	Affe	Zieht eure Schuhe aus und Schreibt „Hi“ damit.
30	Krokodil	Stimmt auf Euren Gruppenleiter ein dreifaches „Wasser marsch“ an.
31	Ratte	Stellt euch so auf die Waage, dass genau 36 kg angezeigt werden. Notfalls auch Gewicht dazu geben.
32	Clown	Joker! Würfelt gleich noch einmal.
33	Gummistiefel	Macht von jedem Mitspieler einen Abdruck des linken großen Zehs und schreibt den Namen dazu.
34	Fledermaus	Alle Teilnehmer ziehen sich eine JF-Jacke an und laufen damit einmal ums Haus.
35	Elefant	Jeder läuft mit dem Tischtennisball auf dem Löffel einmal bis z.B. zur Herrentoilette und wieder zurück.
36	Giraffe	Nennt 5 Sachen, welche zu einem verkehrssicheren Fahrrad gehören.
37	Hirsch	Die Gruppe muss sitzend eine Flasche mit den Füßen weitergeben!
38	Känguru	Nennt 6 Vornamen mit dem Buchstaben A.
39	Henne mit Küken	Sagt alle gemeinsam laut das Alphabet auf.
40	Hund	Frage: Wie lange schlief Dornrösschen? Antwort: 100 Jahre
41	Warnschild Radioaktiv	Frage: Wie heißt der Tainer der Fußballnationalmannschaft der Männer und der Frauen? Antwort: Joachim Löw und Steffi Jones
42	Kalender	Gurgelt gemeinsam das Weihnachtslied „Ihr Kinderlein kommet“.
43	Katze	Drei Felder zurück.
44	Frosch	Jeder geht einmal im Entengang quer durch die Fahrzeughalle.
45	Polizist	Jeder nennt eine Stadt in Deutschland mit dem Buchstaben H.
46	Löwe	Geht zurück auf Feld 46.
47	Nashorn	Sagt gemeinsam das Gedicht „Advent, Advent ein Lichtlein brennt“ auf.
48	Schaf	Wickelt einen von euch in Klopapier ein.
49	Töpfe und Pfanne	Frägt Euren Gruppenbetreuer/in wie alt er/sie ist und klatscht so oft in die Hände und zählt dabei laut mit.
50	Tiger	Frage: Welche Nummer muss man wählen wenn es brennt? Antwort: 112
51	Spritze	Frage: Was verkauft die böse Hexe an Schneewittchen? Antwort: Apfel
52	Schnecke	Holt in den Bechern so viel Wasser, bis der Eimer voll ist.
53	Werkzeug	Lauft rückwärts um das Feuerwehrhaus.
54	Traktor	Öffnet eure Schuhsenkel und bindet eurem Gegenüber eine neue Schleife.
55	Ampel	Brecht 30 Sek. lang in Siegesgeheule und -geschrei aus.
56	Wohnwagen	Sammelt die Zettel mit den Nummern 1-10 ein und bringt sie hierher.
57	Feuerwehremblem	Alle müssen nacheinander eine Runde Schubkarre um einen Tisch fahren.
58	Kamel	10 m Sommerski laufen.
59	Zelt	Stellt gemeinsam den Buchstaben W dar.
60	FC-Bayern-Logo	Bewegt euch vom Aufenthaltsraum zur Halle mit möglichst wenigen Füßen fort.



## Capture the Flag

### Material:

- 2 Flaggen (stabiler Ast und ein Stück Stoff)
- Spielfeldbegrenzungen (Seile, Absperrband etc.)

### So geht's:

In diesem Spiel gibt es zwei Teams, die in zwei ungefähr gleich großen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen. Man braucht dafür als Materialien nur zwei Flaggen (ein stabiler Ast und ein Stück Stoff), als Trennlinie Seile oder Absperrband und für ein Gefängnis werden auch Seile benötigt. Zuerst teilt man zwei Teams ungefähr in zwei gleich große Gruppen auf und gibt jedem Team eine Fahne die gut sichtbar im Boden stecken und nicht liegen darf. Ein Betreuer kontrolliert dies. Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die Hälfte einer Mannschaft kommt, darf diese versuchen ihn zu fangen. Wenn es der Mannschaft gelingt ihn zu berühren, muss dieser Spieler ins Gefängnis. Er muss mit min. einem Fuß im Gefängnis sein. Falls mehrere Gefangene dort sein sollten, können sie eine Kette bilden. Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5 m um das Gefängnis herum einhalten, da es ansonsten keiner schafft, irgendwen zu befreien und dadurch das Spiel für Gefangene extrem langweilig wird.

Wenn jemand die Fahne geklaut hat, muss er sie über die Mittellinie bringen. Falls er dies nicht schaffen sollte, da ihn ein Verteidiger gefangen hat, kann er die Flagge entweder kurz vorher einem Mitspieler übergeben, NICHT ZUWERFEN! Falls er das nicht tut oder nicht tun kann, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30 Sek. Zeit die Fahne erneut zu verstecken. Gewonnen hat das Team, das am häufigsten die Fahne der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis haben. Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt.

## Suchspiel im Gelände

### Material:

- Stoppuhr
- Großer farbiger Gegenstand z.B. rotes Tuch

### So geht's:

Zunächst wird der Gruppe ein Gelände zugeteilt und die Grenzen festgelegt. Nun begeben sich alle Kinder an einen Ort, an welchem das Gelände nicht einsehbar ist, am besten in ein Haus. Nun darf ein Kind aus der Gruppe den farbigen (großen) Gegenstand (z.B. Karton) im festgelegten Gelände verstecken, dabei wird die Zeit gestoppt. Je besser der Gegenstand versteckt wird, desto länger dauert es. Sobald das Kind die Gruppe im Haus wieder erreicht hat, wird die Zeitnahme beendet. Nun hat die große Gruppe den Auftrag, den versteckten Gegenstand zu suchen. Sie erhält dafür doppelt so viel Zeit wie der Verstecker gebraucht hat. Findet sie den Gegenstand innerhalb der Zeit, so erhält die Gruppe den Punkt, ansonsten der Kandidat. So kann jeder aus der Gruppe drankommen und das Spiel beliebig lange gespielt werden.

Für große Gruppen das Gelände recht groß wählen und möglichst Wald oder Gebüsch nutzen. Für thematischen Abschluss eignet sich das Thema Gruppe - zusammen sind wir stark, denn in den meisten Fällen wird wohl die Gruppe die meisten Punkte bekommen.

## Alle Mann aufs Boot

### Material:

- Luftmatratze/Plane

### So geht's:

Das Spiel ist ganz einfach, wird aber von den Kindern trotzdem geliebt.

Es werden zwei Teams gebildet und abwechselnd versucht jedes Team, so viele Spieler wie möglich auf die Luftmatratze zu bringen. Die Spieler müssen mit dem Großteil des Körpers auf der Matratze liegen, nur festhalten gilt nicht.

Glaukt das Team, das Maximum erreicht zu haben oder sind alle Kinder eines Teams auf der Matratze, zählt der Spielleiter bis 10. Fällt bis dahin keines der Kinder runter, wird die Anzahl gemerkt und das nächste Team versucht die Zahl zu übertreffen.

## Bierdeckel-Träger

### Material:

- Bierdeckel
- Ggf. Utensilien für Parcours

### So geht's:

Aus den vorhandenen Spielern werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bekommt nun die gleiche Anzahl von Bierdeckeln, die über eine vorher festgelegte Strecke getragen werden müssen.

