

## Feuerwehrtunstunde

Da die Feuerwehrmänner viele Aufgaben bewältigen und schnell sein müssen, trainieren sie auch häufig beim Sport oder bei Probealarmübungen.

### **Material:**

Zwei Matten, so viele Reifen wie Kinder, Kasten, Schlauch oder großen Karton, Bank, zwei bis drei Bettlaken oder Decken

### **Spiel: Feuer, Wasser, Blitz**

Kinder laufen im Raum, auf Signal der Rahmentrommel und Ruf der Erzieherin müssen sie schnell und richtig reagieren.

Feuer: In die Ecken laufen (Erklärung: Bei Feuer - den Raum verlassen, die Ecken sind die Türen.

Wasser: Auf erhöhte Gegenstände retten (Bank Sprossenwand).

Blitz: In die Hocke gehen. evtl. Rauch: Auf den Boden legen.

Bei diesem Spiel kann das jeweils letzte Kind ausscheiden.

### **Spiel: Schnell ins Feuerwehrauto!**

#### Variante 1:

Seitenwechelspiel, zwei Matten in der Mitte des Raumes, zwei Mannschaften.

Auf Zuruf "Alarm!"

Müssen sich die Mannschaften schnellstmöglich in verschiedenen Fortbewegungsarten (Laufen, Hüpfen, Kriechen, Vierfüßlergang...) zu ihrem zugeteilten „Feuerwehrauto“ bewegen und einsteigen. Sieger ist die Mannschaft, welche zuerst in ihrem Auto sitzt.

#### Variante 2:

Im Raum sind zusätzlich so viele Reifen wie Kinder verteilt. Darin liegen jeweils eine Jacke und ein paar Schuhe von jedem Kind.

Die Kinder müssen sich nach dem Zuruf „Alarm!“

Ihre Jacke und ihre Schuhe anziehen, bevor sie ins „Feuerwehrauto“ steigen.

### **Spiel: Hindernislauf**

Feuerwehrmänner müssen sehr sportlich sein, weil sie bei einem Brand schnell sein und dabei manchmal auch Hindernisse überwinden müssen. Welche? Leiter, enger Durchgang, dünnes Brett, große Höhe, Wasser....

Benötigt werden: Reifen, Kasten, Matte, Bank, Tunnel u.a.

- durch die Reifen hüpfen - auf den Kasten klettern - Niedersprung auf die Matte - auf der Bank balancieren - durch den Tunnel kriechen (Kreisbetrieb)

### **Spiel: Brand löschen**

Kinder laufen im Raum, zwei bis drei Laken liegen in der Mitte verteilt. Die Erzieherin ruft: „Es brennt - der Kasten - die Matte - die Bank - der Tunnel ....!“

Die Kinder müssen so schnell wie möglich gemeinsam den „Brandherd“ abdecken und somit ersticken.

### **Spiel Wasser marsch!**

Ein Kind ist der Feuerwehrmann, die restlichen Kinder stellen das Feuer dar und züngeln und lodern im ganzen Raum.

Der Feuerwehrmann ruft „Wasser marsch in 5 (2,1,0..) Minuten. Die anderen Kinder zählen laut bis zur genannten Zahl, dann flackern die Flammen dem Wasserstrahl davon (laufen weg).

Wer danach vom Feuerwehrmann berührt wird, ist erloschen und scheidet aus (pro Durchgang muss festgelegt werden, wie viel „Flammen“ auf einmal gelöscht werden dürfen (empfehlenswert sind zwei bis drei). Der Sieger darf der neue Feuerwehrmann sein.

---

### **Feuerwehr**

#### **Material: zwei Eimer mit Wasser, zwei Eimer ohne Wasser, zwei kleine Becher**

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

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