

Ich freue mich sehr, hier nun schon unser viertes Arbeitsheft vorstellen zu können, das die Deutsche Jugendfeuerwehr herausgebracht hat.

Auch diese Arbeitshilfe stellt wieder eine Zusammenarbeit verschiedener Bundesländer dar. Darum möchte ich an dieser Stelle allen Beteiligten den Dank und die Anerkennung der Deutschen Jugendfeuerwehr aussprechen.

Die vorliegende Arbeitshilfe „Spielen und Lernen in Jugendfeuerwehren“ ist eine Zusammenstellung praktischer Erfahrungen aus der Jugendgruppenarbeit, wobei das Wort „Arbeitshilfe“ nicht falsch verstanden werden will. Eine „Arbeitshilfe“ will nicht vorschreiben, sondern vielmehr anregen und wird somit also zusammen mit den Erfahrungen, die jede Jugendgruppenleiterin und jeder Jugendgruppenleiter in irgendeiner Weise hat, angewandt werden.

Diese Spiele werden gruppendynamische Prozesse auslösen, hauptsächlich soll aber das unbewußte Lernen des Spielers angesprochen werden, Hemmungen spielend überwunden werden, Außenseiter zum Mitmachen aufgefordert werden, Zusammengehörigkeit spielerisch geweckt und gefördert werden. Das Spiel vermittelt „echtes“ Erleben, weil es nicht vorprogrammiert ist, sondern spontan passiert und somit innerhalb unserer etwas passiven Gesellschaft, zu aktiven Mitmachen erzieht. Daraus werden sich dann auch Möglichkeiten ergeben, zu Neuem anzuregen und Varianten zu entwickeln.

Spiele können jedoch sehr vielfältig angewandt werden, so können sie auch sehr werbewirksam sein, wenn sie z. B. bei Stadt- oder Straßenfesten öffentlich präsentiert werden. Spielerisch können auf diese Art und Weise Themen übermittelt werden, deren Aufmerksamkeit es in vielen Lebensbereichen oftmals mangelt oder deren Problematik gerne „unter den Tisch“ gekehrt wird.

Ich wünsche allen Jugendfeuerwehren und Interessierten viel Spaß beim Lesen und anschließendem Umsetzen. Den größten Konsens wird jedoch sowohl derjenige finden, der sich in diese Anregungen tief hineinversetzt und in der Lage ist, sie mit eigenen Einstellungen und Erfahrungen gepaart einzusetzen.

Marcus Schleef, Bundesjugendleiter

Vorwort



Vorworte	3
Folien	7
Feuerwehr- und Wasserspiele	10
Spiele für´s Zeltlager und andere Veranstaltungen	18
Spielvorschläge für Lagerolympiaden	20
Spiele zum Kennenlernen	22
Actionspiele	26
Folien	30
Spiele zur Auflockerung der Ausbildung	34
Ausbildungsmethoden	42
Darstellende Spiele/“Theater-machen“	38
Tips und Tricks für Seifenkisten-Fans	52
Literaturhinweis	54

Inhalt



Spielen **und** **L**ernen **in** **Jugendfeuerwehren**





Verantwortlich:
Marcus Schleef, Bundesjugendleiter

Herausgeber und Verlag:
Deutsche Jugendfeuerwehr im Deutschen Feuerwehrverband e. V.
Koblenzer Straße 133
53177 Bonn

Arbeitskreis:
Stefan Knab, Annette Ruckwied, Holger Schönfeld

Grafiken:
Willem Meijer, Niederlande

Layout und Gestaltung:
Deutsche Jugendfeuerwehr im DFV e. V.
Tanja Block

Druck:
Druck-Center Meckenheim

Diese Veröffentlichung wurde aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans gefördert.

© Bonn 1998 - Alle Rechte vorbehalten



Vorwort

Spielen, egal in welcher Form, begleitet uns ein Leben lang. Seien es Rollen-, Brett-, Kreis- oder Schreibspiele, um nur einige zu nennen. Gerade durch ihre Vielfältigkeit sind Spiele auch eine beliebte Tätigkeit in der Jugendfeuerwehr. Den Begriff „Spiel“ genauer zu definieren und zu erläutern, was mit „spielen“ gemeint ist fällt nicht leicht.

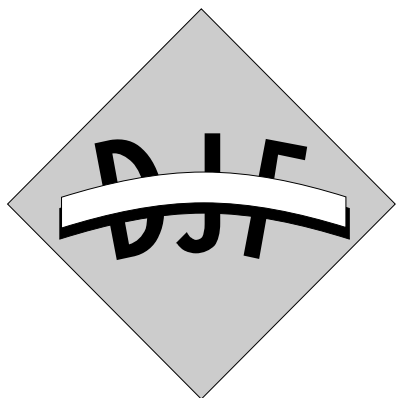
Ein Beschreibungsversuch von Ulrich Baer definiert „Spiel“ - egal in welcher Art, in welchem Umfang und an welchem Ort - wie folgt:

- *Spielen ist eine aktive, freiwillige Handlung* - in den meisten Fällen ohne ein vorzeigbares Produkt; die Aktivität selbst verschafft Befriedigung
- *Die Spieler nehmen zwar ihre realen Fähigkeiten mit ins Spiel, schaffen aber eine zweite Wirklichkeit (Spiel-Welt) durch ihre Projektionen, Regeln, Annahmen und ihr „So tun, als ob..“.* Das setzt Umweltbezug und Phantasie gleichermaßen voraus, läßt aber Grenzüberschreitungen zu.
- *Spiel macht Spaß*, d.h. ist in den meisten Fällen von angenehmen Gefühlen begleitet oder ruft sie hervor.
- *Spiel ist durch den Wechsel von An- und Entspannung, durch Zufall und Regelung, Eingriff und Eigendynamik gekennzeichnet.*
- *Eine Spielwelt wird erschaffen, beeinflusst, verändert, genossen und manches wird davon wieder in die Realität transformiert - sie beansprucht die Spielenden geistig, körperlich und gefühlsmäßig.*
- *Spielen, Lernen, Arbeit werden als verschiedene Tätigkeiten von Erwachsenen eingestuft. Diese landläufige Meinung ist falsch. Beim Spielen wird gelernt, wird Verhalten geübt bzw. verstärkt - zumeist unbewußt.*

Die Definition macht deutlich, welches Potential im „Spielen“ steckt. Die wichtigsten Aspekte des pädagogischen Hintergrundes sind auf den nächsten beiden Doppelseiten dargestellt. Weitere theoretische Erläuterungen, u.a. zu den einzelnen Formen von „Spiel“ sind dem entsprechenden Artikel im Helfer der Jugendfeuerwehr zu entnehmen. Die nachfolgenden Spiele geben einen kleinen Einblick in die schier unendliche Palette von Spielen aller Art. Sie sollen anregen, sich neue Spiele anzueignen und selbst Spiele zu entwickeln.

Unabhängig von Form, Dauer, Inhalt etc. solltes folgendes beim Spielen im Vordergrund stehen:

- Spiel intensiv
- spiel fair
- tue niemandem weh



Arbeitsfolie Nr. 1

Spiele in der Jugendfeuerwehr

Spiele in der Jugendfeuerwehr Sspiele in der Jugendfeuerwehr



Deutsche Jugendfeuerwehr - Spielen und Lernen

1

Weitere Hinweise im „Helfer in der Jugendfeuerwehr“,
Register 15.10

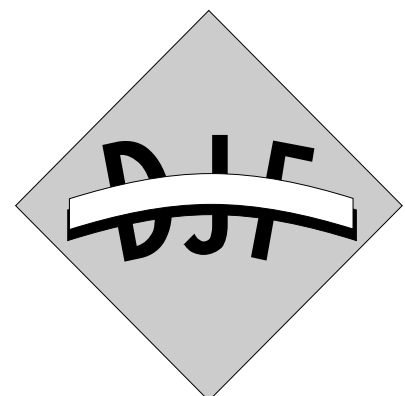
Arbeitsfolie Nr. 2

Spielend fürs Leben lernen

Spielend fürs Leben lernen
Spielend fürs Leben lernen

gewinnen und verlieren
Regeln einhalten
Strategien entwickeln
eigene Fähigkeiten einschätzen
ein Problem lösen
Rollen übernehmen
zusammenarbeiten

Deutsche Jugendfeuerwehr - Spielen und Lernen 2



Weitere Hinweise im „Helfer in der Jugendfeuerwehr“,
Register 15.10



Arbeitsfolie Nr. 3

Die Rolle des Spieleiters

Die Rolle des Spieleiters
Die Rolle des Spieleiters

Neue Formen des
Miteinanders erüben

Maximaler Freiraum,
Eingriffe wenn nötig

Vergnügen
ohne Leistungs-
druck

Spiele anregen, aber
bei Ablehnung nicht
verletzt sein

Regelmäßig Ausgleich
für Theorie und
Ausbildung schaffen

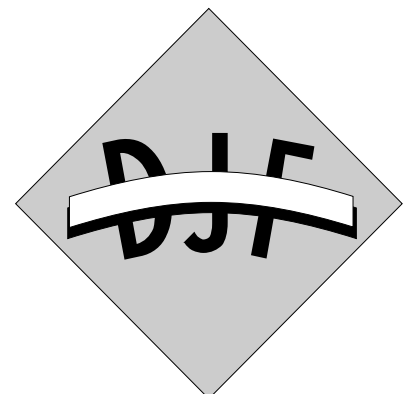
Deutsche Jugendfeuerwehr - Spielen und Lernen