Die Spieler stellen sich hintereinander auf. Die ersten Spieler nehmen sich einige Bierdeckel (so viel, wie sich jeder zutraut) und legen diese auf den Kopf. Nun müssen die Hände weg und die Spieler müssen die Bierdeckel auf dem Kopf balancieren und die Strecke laufen.

Fallen die Bierdeckel runter, müssen sie aufgehoben werden und der Spieler muss zurück zum Start.

Hat der Spieler das Ziel erreicht, ist der nächste Spieler aus dem Team dran. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Bierdeckel ins Ziel gebracht hat.

### Alternative:

Alternativ kann auch ein Parcours gesetzt werden, der erst gemeistert werden muss, bevor die Teilnehmer ins Ziel kommen.

## Bleistifte transportieren

### Material:

- Bleistifte oder andere Stifte (Schaschlikspieße und Mikadostäbchen gehen auch)
- Ggf. Utensilien für Parcours

### So geht's:

Das Spiel ist ganz einfach - mit Hilfe von zwei Bleistiften muss ein dritter Bleistift über eine bestimmte Strecke transportiert werden. Der dritte Bleistift ruht also auf den anderen beiden Stiften und darf nicht festgehalten werden. Kann auch als Staffel gespielt werden.

### Alternative:

Alternativ kann auch ein Parcours gesetzt werden, der erst gemeistert werden muss, bevor die Teilnehmer ins Ziel kommen.

## Sitzfußball ohne Bewegung

### Material:

- Ball, Luftballon oder Schaumstoffball
- Begrenzung für Tore

### So geht's:

Um das bekannte Spiel ‚Sitzfußball‘ im Gruppenraum noch amüsanter zu gestalten, legt man folgende Regelerweiterung fest:

Jeder Spieler setzt sich zu Beginn des Spiels auf eine Spielposition. Der Abstand zwischen den einzelnen Spielern sollte so groß sein, dass ein Ball von einem der beiden entweder mit den Füßen oder den Händen noch erreicht werden kann. Die nächste Schwierigkeitsstufe könnte darin bestehen, dass man vorab festlegt nur mit einer Hand zu spielen.

Luftballons oder Schaumstoffbälle sind ideal für die etwas andere Art des Sitzfußballs.

## Zeitungshockey

### Material:

- Schaumstoffball/Softball oder Tennisball
- Alte Zeitungen
- Klebeband

### So geht's:

Ist das Wetter schlecht, kann man drinnen statt mit Eishockeyschlägern auch mit alten, zusammengerollten Zeitungen spielen. Als Ball kann ein Softball dienen. Pro Mannschaft sollten mindestens zwei bis drei Spieler mitmachen.

## An der Wand sitzen

So geht's:

Die Gruppe stellt sich in der Hockstellung an die Wand. Die Füße dabei ca. 50 bis 60 cm von der Wand entfernt, im 90 Grad Winkel zum Oberschenkel, der Rücken ist an der Wand angelehnt.

In dieser Stellung versucht die Gruppe nun einen Wandsitzrekord aufzustellen. Als Stationenspiel ist das Spiel nur dann geeignet, wenn ca. 5 bis 7 Minuten pro Stationsaufenthalt möglich sind. Denn so lange kann ungefähr die Aufgabe dauern.

## Gewicht waagerecht halten

Material:

- Gewichte (z.B. Strahlrohr, Leinenbeutel, Übergangsstück, Kelle, Gummistiefel etc.)

So geht's:

Ein Gewicht wird mit ausgestrecktem Arm in einer bestimmten Höhe gehalten. Ob nun beide Arme ausgestreckt sein müssen, ist zu vereinbaren. Das Gewicht sollte so bemessen sein, dass es für die Dauer von 2 bis 3 Minuten, aber auch nicht länger, gehalten werden kann.

Wertung:

Wer am längsten das Gewicht oben hält oder wer als letzter aus einer Gruppe übrig ist, hat gewonnen. Dazu kann natürlich auch die Zeit per Stoppuhr gemessen werden.

## Inselspiel

Material:

- Alte Zeitungen
- Ggf. CD Player und Musik

So geht's:

Immer zwei Spieler bilden zusammen ein Paar. Dieses Paar muss sich nun auf die Zeitung stellen - die Insel. Die anderen Spieler singen ein Lied oder es läuft ein CD-Spieler, das Paar tanzt dazu. Nach jedem Lied wird die Zeitung um die Hälfte gefaltet - die Insel wird kleiner.

Welches Paar schafft es am längsten, auf der immer kleiner werdenden Insel zu tanzen ohne den Boden zu berühren?

## Hindernisparcour

### Material:

- Altersentsprechende Hindernisse z. B. Bank, Stuhl, Tische, Leinenbeutel, Steckleiterteil, Kübelspritze, Schlauchbrücke, THL-Plane, Trage, mit Wasser gefüllter Eimer, Pylonen
- Helm, Handschuhe und Gummistiefel
- Stoppuhr

### So geht's:

Ideen für einen Hindernisparcour, welcher auf einem Wiesengrundstück, einem Spielplatz oder gar in der Sporthalle möglich ist, gibt es viele. Mit 3 bis 4 vorhandenen Möglichkeiten ist es schon getan.

- Über eine Schlauchbrücke laufen.
- Über mehrere Biertischbänke balancieren.
- Unter einer Bank hindurchkriechen.
- Durch ein Steckleiterteil steigen.
- Mit der Kübelspritze einen Eimer Wasser umspritzen.
- Über ein Hindernis (Trage, THL-Plane) springen.
- Eine Rutschbahn hochlaufen.
- Um Pylonen Slalom laufen.

### Alternative:

Der ganze Parcours kann als Einzelperson, als Gruppe oder als Zweier-Team bewältigt werden.

Um den Parcours noch schwieriger zu gestalten kann das Ganze auch mit verbundenen Augen und angepassten Hindernissen zur Festigung des Vertrauens als Zweier-Team bewältigt werden.

### Wertung:

Es kann eine Einzel- oder Gruppenwertung stattfinden.

---

## Papierflieger

### Material:

- Papier

### So geht's:

Aus einem Blatt Papier bastelt die Mannschaft einen Papierflieger. Welcher Flieger fliegt am weitesten? Wie lange braucht die Mannschaft um den Flieger eine bestimmte Strecke fliegen zu lassen? Dabei muss die Mannschaft den Flieger immer von dem Punkt aus starten lassen, wo er zuvor gelandet ist. Die Flugstrecke muss nicht unbedingt eine Wiese sein, sondern kann auch um ein Gebäude herum oder im Haus stattfinden.

## Kerzen mit Wasserpistole ausschließen

### Material:

- Teelichter oder normale Kerzen
- Wasserpistole
- Wasser
- Ersatzkerzen
- Feuerzeug

### So geht's:

Auf einem Tisch werden 10 Kerzen (oder Teelichter) nebeneinander in einem Abstand von jeweils 10 cm aufgestellt und angezündet.

Mit einer Wasserpistole ist aus einer Entfernung von ca. 5 Metern (je nach Pistole) auf die Kerzen zu schießen. Je mehr Kerzen am Schluss nicht mehr brennen desto besser. Für dieses Spiel sind unbedingt Ersatzkerzen nötig!

### Wertung:

Es kann vereinbart werden, dass die Gruppe eine Minute Zeit hat oder einen Wassertank voll verschießen darf. Danach werden die Kerzen gezählt, die nicht mehr brennen.

---

## Merkfähigkeitstest

### Material:

- Decke
- Verschiedene Gegenstände (Leinenbeutel, Strahlrohr, Kübelspritze, Helm, Handschuhe, Atemschutzmaske, Feuerwehrstiefel, Hakengrut etc.)

