

NOTRUF 112

Ein klassischer Spielenachmittag mit Schwerpunkt Staffelspiele-Indoor, etwas viel Material, aber leicht aufzutreiben.

Material:

Deko:

- Feuerwehrjacke o.ä.,
- Rucksack mit Staubsaugerschlauch, Tape, Supersoaker voll
- Helm
- spacige Brille
- Gesichtsschutz
- große Handschuhe...
- Spielkarten

Pro Mannschaft:

- eine Kerze, ein Kerzenständer, ein Glas (markiert)
- Ein festes Stofftaschentuch /Kopftuch
- Mantel
- Handschuhpaar
- Besen
- evtl. Geld

Pro Kind:

- eine Schnur mit Korken dran
- viele Streichhölzer

1. Vorgeschichte: *(Einer erzählt, einer spielt es nach)*

- a) Feuerwehrmann Bernd Kottmann saß wie gewöhnlich an seinem Tisch im Aufenthaltsraum und spielte Karten. Er war etwas müde, aber was machte das schon, denn schon seit Tagen war kein Einsatz mehr fällig gewesen in der Stadt... (weiter ausschmücken, so in Richtung „ein harter und bewährter Mann, der schon vielen Gefahren standgehalten hat...“)
- b) Doch da! Die Alarmsirene! Jetzt war es so weit! Sofort sprang Kottmann von seinem Platz auf, denn er wußte: Jetzt darf man keine Zeit verlieren! Alles muß reibungslos klappen: Uniform anziehen, Material laden, rein in das Fahrzeug und mit Einsatzsirene zum Brandort. *(Leiter alias Kottmann verläßt den Raum und zieht sich an: Jacke, Maske, Handschuhe, Rucksack mit Staubsaugerschlauch und daran montierter Supersoaker)*
- c) Es hatte ihn im Schlaf überrascht. Als er von dem beißenden Geruch geweckt wurde, stand seine Tür zur Freiheit schon in Flammen. Panik befiel ihn, er schrie um Hilfe, aber wohl vergeblich. Und aus dem Fenster springen konnte er auch nicht. Es blieb ihm nur zu hoffen und zu beten, daß ihn jemand retten würde. In Todesangst, kauerte er sich in die hinterste Ecke, nahm ein Taschentuch vor's Gesicht und wartete. Was würde passieren? Schon leckten die ersten Flammen an seinen Schuhspitzen...
- d) dann hörte er poltern im Treppengang, die Tür sprang *auf* *(Kottmanns Auftritt, spritzt die Jungs ab und)* sagt zu ihnen: ...ich bin Bernd Kottmann, Notruf 112, was kann ich für sie tun?

→ Heute sind wir selber dabei bei diesem Feuerwehreinsatz! Was geschah zwischen der Sirene und der Rettung? Was mußte Kottmann alles machen?

2. Spielbewertung:

Pro Mannschaft ein durchsichtiges Glas, darin eine Weihnachtskerze auf Ständer und Gruppenmarkierung am Glas. In einem Topf ist Wasser. Nach jedem Spiel wird mittels einer Spritze eine best. Menge Wasser in das Glas der jew. Gruppe gespritzt. Die Kerze brennt während des ganzen Spiels. Wessen Kerze zuerst vom steigenden Wasserspiegel gelöscht wurde, hat gewonnen → Der besten Mannschaft am meisten Wasser rein tun u.u.

3. Hauptteil (*Spiele immer entsprechend anmoderieren*)

a) Uniform anziehen, einsatzbereit machen (Geschicklichkeit, Teamwork)

Kleiderstaffel mit Gesichtstuch (Taschentuch), Mantel, Handschuhe, Besen

Der Besen symbolisiert die Rutschstange in der Zentrale → mit beiden Beinen zusammen hüpfen. Strecke um einen Stuhl. Anstoßen mit dem Besen, besonders andere Spieler, wird negativ bewertet.

b) Notruf an die Leitstelle, Kottmann meldet den Bedarf weiterer Löschfahrzeuge. Im Ernstfall sind präzise Meldungen absolutes Muß:

(Teamwork, Schnelligkeit, Konzentration, Kreativität)

Telefonmeldung im KiJu Büro 12156720 (vorher abklären!!!) Jede Gruppe muß irgendwie anrufen und folgende Sachen in Reihenfolge ruhigen Tons sagen:

Wer? Bernd Kottmann

Wo? *Ort der Jungschar*

Was? Schwerer Brand, brauchen noch 3 Löschzüge, schnell!

Wann? Feuer brennt seit 30 Min.

→ Wenn alles richtig gesagt wurde, gibt die Leitstelle KiJu das Codewort *Whiskey-Cobra*

Es zählt die Reihenfolge des Codewort - Eingangs beim Leiter

c) Auf in die Flammen! Dem Feuer standhalten. (Geschicklichkeit, Mut, Teamwork)

Ein Streichholz wird angezündet und im Kreis in der eigenen Gruppe weitergegeben.

Es zählt welche Gruppe es am weitesten im Kreis bringt, bevor das Streichholz erlischt oder weggeworfen wird.

d) Das Feuer bekämpfen: **Korkenstaffel** (Geschick, Schnelligkeit)

Als Staffel bekommt jeder hinten an die Hose eine Schnur mit Korken am Ende, der ca. auf Kniehöhe hängt. Ziel ist es, in Staffelform eine Kerze am Ende des Parcours ohne Armhilfe mit dem Korken auszulöschen. Erst dann darf man zurückrennen, der nächste der Gruppe ist dran.

e) Menschenrettung: **Staffel mit Feuerwehrring** (Kraft, Ausdauer, Geschick)

Ein Tuch pro Mannschaft wird zu einem runden, faustgroßen Ring „verwoben“. Je zwei Jungs greifen diesen Ring, der dritte setzt sich in die dadurch entstandene „Schaukel“ aus Armen und hält sich an den beiden Schultern fest. Es muß ein Parcours gelaufen werden (Stühle etc.), ohne daß alles auseinanderfällt.

V I E L S P A S S ! ! !