3

Weitere Hinweise im „Helfer in der Jugendfeuerwehr“,
Register 15.10

Arbeitsfolie Nr. 4

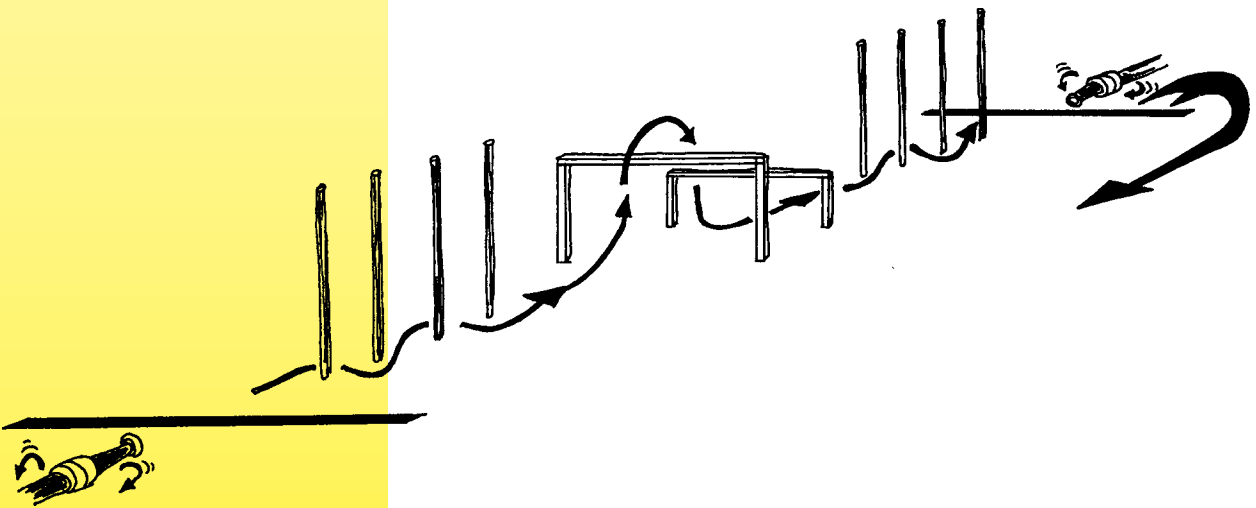
Spiel- hemmungen



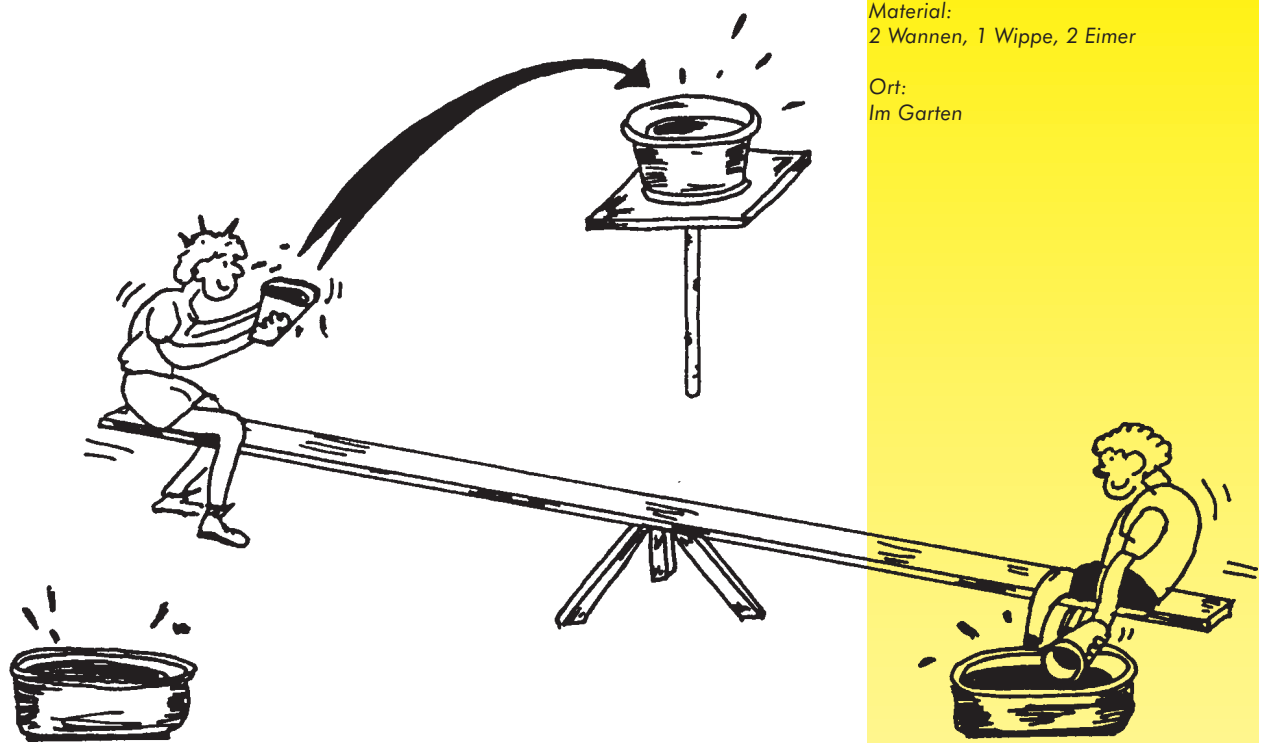
Weitere Hinweise im „Helfer in der Jugendfeuerwehr“,
Register 15.10



Feuerwehr- und Wasserspiele



Wasserwippe



Material:
2 Wannen, 1 Wippe, 2 Eimer

Ort:
Im Garten

Hierbei muß möglichst viel Wasser in eine Tonne geworfen werden.

Spielregeln:

Zwei Spieler setzen sich auf eine Wippe. Ein Spieler füllt seinen Eimer mit Wasser und geht hoch. Wenn er oben ist, versucht er das Wasser in eine Tonne zu werfen. Der andere Spieler füllt inzwischen seinen Eimer und geht dann hoch.

Jeder darf fünfmal hochgehen und danach müssen die Spieler wechseln.