### So geht's:

Unter einer Decke befinden sich 10 bis 30 Gegenstände. Die Decke wird für 30 Sek. weggenommen. Die Gruppe merkt sich nun alle Gegenstände und nach 30 Sek. werden die Gegenstände wieder abgedeckt. Nun muss die Gruppe innerhalb von ein bis zwei Minuten alle Gegenstände nennen, die sie sich merken konnte.

### Wertung:

Anzahl der richtig benannten Gegenstände.

# Spiele & Geschichten



## Luftreise

### Material:

- Brett
- Bank/Trage
- Augenbinde

### So geht's:

Es wird ein Freiwilliger gesucht, der eine abenteuerliche Flugreise machen will. Auf ein Brett (=Flugzeug) wird ein Kind mit verbundenen Augen gelegt. Das Kind muss durch das Hochheben des Brettes (Start des Flugzeugs), den Eindruck gewinnen, es sei ganz weit oben. Geräusche werden vom Publikum gemacht. Der Kopf wird mit einem Brett berührt. Der Fluggast soll den Eindruck bekommen er würde schon an der Zimmerdecke schweben. Nun heißt es bald aussteigen (=Landung). Ein Steward gibt ihm die Hand und will ihm herunterhelfen. Dabei geht dieser in die Knie, dass er ihm von unten herauf die Hand reichen kann. Der Fluggast meint, er fällt nun aus 2 Meter Höhe herab. Dabei befindet sich das Brett gerade 30 cm über dem Boden.

## Papierhelm-Kampf

### Material:

- Alte Zeitungen
- Luftballon

### So geht's:

Dieses Spiel kann entweder zu zweit gespielt werden oder als Team gegen Team.

Jeder Mitspieler muss einen Papierhut aufsetzen und bekommt einen Luftballon als ‚Schwert‘. Sobald das Spiel beginnt, muss jeder versuchen, den Papierhut seines Gegners zu treffen und ihn runterzuschlagen.



## Römisches Wagenrennen

So geht's:

Zwei Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. Zwei weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen fest.

Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfeiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen. Je eingespielter das Team, umso besser können diese die Füße koordinieren.

Alternative:

Es können natürlich auch andere Sitz- oder Haltevarianten für den Reiter vorgegeben werden, um das ganze Spiel ein wenig schwerer zu gestalten.

---

## Schuh-Hockey

Material:

- Eigene Schuhe
- Kleiner Ball
- Tormarkierungen (Stuhl, Tisch, Kasten)
- Ggf. Fliegenklatschen, Klobürsten, Luftballone

So geht's:

Dieses Hockeyspiel eignet sich hervorragend für den Gruppenraum, die Sporthalle oder für die Gruppen, die keine Hockeyschläger besitzen. Jedes Mannschaftsmitglied zieht sich einen Schuh aus und spielt mit diesem als Hockeyschläger Hockey. Als Puck eignet sich ein kleiner Softball oder zur Not auch ein Tennisball.

# Spiele & Geschichten



## Stehen - Knien - Setzen

### Material:

- Soft- oder Stoffball

### So geht's:

Eine Gruppe steht in einem Kreis und wirft sich den Ball kreuz und quer zu.

Sollte ein Spieler den Ball nicht fangen, muss er sich hinknien. Wenn er beim nächsten Mal wieder nicht fängt, muss er sich hinsetzen.

Wenn er dann allerdings den Ball im Knien oder Sitzen wieder fängt, dann erreicht er wieder die nächste höhere Position.

Gewonnen hat, wer zuletzt übriggeblieben ist.

---

## Tennisball mit Papierkorb fangen

### Material:

- Tennisball
- Papierkorb/Wanne/Eimer

### So geht's:

Ein Tennisball darf nur einmal aufprallen und muss von einer zweiten Person mit dem Papierkorb aufgefangen werden.

### Alternative:

Der Tennisball wird an eine Wand geworfen/geschossen (ähnlich wie beim Squash) und muss von einer zweiten Person mit dem Papierkorb aufgefangen werden.

### Wertung:

Es werden die Treffer bei 10 Würfen gezählt.

Notrufspiel: 1-1-2

So geht's:

Das Spiel für zwei Kinder oder Kindergruppen besteht aus einem quadratischen Rahmen mit 9 vorgegebenen Feldern. Von den 5 runden und 5-eckigen Spielsteinen sind jeweils 3 Spielsteine mit der Ziffer „1“ und zwei Spielsteine mit der Ziffer „2“ bedruckt.

Aufgabe ist es, die eigenen Spielsteine so in die Felder zu legen, dass die Notrufnummer 1-1-2 in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen entsteht.

Spielregeln/Spielverlauf:

- Ein Spieler erhält die 5 runden, der andere die 5-eckigen Spielsteine.
- Die Spieler legen abwechselnd je einen Stein auf das Spielbrett.
- Dabei müssen die Spieler mit ihren eigenen Spielsteinen durch geschicktes Legen verhindern, dass der Spielgegner die Reihenfolge 1-1-2 legen kann. Sieger ist derjenige, der mit seinen eigenen Spielsteinen die Reihenfolge 1-1-2 in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen erreicht und diese mit dem Ruf „1-1-2“ signalisiert.
- Wenn alle Spielsteine gelegt wurden und kein „Notruf-Sieger“ ermittelt werden konnte, ist das Spiel unentschieden und kann von neuem beginnen.

Ziele:

- Durch handelnden Umgang den Notruf 1-1-2 verinnerlichen.
- Eigene Legestrategien entwickeln.
- Legestrategien des Gegners erkennen und durch geschicktes Legen verhindern.
- Die Lagebeziehungen senkrecht, waagrecht und diagonal kennen lernen und spielerisch vertiefen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten:

- Nachdem der Notruf 1-1-2 im Sachunterricht thematisiert wurde (Telefon, Gesprächsverhalten im Notfall), kann das Spiel zur Unterstützung eingesetzt werden.

Hinweise:

- Falls mehrere Kinder dieses Spiel spielen möchten, bietet sich folgende Möglichkeit: Das Spielfeld wird mit seinen 9 Feldern aufgezeichnet. Der Spielverlauf wird mit zwei verschiedenfarbigen Stiften dokumentiert.

## Die Feuerwehrfahrt

Geschichte, die mit den Fingern erzählt wird.

Die Kinder sitzen zu zweit hintereinander. Zu Beginn wird ihnen erklärt, dass sie nur so stark streicheln sollen, wie sie es selbst gut finden würden. Eine ruhige Atmosphäre mit leiser Entspannungsmusik ist von Vorteil.

Der Piepser meldet einen Alarm und die Feuerwehrleute laufen zum Feuerwehrhaus.

*Zeige- und Mittelfinger tippeln kreuz und quer über den Rücken.*

Ein Feuerwehrmann fährt geschwind mit dem Fahrrad an.

*Mit beiden Zeigefingern abwechselnd über den Rücken fahren.*

Alle Feuerwehrleute ziehen sich schnell ihre Schutzausrüstung an.

*Mit den Handflächen mehrmals von den Oberarmen über die Schulter den Rücken hinab streichen*

und setzten sich auf die Plätze im Feuerwehrauto.

*Mit den Handballen über den ganzen Rücken mehrmals leicht drücken.*

Das Feuerwehrauto fährt los und saust schnell zum Einsatzort.

*Mit jeweils zwei Fingern hintereinander schlängelnd über den Rücken streichen, vor und zurück.*

Am Einsatzort angekommen rollen die Feuerwehrleute die Schläuche aus

*Mit beiden Händen großflächig von innen nach außen streichen.*

und löschen das Feuer.

