



Spiele-Ideen

für ein Spiel ohne Grenzen, einen Orientierungsmarsch, o.ä.
von: <http://www.JugendfeuerwehrOnline.de>

Wassertragen über Hindernis-Parcours

6 Spieler

Plastikplane (etwa 80x80 cm, möglichst stabil, oder doppelt/vierfach legen)

mehrere 10-Liter Eimer

Wasserversorgung

Hindernisse: Laufbrett, Hürde, Slalom, etc. (Kinderspielplätze bieten oft gute Hindernisse)

Stoppuhr

Zollstock

Vier Spieler halten die Plane an jeweils einer Ecke, so daß sich in der Mitte eine Mulde bildet. Die restlichen Spieler füllen Wasser aus bereitgestellten Eimern in diese Mulde. Die vier Spieler gehen mit der Plane über den Parcours, wobei sie versuchen möglichst wenig Wasser zu verschütten. Am Ende des Parcours füllen sie das verbliebene Wasser in die bereitgestellten leeren Eimer. Dies kann so oft wiederholt werden, wie es die Zeitvorgabe erlaubt, wobei nur das getragene Wasser beendeter Runden zu zählen ist.

Am Ende wird mit dem Zollstock der Wasserstand in den Eimern gemessen und zusammengezählt. Jeder volle Zentimeter gibt 10 Punkte.

Zeitvorgabe: 6 Minuten (Je nach Parcours verändern, 2-3 Durchgänge sollten möglich sein)

Dieses Spiel wurde bei einer Veranstaltung der Jugendfeuerwehren der Stadt Garbsen (Region Hannover, Nds., <http://www.Jugendfeuerwehren-Garbsen.de>) mit Erfolg gespielt. Eventuelle Unfallrisiken sollten vorher bedacht, und geeignete Gegenmaßnahmen getroffen werden. JugendfeuerwehrOnline.de übernimmt keine Verantwortung für Unfälle oder Nichtgelingen der Spiele.

Die Beitragenden sind nicht zwangsläufig auch die Urheber der hier aufgeführten Spiele.

Habt Ihr Spiele die Ihr hier veröffentlichen wollt, dann schreibt bitte an Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de Eure Spiele-Ideen werden gerne mit Hinweis auf Eure Jugendfeuerwehr, bzw. Euren Verein und Eure Homepage in die Spielesammlung von JugendfeuerwehrOnline.de aufgenommen.

Bei weiteren Fragen, Kritik oder Anregungen, schickt bitte eine E-mail an Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de