Punktezahl:

Für jeden hinübergebrachten Liter Wasser bekommt man 1 Punkt, wie es auf der Maßeinteilung des Fasses angegeben ist.

Bemerkungen:

Wenn zwei Spieler gespielt haben und wieder hinter der Startlinie sind, kommen die nächsten zwei Spieler an die Reihe. Man darf hintereinander weiterspielen.





Wasserballonspiel

Hierbei muß man versuchen Wasserballons über eine Strecke zu bringen.

Spielregeln:

Beim Startzeichen füllen zwei Spieler die Wasserballons mit Wasser. Zwei Spieler nehmen das Brett, worauf Sie fünf gefüllte Wasserballons stellen. Danach gehen Sie zwischen den Pfählen durch und unter der Hürde durch zum Ziel. Dort angekommen werden die Ballons in der Tonne geleert.

Sie kehren danach so schnell wie möglich mit dem Brett zurück und dann dürfen die nächsten zwei Spieler anfangen.

Punktezahlung:

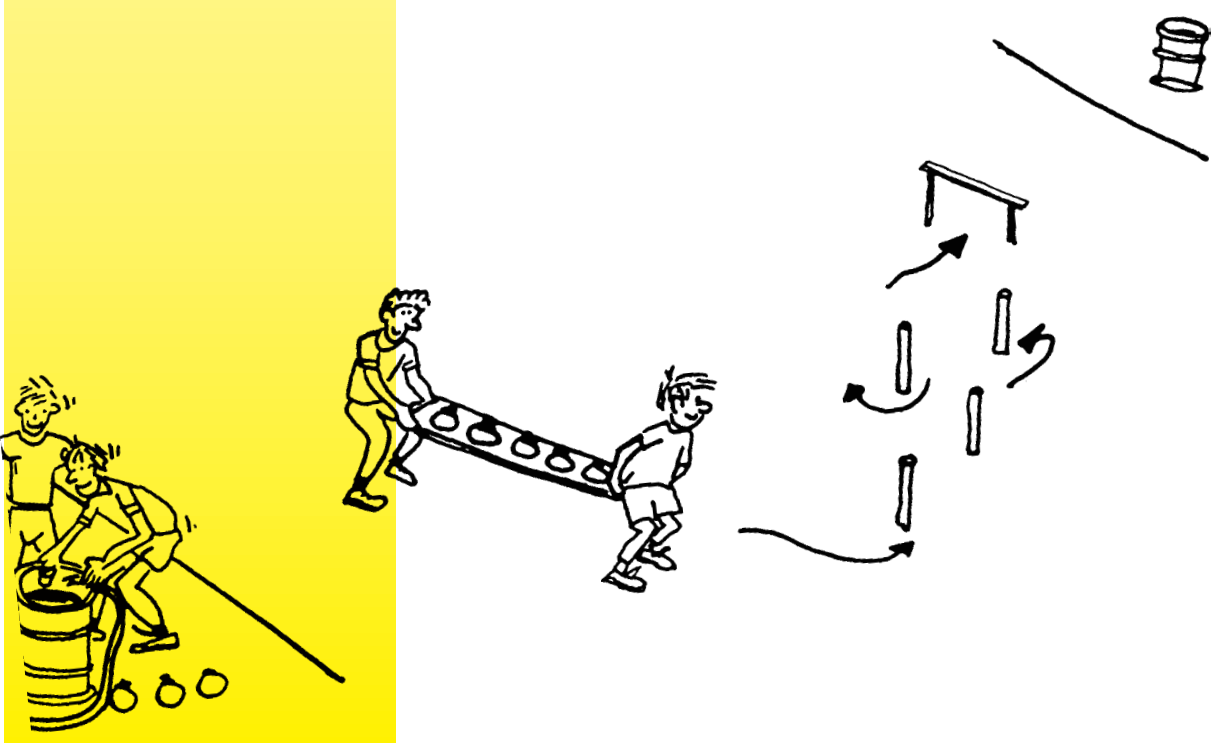
Für jeden hinübergebrachten Liter Wasser bekommt man fünf Punkte wie angegeben auf der Maßeinteilung des Fasses.

Bemerkungen:

Man darf hintereinander weiterspielen.