*Überall mit den Fingerkuppen über den ganzen Rücken trommeln.*

Nachdem das Feuer gelöscht ist, rollen sie die Schläuche wieder auf.

*Die Finger streichen gleichmäßig über den Rücken.*

Dann fahren die Feuerwehrleute wieder zurück zum Feuerwehrhaus

*Mit jeweils zwei Fingern hintereinander schlängelnd über den Rücken streichen.*

und ziehen sich ihr Schutzausrüstung aus.

*Mit den Handflächen mehrmals über den Oberarm über die Schulter den Rücken hinab streichen.*

## Die Zwerge und das Feuer

Die Kinder sitzen oder liegen entspannt auf dem Boden und hören der Geschichte zu. Der Raum wird abgedunkelt.

Es war vor langer, langer Zeit. Da lebten in einem schönen Tal friedliche Zwerge. Sie hatten Angst vor den wilden Tieren. Im Dunkeln krochen sie alle zusammen in ihre Höhlen und wärmten sich gegenseitig. Ihr Essen war immer roh, denn die Zwerge kannten das Feuer nicht. Eines Tages kam ein Händler mit einer Fackel in das Tal.

*Eine Kerze wird entzündet.*

Er erzählte den Zwergen, wie toll das Feuer sei und was sie alles damit machen können. Abends gemütlich am Feuer zusammen sitzen, dabei leckere Zwergen-Würstchen essen und Zwergen-Tee trinken. Als die Zwerge das hörten, schleppten sie eine große Kiste voller Zwergen-Gold und Perlen herbei und tauschten sie gegen die Fackel. Der Händler war zufrieden. Er packte die Schätze in seinen großen Rucksack und machte sich davon.

Doch eines hatte er leider vergessen. Den Zwergen zu sagen, wie sie mit dem Feuer umgehen sollten. Das war nämlich gar nicht so einfach. Schon am ersten Tag wäre das Feuer beinahe ausgegangen. Die Zwerge hatten kein Brennholz nachgelegt. Um das Feuer zu bewachen, ernannten sie die älteste und weiseste Zwergfrau zur „Hüterin des Feues“.

Trotzdem gab es schon bald die ersten Unfälle. Junge Zwerge waren zu nah an das Feuer gegangen und hatten sich ihre Zipfelmützen angebrannt. Ein alter Zwerg hatte sich seinen langen Bart verkohlt, als er Holz nachlegte. Einige besonders hungrige Zwerge hatten mit den Fingern ins Feuer gegriffen, um heiße Kartoffeln zu holen und so weiter.

Kein Wunder, dass schon bald der Rat der Zwerge tagte. „Was machen wir nun mit dem Feuer?“ fragte der Älteste. „Wieder abschaffen, es macht nur Ärger.“ schlug ein ängstlicher Zwerg vor. „Auf keinen Fall!“ meinte ein starker Zwerg. „Wenn wir uns verletzen, so macht das nichts. Dann lernen wir, Schmerzen zu ertragen.“ Die Hüterin des Feuers schüttelte den Kopf und sprach: „Ich hatte ja viel Zeit, das Feuer zu beobachten und sein Wesen zu erforschen. Ich habe es kennengelernt. Was man kennt und was man liebt, das kann man zähmen. Ich werde es euch beibringen.“

## Osterfeuer in Schweden

„Für uns Kinder in Schweden war das Schönste am Osterfest immer das Feuer, das in der Nacht zum Ostersonntag entzündet wurde. Tagelang hatten wir in jedem Dorf trockenes Holz und Reisig zusammengetragen.

Ein Dorfältester hat auf dem großen Platz gestanden und unsere Ladungen in Empfang genommen. Er sorgte dafür, dass das Holz richtig geschichtet wurde, so dass das Feuer auch weithin sichtbar brennen konnte.

Am Samstagabend verkleideten wir Kinder uns dann als Hexen. Da gab es die abenteuerlichsten Masken. Meine Hexenmaske war schon sehr alt. Der Urgroßvater hatte sie einmal geschnitzt. Alle zehn Jahre wurde das Gesicht neu bemalt, mit einer feuerroten langen Hexennase und Warzen rechts und links am Kinn!

Manche Kinder kamen auf einem Hexenbesen daher geritten und stießen fürchterliche Schreie aus. Ich erinnere mich, dass ich als kleines Mädchen immer in die Arme meines Vaters geflüchtet bin. Später, als ich größer war und selber Hexe sein durfte, war es natürlich ein riesiger Spaß!

Während das Feuer knisterte und die Funken überall sprühten, tanzten die Hexen um das Feuer herum um die bösen Geister auszutreiben und den Winter zu verjagen. Dazu wurde Musik gemacht, jeder konnte ein Instrument mitbringen und so laut spielen, wie er wollte. Wir Kinder sind in der Osternacht immer erst gegen Morgen todmüde ins Bett gesunken.“

Stefanie Neupel aus Malmö  
Aus Pustebblume, Das Lesebuch 2  
Schroedel, Hannover 1996

## Osterfeuer

Am Karsamstag werden in den Kirchen fast alle Lichter gelöscht. Mit der Auferstehung Christi beginnt etwas Neues. Deshalb entzündet man in vielen Gegenden am Ostersonntag ein Osterfeuer. Bis Karfreitag und Samstag wird gesammeltes Holz zu einem großen Haufen aufgeschichtet. Dabei braucht man oft Leitern, da dieser Haufen bis zu 4 Meter groß sein kann. Es ist ein alter Brauch, diese Feuerstellen nachts zu bewachen. Am Ostersonntag, nach Einbruch der Dunkelheit, wird das Feuer von Kindern mit Fackeln angesteckt. Es muss bewacht werden, bis es vollständig erloschen ist. Früher wurde die Asche auf den Feldern verteilt, weil man glaubte, dadurch eine gute Ernte zu bekommen.

## Sonnenwendfeuer

Am 21. Juni ist heute die Sommersonnenwende. Es ist Brauch, an diesem Tag in der Dunkelheit einen großen Holzstoß anzuzünden. In einigen Gegenden werden auch mit vielen guten Wünschen brennende Räder den Berg hinuntergerollt. Dieser Brauch ist schon sehr alt. Früher geschah dies am 24. Juni, am Johannistag.

## Luciatag

Am 13. Dezember feiert man in Norwegen und Schweden den Luciatag. Lucia war ein Mädchen, das sich in heidnischer Zeit zum Christentum bekannte und deswegen bestraft wurde. Lucia bedeutet Licht. An diesem Tag finden Umzüge statt, geführt von der jungen Lucia im weißen Gewand mit einem Lichterkranz auf dem Kopf. So geschmückt zieht sie durch die Straßen. Die anderen Mädchen des Ortes folgen ihr mit Kerzen in der Hand.

## Wintersonnenwende

Dieser Tag wird auf den Shetlandinseln besonders gefeiert. Extra für diesen Zweck gebaute Wikingerschiffe werden aufgestellt oder auf das Wasser gelegt. Die Menschen ziehen abends mit brennenden Fackeln dorthin und werfen sie in das Schiff.

## Silvester

Das Jahr soll mit einem Spaß anfangen, sagen viele Leute und lassen Feuerwerksraketen in den Himmel steigen. In der Schweiz werden große Feuer auf den Bergen angezündet und Menschen laufen mit brennenden Fackeln ins Tal. In manchen Gegenden lässt man auch brennende Räder ins Tal rollen. Ursprünglich wollte man in der Silvesternacht die bösen Geister durch Geknalle erschrecken und vertreiben. In Deutschland werden jedes Jahr Millionen Euro für diese eine Stunde ausgegeben.

## Der Adventskranz

Draußen schneit es in diesem Jahr zum ersten Mal. Marie und ich sitzen an der Scheibe und beobachten die kleinen, weißen Flocken. Es sieht herrlich aus. Ich würde gern noch nach draußen gehen. Mama kommt gerade ins Zimmer und freut sich mit uns über den Winterzauber. „Kommt doch ins Wohnzimmer. Wir wollen noch ein bisschen Advent feiern.“

Papa zündet gerade die zweite Kerze am Adventskranz an. Es duftet überall nach Kerzen, heißem Tee und frischen Plätzchen. Marie betrachtet den Adventskranz und schwärmt: „Ich mag die Adventszeit sehr gern. Es ist immer alles so gemütlich.“ Ich stimme Marie zu und schaue eine Weile in die flackernde Flamme. Papa lächelt mich an und fragt: „Jonas, du träumst. Woran denkst du gerade?“ „Ich habe gerade an alles Mögliche gedacht. Gab es den Adventskranz eigentlich schon, als ihr noch Kinder wart?“ Mama lächelt und meint: „Oh ja, Advent war schon immer etwas Besonderes. Kerzen waren für die Menschen immer schon wichtig.“

Papa sieht uns an und sagt: „Adventszeit war für die Menschen schon immer eine Zeit der Vorfreude. Ich möchte euch erzählen, wie es kommt, dass in den Wochen vor Weihnachten überall Adventskränze und Kerzen zu sehen sind.“ Marie und ich rufen fast gleichzeitig: „Auja, Papa, das ist toll!“ Wir machen es uns in einem großen Sessel gemütlich und lassen die Kerzenflammen nicht aus den Augen. Papa erzählt:

„Vor ungefähr 100 Jahren lebte ein Pfarrer in Hamburg. Er hieß Johann Heinrich Wichern. Er besaß ein großes Haus und wohnte dort mit vielen armen Kindern. Die meisten von ihnen hatten keine Eltern mehr. Er sorgte für sie wie ein Vater. Er gab ihnen genug zu essen und zu trinken. Im Winter waren die Kinder in dem großen Haus vor der Kälte geschützt. Er lehrte sie auch zugleich, was es für die Menschen bedeutet, dass Jesus auf die Welt gekommen ist. Dabei hatte er eine gute Idee. Die große Eingangshalle seines Hauses war im Winter immer dunkel und kalt. Deshalb hing dort ein großer Kronleuchter mit 24 Kerzen. Er zündete nun aber nicht alle Kerzen auf einmal an, sondern jeden Tag nur eine. So brannten am Heiligen Abend alle 24 Kerzen. Anfangs war es noch so dunkel, dass die Kinder kaum die Bilder an den Wänden erkennen konnten. Aber es wurde immer heller, bis die gesamte Halle lichtdurchflutet war.“

Was meinst du, was die Kinder gefühlt haben, als alle 24 Kerzen die Halle ausleuchteten?

Als alle Kerzen leuchteten, spürten die Kinder, was es heißt, geliebt zu werden. Sie freuten sich jeden Tag über die Wärme und Gemütlichkeit. Sie wussten jetzt, was es bedeutet, dass Jesus als das Licht der Welt bezeichnet wird.



## Wie der Zaunkönig das himmlische Feuer holte

Vor langer, langer Zeit gab es noch kein Feuer auf Erden und man wusste nicht, wie man sich welches verschaffen sollte, und beschloss, sich an den lieben Gott zu wenden. Aber der ist weit weg und wer kann die Reise unternehmen? Man bat die großen Vögel, die schlugen es ab, sogar die Lerche. Während man noch beriet, hörte der Zaunkönig zu.

„Da niemand gehen will“, sagte er, „so werde ich gehen.“ „Aber du bist so klein, deine Flügel sind so kurz! Du wirst von der Anstrengung vorher umkommen.“ „Ich werde es versuchen“, sagte er. „Wenn ich unterwegs sterbe, umso schlimmer.“

Damit fliegt er fort und kommt wirklich beim lieben Gott an. Dieser war sehr erstaunt, ihn zu sehen, und ließ ihn auf seinen Knien ausruhen. Aber er zögerte, ihm das Feuer zu geben. „Du wirst dich verbrennen“, sagte er, „ehe du auf die Erde kommst.“ Aber der Zaunkönig bestand darauf. „Nun wohl“, sagte der liebe Gott endlich. „Ich werde dir geben, worum du bittest. Aber nimm dir Zeit, fliege nicht zu schnell! Wenn du zu schnell fliegst, wirst du deine Federn verbrennen.“ „Der Zaunkönig versprach, sehr vorsichtig zu sein und flog fröhlich der Erde zu.

Solange er noch weit entfernt war, mäßigte er seinen Flug. Aber als er in die Nähe kam und alle sah, die ihn erwarteten und ihm zuriefen, beeilte er unwillkürlich seinen Flug.

Was der liebe Gott gesagt hatte, geschah. Als er das Feuer brachte, hatte er keine einzige Feder mehr: Alle waren verbrannt. Die Vögel versammelten sich um ihn; jeder riss sich eine Feder aus, um ihm schnell ein neues Kleid zu machen. Seitdem ist sein Kleid gesprenkelt. Nur die Fledermaus wollte ihm nichts geben. Alle Vögel warfen sich auf sie, um sie für ihre Hartherzigkeit zu strafen. Und sie musste sich verbergen; darum fliegt sie nur des Nachts aus. Wenn sie tagsüber ausfliegt, stürzen sich alle Vögel auf sie und zwingen sie zur Umkehr.

## Wie das Feuer auf die Erde kam

Eine alte griechische Sage erzählt:

Himmel und Erde waren geschaffen. In den Meeren tummelten sich die Fische. In der Luft segelten die Vögel und auf der Erde wimmelte es von Tieren. Noch fehlte ein Geschöpf, das die Erde beherrschen konnte.

Da kam Prometheus auf die Erde. Er war ein Nachkomme einer alten Götterfamilie, die von dem mächtigen Gott Zeus vor vielen Jahren entmachteter worden war.

Er befeuchtete etwas Erde mit Wasser und formte ein Gebilde nach dem Ebenbild der Götter. Von den Tierseelen nahm er gute und schlechte Eigenschaften. Athene, die Göttin der Weisheit, hauchte dem Bild den Geist und das Leben ein.

Da nahm sich Prometheus seiner Geschöpfe an. Er lehrte sie, den Aufgang und den Verlauf der Gestirne zu beobachten. Er erfand für sie die Zahlen. Er lehrte sie die Buchstaben und die Kunst des Lesens und des Schreibens. Er ließ sie das Erz, das Gold und das Silber entdecken. In alle Künste und Bequemlichkeiten des Lebens führte er sie ein.

Aber der Göttervater Zeus, der Herrscher über den Himmel und die Erde, verweigerte den Menschen die letzte Gabe, die sie für ihr Leben brauchten, das Feuer.

Da griff Prometheus zu einer List. Er nahm einen langen Stängel des Riesenfenchels, näherte sich mit ihm dem Sonnenwagen und brachte ihn zum Glühen. Mit dem glühenden Stängel kam er zur Erde, und bald loderte das erste Feuer zum Himmel.

Voller Zorn sah Zeus die leuchtenden Flammen auf der Erde brennen. Da ließ er Prometheus gefangen nehmen und mit Ketten an einen Felsen schmieden. Aufrecht sollte er an den Klippen hängen, ohne Schlaf, nicht in der Lage sich zu bewegen.