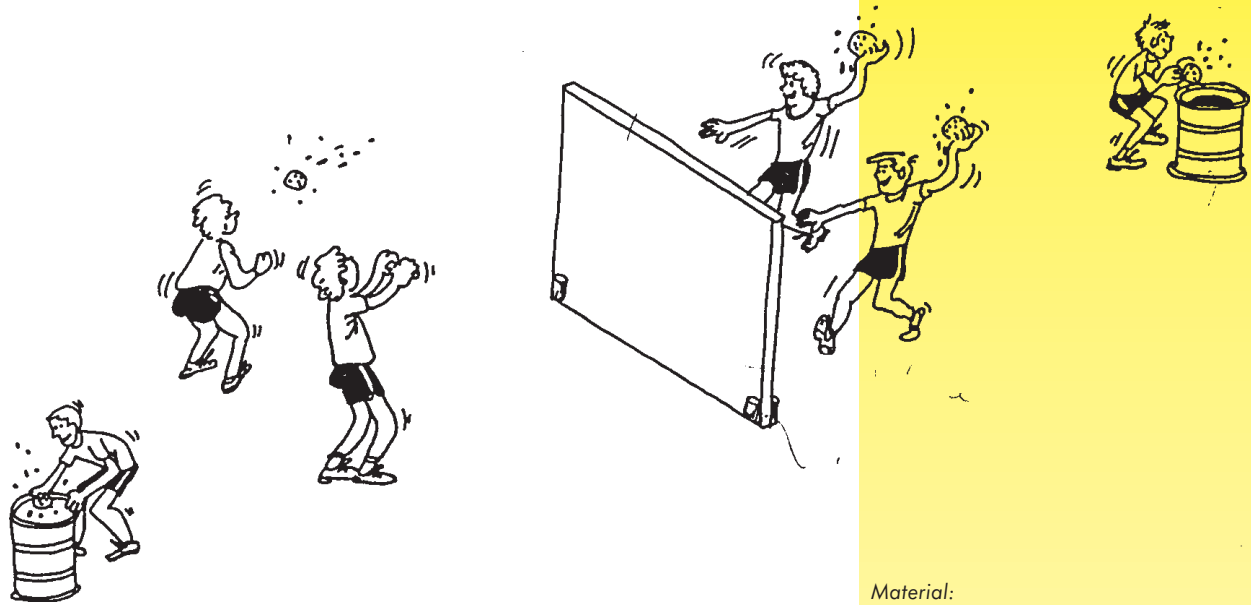
Material:
Luftballons, 2 Regentonnen, ein
Holzbrett, mehrere Pylonen, ein e Hürde

Ort:
Am Strand, im Garten.



Wasserschwammspiel

Hierbei muß man Wasserschwämme über eine Wand werfen.



Material:
2 Regentonnen, mehrere Schwämme,
eine Trennwand (z. Bp. die Leiterwand)

Ort:
Im Garten

Spielregeln:

Drei Spieler stellen sich an der einen Seite der Wand auf und drei andere an die andere Seite.

Beim Startzeichen nehmen die drei Spieler einen nassen Schwamm aus der Tonne und werfen ihn über die Wand. Die drei Spieler an der anderen Seite der Wand versuchen die geworfenen Schwämme aufzufangen und machen ihn in der Tonne leer. Die leeren Schwämme werden wieder über die Wand geworfen.

Punktezahlug:

Für jeden hinübergebrachten Liter Wasser bekommt man einen Punkt, wie es auf der Maßeinteilung des Fasses angegeben ist.

Bemerkungen:

Man darf während des Spieles Spieler austauschen. Es darf hintereinander weitergespielt werden.





Material:
1 Leiter, mehrere Pylonen, zwei Hürden,
einen Pfahl, Fähnchen

Ort:
im Garten

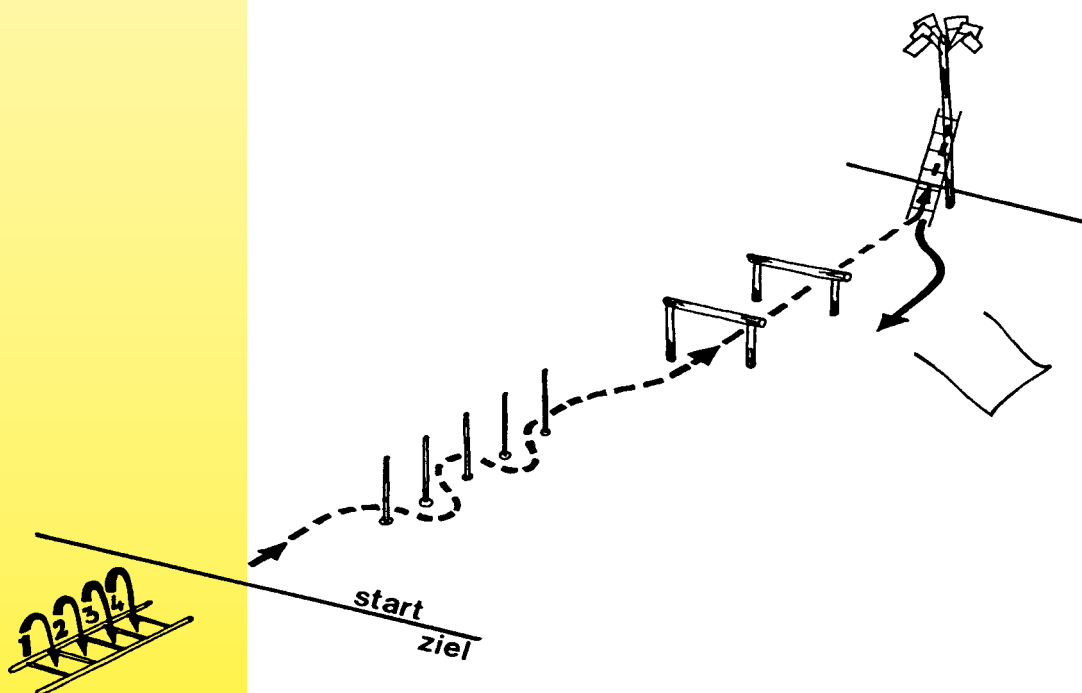
Fahnenraub

Hierbei muß man zwischen den Sprossen einer Leiter stehend, eine Strecke zurücklegen und eine Fahne „rauben“.