Ewig sollte die Qual des Gefangenen dauern der es gewagt hatte, das Feuer vom Himmel auf die Erde zu holen.

Gekürzte Fassung aus G. Schwab:  
Die Sagen des klassischen Altertums

## Randor

Dichter Qualm zieht nach oben, in den hinteren Teil der Höhle. Randor beugt sich weit vor, bis sein Mund dicht vor dem Flämmchen ist. Er bläst sehr vorsichtig, so dass die kleine Flamme flackernd und zitternd an ein größeres Ästchen gelenkt wird. Randors Gesicht glänzt vor Aufregung. Mit viel Geschick hat er diese kleine Flamme aus den Funken zweier aufeinander geschlagener Steine erzeugt. Er weiß, dass er es geschafft hat, wenn es ihm gelingt, dass diese Flamme auch das größere Stück Holz ergreift.

Mit gespitzten Lippen bläst er weiter in die Flamme. Er sieht, wie sie sich um das trockene Holz herumlegt. Er hört, wie es leise knackt und knistert. Rauch steigt ihm ins Gesicht. Er blinzelt, muss die Augen zudrücken, weil sie zu tränen beginnen. Da bemerkt er durch die geschlossenen Augenlider, dass es plötzlich hell wird. Er öffnet die Augen und sieht, dass das Holz vor ihm brennt!

Er glüht vor Stolz, weil er es geschafft hat, ohne die Hilfe der Großen Feuer zu machen – nur mit seinen beiden Händen. Er hatte zwei Steine so aneinandergeschlagen, dass die Funken auf ein Häufchen Holzmehl, Zunder genannt, gefallen waren. Schwierig war es, auf die kleine glimmende Stelle im Holzmehl die richtige Menge von trockenem Moos, Holzsplittern und Rinde zu schichten, so dass durch Pusten mit dem Mund ein zaghaftes Feuer entstand.

Aber er hat es geschafft! Und das beim ersten Mal! Nun freut er sich darauf, einen Fisch im Feuer zu braten. Auch kann er mit dem Feuer seine Kleidung aus Fell trocknen, die im Sturm nass geworden war. Aber das Wichtigste ist jetzt, Schutz zu haben vor den Wölfen, die mit glühenden Augen nachts unterwegs sind, um Beute zu suchen. Wölfe fürchten das Feuer.

Gekürzte und veränderte Fassung  
aus Xalando 4, Schöningh-Verlag

## Kartoffelfeuer

Schon vor Tagen war das Kartoffelfeld abgeerntet worden. Mir tut jetzt noch der Rücken weh, wenn ich daran denke. Einzelnen mussten die Kartoffeln vom Boden aufgelesen werden. Dabei wurde gleich sortiert. Die guten und großen Kartoffeln kamen in einen Korb, die kleinen in einen anderen. Die Kartoffeln, die beim Auspflügen durchgeschnitten worden waren, blieben auf dem Acker liegen oder kamen als Viehfutter in einen Eimer. Immer wenn ein Korb voll war, schleppten wir ihn zum Wagen. Dort lagen Säcke bereit, in welche die Körbe entleert wurden. Die Kartoffelernte dauerte einige Tage. Aber dann war es so weit. Auf diesen Tag hatten wir uns schon lange gefreut.

Vater harkte das Kartoffellaub zu einem riesigen Haufen zusammen. Und dann, als es dunkel wurde, zündete er das trockene Kartoffelstroh an. Weißer Rauch stieg auf, und bald brannte das Feuer lichterloh. Hoch züngelten die Flammen und beleuchteten den Acker. Es roch nach Feuer und Herbst. Sicher war das Feuer weit zu sehen. Es dauerte nicht lange, bis es heruntergebrannt war. Auf diesen Augenblick hatten wir lange gewartet. Vorsichtig warfen wir dicke Kartoffeln in die heiße Glut und warteten, bis sie von außen schwarz verbrannt aussahen. Mit einem Stock rollten wir sie aus der Asche. Wer es ganz eilig hatte, spießte sie einfach auf. Und dann fingen wir an, die Kartoffeln abzupellen. Ständig verbrannten wir uns die Finger, aber selten schmeckten Kartoffeln so gut wie diese. Nach dem Kartoffelessen sahen wir aus wie Erdmännchen, schwarz und schmutzig von oben bis unten. Aber was bedeutete das schon...

## Der chinesische Feuerdrache

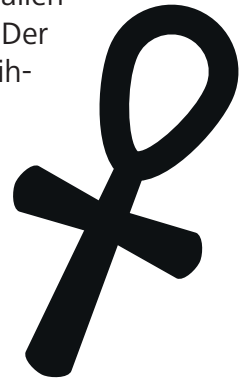
Der chinesische Drache ist ein Feuer speiendes Fabeltier mit Flügeln. Er kommt in den Sagen vieler Völker vor. Im alten China glaubte man, dass der Drache ein Schatzhüter ist und in seinem Inneren eine Perle verborgen hält. Als König des Himmels und der Erde war er ein Zeichen für Glück, Reichtum und Macht. So galt ein Staatsmann, der das Bild eines Drachens auf seiner Kleidung trug, als unverwundbar, denn der Drache garantierte ihm Schutz.

Überall in den Kaiserpalästen, wichtigen Gebäuden und Gärten findet man auch heute noch seine Darstellung. Der Drache wird immer noch als Glücksbringer angesehen und darf auf keinem größeren Fest fehlen. Mit langen brennenden Kerzen wird er geschmückt. So soll er alle bösen Geister vertreiben und den Menschen Glück bringen.

## Der Sonnengott Ra

Vor 4.500 Jahren sahen die Ägypter im Sonnengott Ra den Schöpfer und Erhalter allen Lebens. Der Gott zeigt sich mit einer Sonnenscheibe und dem Kopf eines Adlers. Der ägyptische Herrscher, der Pharao und seine Familie verehrten ihn. Dazu wurde Weihrauch genommen, da man annahm, dass der königliche Duft am passendsten sei.

Der Gott schickte mit seinen Strahlen das Leben, für das in ägyptischer Schrift dieses Zeichen stand.



## Der Feuerreiter

Heute tragen die meisten Feuerwehrmänner und -frauen einen Piepser mit sich. So können sie benachrichtigt werden, wenn es brennt.

Früher gab es solche Mini-Empfangsgeräte noch nicht. Wenn es brannte, wurden die besten Reiter auf ihren schnellsten Pferden ausgeschickt, um in den umliegenden Dörfern Hilfe zu holen. Das waren die Feuerreiter. Sie gab es noch bis vor 70 Jahren.

Bevor es die Piepser gab, wurden die Feuerwehrleute durch die Sirene alarmiert. In einigen Orten gibt es das heute noch.

## Rauchzeichen der Indianer

Früher gab es noch kein Telefon, keine Post und keine E-Mails. Die Indianer in früheren Zeiten nutzten den Rauch eines entzündeten Feuers, um sich etwas über weite Entfernungen mitzuteilen. Sie warfen Gras und grüne Zweige ins Feuer, so dass sich starker Rauch entwickelte. Dann wurde eine Decke über das Feuer gehalten und in bestimmten Abständen weggezogen. Die Indianer konnten durch unterschiedliche Größe, Farbe und Anzahl der Rauchwolken Nachrichten übermitteln. Schlecht war es wenn es regnete oder stürmte oder ein Hügel in der Landschaft stand, dann funktionierte dieses Verständigungsmittel nicht.

## „Kasper und der Feuerteufel“ (Ein Theaterstück)

Darsteller:

Erzähler, Großmutter, Gretel, Kasper, Seppel, Feuerteufel, Wachtmeister

### Einleitung

Erzähler: Wir wollen euch heute das Theaterstück „Kasper und der Feuerteufel“ vorspielen. Damit der Kasper endlich wach wird, wollen wir gemeinsam laut singen: Tri-tra-trullala, tri-tra-trullala, der Kasperle ist wieder da. (3x singen)

### Szene 1 - (Großmutter und Gretel unterhalten sich im Garten)

Gretel: Hallo Großmutter!

Großmutter: Guten Morgen, Gretel. Du siehst ja heute so fröhlich aus! Ist etwas?

Gretel: Ja! Ich werde es dir und den Zuschauern verraten, ich habe eine Überraschung für Kasper und Seppel. Ich habe die beiden zu der Hütte am Wald bestellt. Dort will ich für uns Würstchen grillen.

Großmutter: Du willst im Wald grillen? Weißt du denn nicht, wie gefährlich das ist? Das kommt überhaupt nicht in Frage!

Gretel: Aber Großmutter, dort ist doch eine Feuerstelle. Und zur Sicherheit nehme ich noch einen großen Eimer Wasser mit. So kann ich das Feuer schnell löschen. Kann ich jetzt gehen?

Großmutter: Dann wünsche ich euch ein schönes Grillfest.  
(Großmutter und Gretel gehen fort)

### Szene 2 - (Gretel und Feuerteufel an der Waldhütte)

Gretel: Puh, das war ein langer Weg. Jetzt kann ich alles in Ruhe vorbereiten; Ich brauche Papier und Holz für das Feuer. Und damit auch ja nichts passiert, stelle ich gleich den Eimer neben die Feuerstelle. So. Dann mache ich mich auf den Weg, um Holz zu sammeln.  
(Feuerteufel erscheint)

Feuerteufel: Hallo Gretel, was hast du vor?

Gretel: Huch, bist du etwa der Feuerteufel?

Feuerteufel: Ja, ich bin der Feuerteufel und ich brauche großes Feuer zum Leben.

Gretel: Oh, da hast du Glück! Ich mache gleich ein Feuer. Aber ich muss noch schnell Holz sammeln.  
(Gretel tritt ab)

Feuerteufel: Hahahahaha, was hören meine Ohren? Ein Feuer? Da kann ich zeigen, was ein richtiger Feuerteufel alles kann. Der Gretel werde ich zu einem schönen Feuer verhelfen. Dann brennt der ganze Wald und meine Kräfte werden riesengroß. Das wird ein Fest für mich! Hihihihhi. (Feuerteufel geht weg)

### Szene 3 - (Gretel bereitet das Feuer vor)

Gretel: Das Holz ist ganz schön schwer! Na, dann will ich das Lagerfeuer mal vorbereiten: Papier in die Mitte, dann Holz darauf. Wie gut, dass Steine darum liegen. Und der Eimer Wasser steht auch schon dort. Ach, wo sind die Bratwürste? Die habe ich doch glatt vergessen. Ich muss schnell zurücklaufen!

(Gretel geht fort)

Feuerteufel: Hihihihhi, wie dumm die Gretel ist. Jetzt werde ich sie überlisten! Wisst ihr, wie? Ich werde einfach das Wasser ausschütten und den Eimer mit Benzin füllen! Hahahahahaha.

(Feuerteufel schüttet das Wasser aus und füllt „Benzin“ hinein).

Gleich wird der Wald schön brennen. Wie gut, dass keiner den Zauberspruch kennt, der meine Kräfte stoppen kann:

ZIPP-ZAPP-ZOPP – FEUERTEUFEL-STOPP!

ZIPP-ZAPP-ZOPP – FEUERTEUFEL-STOPP!

(Dann versteckt er sich so, dass man ihn noch etwas sehen kann)

(Gretel kommt zurück)

Gretel: Da bin ich wieder mit den Bratwürsten! Wo Kasper und Seppel nur bleiben?

### Szene 4 - (Gretel, Kasper und Seppel wollen grillen)

Kasp/Sep: Da sind wir endlich Gretel! Warum hast du uns denn herbestellt?

Gretel: Ich möchte mit euch Würstchen grillen.

Kasper: Oh, ja! Lass uns gleich anfangen. Ich habe großen Hunger.  
(Seppel wendet sich an die Kinder)

Seppel: Was? Hier im Wald? Das ist doch viel zu gefährlich!

Gretel: Sieh doch! Ich habe sogar Wasser zum Löschen besorgt.

Seppel: Haben wir wirklich für alles gesorgt und können jetzt anfangen?  
(Feuerteufel schaut hervor. Kinder erzählen vom Feuerteufel)

Was höre ich da von euch? Der Feuerteufel war hier?

Kasper: Gretel! Habt ihr das gehört? Der Feuerteufel hat das Wasser gegen Benzin vertauscht.

Gretel: Meinst du wirklich? Lasst uns schnell nachsehen, ob das stimmt.  
(Gretel, Kasper und Seppel gehen zum Eimer und riechen daran.)

Seppel: Puh! Das stinkt ja wie an der Tankstelle. Die Kinder haben Recht. Es ist Benzin! Wir machen lieber kein Feuer.

„Kasper und der Feuerteufel“

Gretel: Aber ich habe mich doch so auf das Grillen mit euch gefreut!  
Kasper: Wir wollen dir nicht die Freude verderben und außerdem habe ich großen Hunger. Lasst uns endlich das Feuer anzünden.  
Seppel: Aber vorher bringen wir den Eimer noch weit genug von der Feuerstelle weg. Am besten hinter die Hütte.  
(Seppel stellt den Eimer weg, Kasper zündet das Feuer an.)

## Szene 5 - (Feuerteufel wird überführt)

Feuerteufel: Hier brennt es ja! Wisst ihr denn nicht, dass Feuer im Wald sehr gefährlich ist? Ich lösche es gleich mit dem Wasser!  
Seppel: Nein, halt! Das ist Benzin.  
Feuerteufel: Das weiß ich doch längst. Ich will ein großes Feuer, damit ich wieder stark werde.  
Gretel: Was können wir nur tun, Kasper? Hätten wir doch einen Zauberspruch, um den Feuerteufel zu stoppen!  
Kasper: Abrakadabra – Stopp, Stopp, Stopp!  
Gretel: Er wirkt nicht. Könnt ihr uns helfen, Kinder?  
(Kinder rufen den Zauberspruch. Feuerteufel fällt zu Boden.)  
G./K./S.: Danke, ihr habt uns und den Wald gerettet!

## Szene 6 - (Wachtmeister verhaftet Feuerteufel)

Gretel: Da kommt ja unser Wachtmeister! Was für ein Glück.  
Wachtm.: Was ist denn hier los? Ich habe Rauch aus dem Wald aufsteigen sehen und bin schnell mit einem Eimer Wasser losgelaufen.  
Seppel: Der Feuerteufel war hier und wollte mit Benzin den ganzen Wald anzünden.  
Kasper: Aber mit dem Zauberspruch „Zipp-Zapp-Zopp – Feuerteufel-Stopp“ hat er seine Macht verloren.  
Wachtm.: Das kommt mir gerade recht. Ich nehme ihn gleich fest. Aber zuerst lösche ich noch das Feuer. (Wachtmeister löscht das Feuer und führt Feuerteufel ab.)  
Gretel: Und was wird nun aus den leckeren Würstchen?  
Kasper: Die grillen wir bei Großmutter.  
(Gretel, Kasper und Seppel machen sich auf den Weg.)