Spielregeln:

Beim Startsignal stellen sich vier Spieler zwischen die Sprossen der Leiter, laufen im Slalom um die Pfähle, gehen mit der Leiter unter den Hürden durch, bis zu dem Pfahl an dem die Fahnen befestigt sind. Dann muß man aus der Leiter steigen, diese gegen den Pfahl stellen wonach ein Spieler die Leiter hinaufsteigt, eine Fahne holt und wieder herunterkommt.

Anschließend steigt man wieder zwischen die Leitersprossen und läuft zusammen, so schnell wie möglich, zur Startlinie zurück. Hinter der Startlinie muß die Leiter abgelegt werden und dann können die nächsten vier Spieler starten.

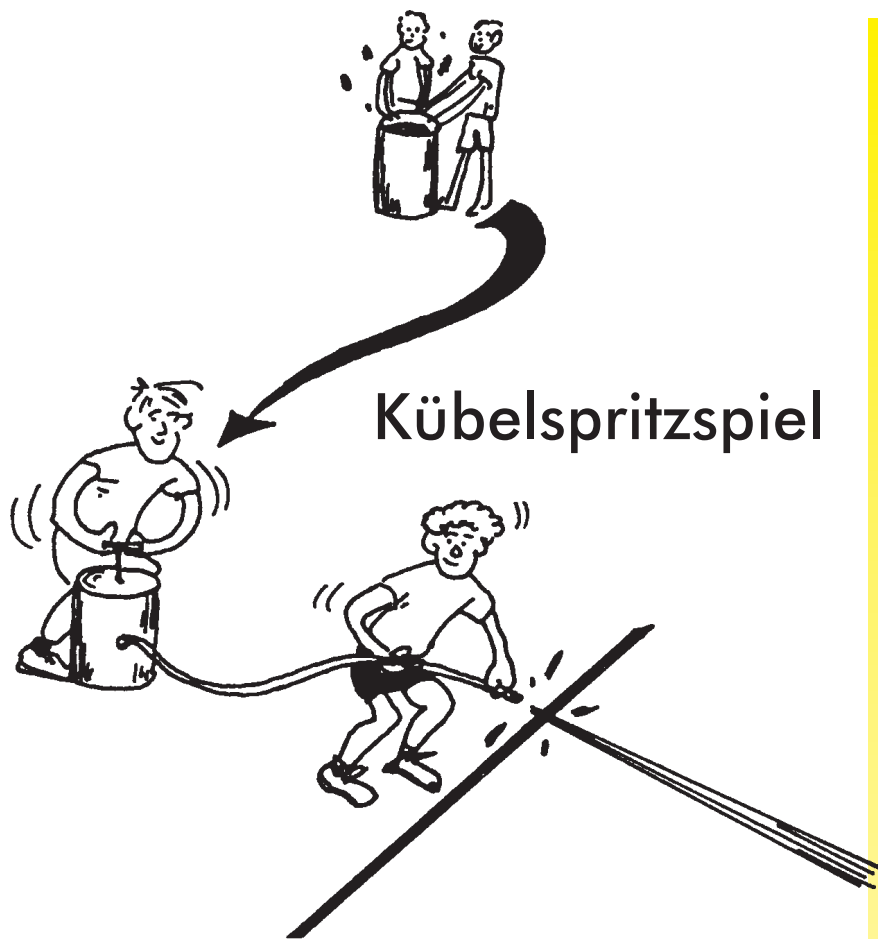


Punktezahlung:

Jede geholte Fahne zählt einen Punkt.

Bemerkungen:

Auf dem Zurückweg brauchen die Hindernisse nicht überwunden werden. Erst wenn alle vier Spieler mit der Leiter hinter der Startlinie sind, darf die folgende Gruppe starten. Man darf bis zum Endsignal durchspielen.



Kübelsspritzspiel

Hierbei müssen mit einer Kübelsspritze 5 Tennisbälle von 5 Flaschen geschossen werden.

Spielregeln:

Zwei Spieler holen einen Eimer mit Wasser aus der Tonne und füllen damit die Kübelsspritze. Ein Spieler steht bei der Kübelsspritze und fängt mit pumpen an, während ein zweiter Spieler versucht die fünf Tennisbälle von den fünf Flaschen zu spritzen. Wenn man damit fertig ist, dürfen die nächsten zwei Spieler die Tennisbälle wieder zurücklegen, pumpen und spritzen.

Punktezahl:

Für fünf abgeschossene Bälle bekommt man einen Punkt.

Bemerkungen:

Erst wenn die Spieler hinter der Startlinie stehen, darf man wieder anfangen. Man darf hintereinander weiterspielen.

Material:
1 Eimer, 1 Regentonne, 1 Kübelsspritze,
5 Flaschen und 5 Tennisbälle

Ort:
Am Strand, im Garten





Material:
1 Eimer, 2 Becher

Ort:
Am Strand, im Garten, im Gruppenraum

Feuertaufe

Spielregeln:

Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet. Jede Gruppe stellt sich jeweils an der Kopfkante des Spielfeldes auf, das ca. 10 cm lang sein soll.

In der Mitte wird eine Linie gezogen. Auf die Linienmitte wird ein Eimer mit Wasser plaziert; daneben liegen zwei Becher.

Auf ein Zeichen laufen die zwei ersten Spieler aus jeder Gruppe, so schnell sie können, zu dem Eimer. Der Spieler, der zuerst beim Eimer ankommt, füllt den Becher mit Wasser und tauft den zweiten. Der „Getaufte“ folgt seinem Täufer und spielt in dessen Gruppe weiter mit.

Bemerkungen:

Wenn zwei Spieler aus einer Gruppe gleichzeitig an der Linie ankommen, taufen sie sich gegenseitig und gehen dann zur Gruppe zurück.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe keine Spieler mehr hat.



Feuerwehr-Spiel

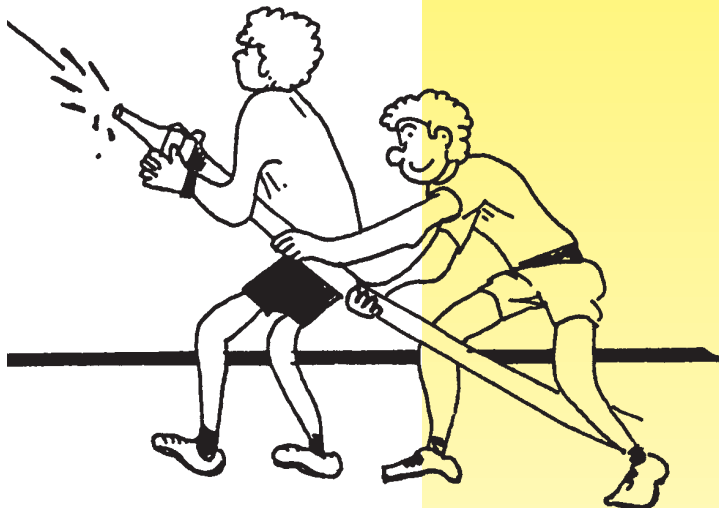
Spielregeln:

In eine alte Tür oder große Holzplatte werden zwei Fenster gesägt. Hinter die Fenster hängen wir jeweils einem Eimer. Die Tür symbolisiert ein Haus, in dem es brennt. Die Feuerwehr muß kommen und den Brand löschen.

Die Feuerwehr hat einen oder mehrere Kübelspritzen. Ihre Aufgabe besteht darin, aus einem Abstand von 5 m soviel Wasser wie möglich durch die „Fenster“ zu spritzen.

Bemerkungen:

Jeder Spieler hat 30 Sekunden zeit, den Brand zu löschen. Dann wird mit einem Zollstock der Wasserstand in den Eimern gemessen.



Material:

1 große Holzplatte, 1-3 Kübelspritzen,
2 Eimer, 1 Zollstock

Ort:

Im Garten

Balltransport

Spielregeln:

Es wird eine ca. 5 m lange Hindernisbahn aufgebaut. Auf der Bahn stehen ein oder zwei einfache Hindernisse (z. Bsp. Laufbrett, Hürde, Pylonen).

Die Aufgabe besteht darin, einen Strandball mit dem Wasserstrahl der Kübelspritze über den Parcours zu transportieren. Die Spieler dürfen so nah wie möglich an den Ball herankommen, dürfen ihn aber nicht berühren.

Bemerkungen:

Dieses Spiel läßt sich sehr gut mit zwei Gruppen oder auch als Stafette spielen.

Material:

1 Strandball, 1 Kübelspritze,
einige Hindernisse

Ort:

Im Garten





Spiele für´s Zeltlager und andere Veranstaltungen



Rallye durch Feld und Flur

Beispielfragen für eine Öko-Rallye:

Hallo Leute, wir begrüßen Euch herzlich zu unserer Rallye. Sie wird recht lustig werden, denn viel Humor, Zeit und gute Laune habt Ihr wohl alle mitgebracht, oder? Denn diese Tour ist nichts für muffelige, hastige oder ernste Leute.

Teilnehmer: _____

1. Sucht etwas, womit Ihr ein Geräusch machen könnt! Einer von Euch führt es uns an der Zielstation vor.
2. Sammelt unterwegs etwas, das möglichst genau 30 cm lang ist.
3. Und wenn Ihr eine Feder findet, das wäre toll. (Aber bitte keinem Tier ausrufen!)
4. Zeichnet das Bild einer Comicfigur: von Mickey, Goofy oder was Ihr wollt.
5. Mit welchen Beinen steht eine Kuh zuerst auf?
6. Sucht auf Eurem Weg ein Eichen-, ein Linden- und ein Buchenblatt.
7. Nenne fünf verschiedene Tierarten, die im Wald leben.



Stationsaufgaben:

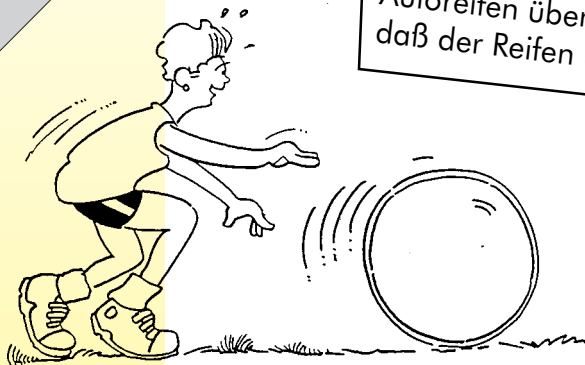
Baut eine Pyramide oder einen Turm, und zwar von Euch selbst. Dieser Turm sollte mindestens 2,50 m hoch sein und es dürfen nur zwei bis drei Leute die Erde berühren.