## Szene 7 - (Grillfest bei Großmutter im Garten)

Großmutter: Was wollt ihr denn schon hier? Ich denke, ihr grillt Würstchen im Wald.  
Gretel: Nein. Aber das ist eine lange Geschichte.  
Seppel: Die erzählen wir dir später.  
Kasper: Aber jetzt haben wir großen Hunger.  
Großmutter: Dann lasst uns den Grill hier im Garten anmachen und die Würstchen grillen. Dabei könnt ihr mir ja die ganze Geschichte erzählen.

„Kasper und der Feuerteufel“



## Der Feuervogel

Es lebte einst in einem Zarenreich ein Zar mit Namen Andronowitsch. Er hatte einen Garten, der war so herrlich wie kein anderer in seinem Reich. Eines Tages aber hörte er von einem Garten, in dessen Mitte ein Baum mit goldenen Äpfeln stand. Dieser lockte einen wunderschönen Vogel an, den Feuervogel. Von dieser Minute an entbrannte in ihm der Wunsch, diesen prächtigen Vogel zu besitzen. So rief der Zar seinen Sohn Iwan zu sich heran und sprach: „Mein Sohn, ich habe von einem Vogel gehört, dessen Federkleid so herrlich glänzt wie die Farben des Feuers. Man sagt: Er kommt jeden Abend in der Dämmerung zum Baum mit den goldenen Äpfeln im Garten des bösen Zauberers Kaschtschei. Er holt sich drei goldene Äpfel und fliegt davon. Bringe mir diesen Feuervogel in meinen Garten!“

Iwan folgte der Bitte seines Vaters. Noch am selben Abend nahm er sein Pferd und begab sich auf die Suche. Er ritt drei Tage und drei Nächte. Endlich erreichte er den großen Garten des bösen Zauberers Kaschtschei. Der Zarensohn sah den Baum mit den goldenen Äpfeln. Er bewunderte ihn, setzte sich darunter und dachte bei sich: „Hier werde ich bis zum Einbruch der Dunkelheit auf den Feuervogel warten, um ihn dann zu fangen.“

Als die Dämmerung hereinbrach, hörte er ein mächtiges Rauschen. Der Feuervogel flog heran. Sein Federkleid leuchtet wie loderndes Feuer und seine Augen funkelten wie Diamanten. Iwan dachte: „Warte nur, gleich bist du gefangen. Dann bringe ich dich zu meinem Vater!“ Als der Feuervogel einen Apfel pflücken wollte, hielt Iwan ihn fest. „Lass mich los,“ flehte der Vogel. „Dann werde ich dir behilflich sein, wenn du einmal in Not bist.“ Als Zeichen für sein Versprechen bot der Feuervogel ihm eine Feder an. Sie leuchtete so glänzend, als würde eine Vielzahl von Kerzen brennen. Iwan überlegte einen Moment, willigte ein und ließ den Feuervogel frei. Mit einem gewaltigen Flügel-schlag flog der Feuervogel davon.

„Was habe ich getan?“, fragte sich Iwan. Und wie von Zauberhand geführt ging er noch tiefer in den Garten hinein. Da sah er im Dämmerlicht dreizehn Prinzessinnen, die mit goldenen Bällen spielten und zu leiser Musik tanzten. Er ging näher heran, beobachtete ihren Reigen und fragte sich: „Was mag der Grund sein, dass sie so traurig aussehen?“ In diesem Augenblick entdeckte ihn die jüngste Prinzessin Zarewna und fragte: „Wer bist du? Was machst du im Garten des bösen Zauberers?“ Iwan antwortete mit leiser Stimme: „Ich bin der Zarensohn Iwan, komme von weit her und wollte den Feuervogel fangen. Doch dann hatte ich Mitleid mit ihm und ließ ihn wieder frei!“ Die Prinzessin fuhr fort: „Weißt du denn nicht, dass der böse Zauberer Kaschtschei mit seiner Hand jeden in Stein verwandelt, der seinen Garten betritt? Fliehe, ehe es zu spät ist!“ Da zeigte Iwan der Prinzessin die Feder und sagte: „Hab keine Angst. Diese Feder hat mir der Feuervogel geschenkt. Sie wird mir in Gefahr helfen!“ Da glänzten die Augen der Prinzessin so sehr, dass sich der Zarensohn in sie verliebte. Zarewna sagte: „Der böse Zauberer hat viele Menschen verzaubert. Befreie uns von dem Fluch, damit wir wieder fröhlich sind!“ Der Prinz versprach ihr, sie vom Fluch des bösen Zauberers zu erlösen. Zarewna sagte: „Es wird Nacht. Kaschtschei befiehlt, dass wir nun gehen müssen,“ und verließ mit den anderen Prinzessinnen den Garten. Iwan folgte ihr ins Schloss, obwohl Zarewna ihn gewarnt hatte.

Im Schloss angekommen, entdeckte Kaschtschei den Zarensohn und rief erbost: „Was willst du in meinem Reich? Weißt du nicht, dass du gleich zu Stein wirst?“ Der Zauberer versuchte ihn zu fassen, doch Iwan wich geschickt aus. Abermals versuchte Kaschtschei ihn zu berühren. In größter Not erinnerte sich Iwan an die Feder des Feuervogels. Er hob sie in die Luft und rief: „Feuervogel, hilf mir!“ Sogleich erschien der Feuervogel und sprach: „Iwan, siehst du das Kästchen dort? In ihm ist das Geheimnis von der Unsterblichkeit des Zauberers verborgen. Wenn du das Lebensei herausnimmst und es zerstörst, wird Kaschtschei die Macht genommen und er stirbt. „Ohne Furcht lief Iwan zum Kästchen, öffnete es und zerschlug das Lebensei. Der böse Zauberer sank tot zu Boden.

Langsam – wie aus einem Traum – erwachten alle, die Kaschtschei zu Stein verwandelt hatte. Sie waren vom Fluch erlöst. Der Zarensohn sprach zum Feuervogel: „Ich bin dir zu Dank verpflichtet. Du hast nicht nur mich, sondern das ganze Reich glücklich gemacht. Nie wieder werde ich versuchen, dich zu fangen.“ Nach diesen Worten flog der Feuervogel davon und war schon bald am Horizont verschwunden. Vor Glück und Freude feierten alle ein großes Fest. Iwan, der Zarensohn, heiratete die Prinzessin Zarewna und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende.

Ulrike Itze/Saskia Speidel

Frei nach dem gleichnamigen Ballett von Igor Stravinsky

Der Feuervogel

# Spiele & Geschichten



## Das Feuer

Hörst du, wie die Flammen flüstern,  
knicken, knacken, krachen, knistern,  
wie das Feuer rauscht und saust,  
Brodelt, brutzelt, brennt und braust?  
Siehst du, wie die Flammen lecken,  
züngeln und die Zunge blecken,  
wie das Feuer tanzt und zuckt,  
trockne Hölzer schlingt und schluckt?  
Riechst du, wie die Flammen rauchen,  
brenzlig, brutzlig, brandig schmauchen,  
wie das Feuer, rot und schwarz,  
duftet, schmeckt nach Pech und Harz?  
Fühlst du, wie die Flammen schwärmen,  
Glut aushauchen, wohlig wärmen,  
wie das Feuer, flackrig-wild,  
Dich in warme Wellen hüllt?  
Hörst du, wie es leiser knackt?  
Siehst du, wie es matter flackt?  
Riechst du, wie der Rauch verzieht?  
Fühlst du, wie die Wärme flieht?  
Kleiner wird der Feuersbraus:  
Ein letztes Knistern,  
ein schwaches Züngeln,  
ein dünnes Ringeln –  
Aus.