Knüpft eine lange Kette aus Grashalmen. Die längste gewinnt.

Sucht Stöcke und bastelt ein Fabel- oder Fantasietier.



12 Spielvorschläge für



Autoreifenrallye
Eine Hindernisstrecke muß mit einem Autoreifen überwunden werden, ohne daß der Reifen umkippt.

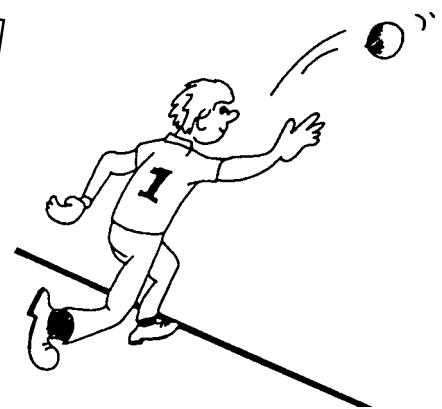
Wasser balancieren
Auf einem Weg mit Hindernissen muß ein Tablett mit gefüllten Wasserbechern balanciert werden.

Schmierseifenrutsche überwinden
Eine mit Schmierseife eingeschmierte Plastikfolie am Hang muß überwunden werden.

Spritzturnier
Mehrere Spieler müssen sich gegenseitig mit Wasser-eimern oder Kübelspritzen schnellstmöglichst so naß wie möglich spritzen

Hinkelsteinwerfen
Ein großer Styroporblock (oder Waschmaschinenkarton) muß möglichst weit gestoßen werden.

Ballon transportieren
Ein Ballon muß über eine Hindernisstrecke transportiert werden. Er darf nur mit Fingerspitzen berührt werden und muß in der Luft bleiben.



ür Lagerolympiaden

Kistenkegeln

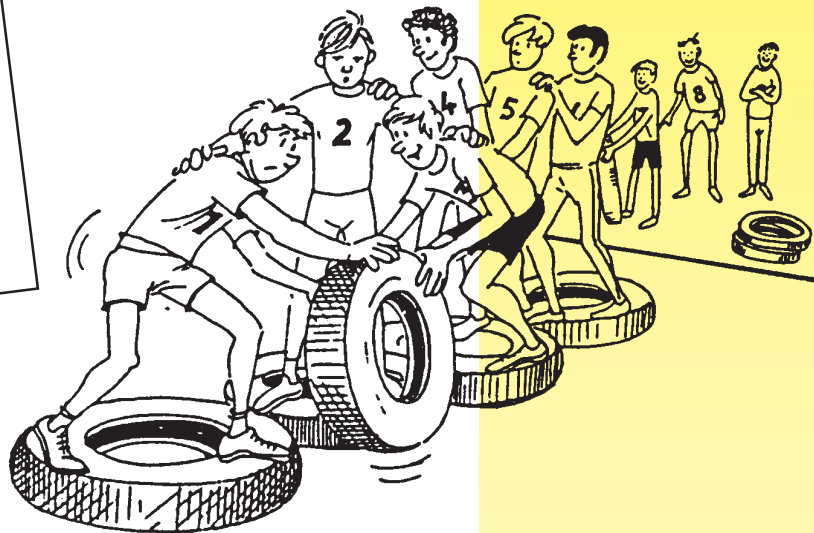
Mehrere Kisten werden an einem leichten Hang zu Kegeln zusammengestellt. Mit einem Autoreifen muß versucht werden, möglichst viele Kistenkegeln umzuschießen.

Kampf um das blaue Band

Gefaltete Papierschiffe müssen in einem flachen Gewässer möglichst schnell über eine Strecke gepusht werden.

Riesenpuzzle zusammenlegen

Ein Riesenpuzzle wird aus Pappe hergestellt und muß auf dem Rasen zusammgelegt werden.



Stelzenlaufen

Heine Hindernisstrecke muß mit Stelzen überwunden sein.

Blind ertasten

Gegenstände in einer Kiste durch zwei Öffnungen mit den Händen ertasten.

Hindernislauf mit Hockeyschlägern

Mit einem Hockeyschläger einen Ball eine bestimmte Strecke jonglieren.





Spiele zum Kennenlernen



Kennlern-Interview



Material:
Vorbereitete Zettel mit je zwei
Textgestaltungsmöglichkeiten drauf

Nach einem Partnerinterview stellt jeder seinen Partner in lustig gestalteten Text vor.

Spielregeln:

Jeder bekommt einen Zettel mit zwei Text-Möglichkeiten drauf, zwischen denen er später wählen kann. Dann werden Paare gebildet. Man befragt sich gegenseitig (ca. 15-20 Min.). Dann soll jeder mindestens vier Informationen über seinen Gesprächspartner in einen gestalteten Text einbauen. Für die Gestaltungsform kann jeder zwischen zwei Möglichkeiten (siehe seine Zettel) wählen. Dann werden die Texte vorgetragen.

Textgestaltungsmöglichkeiten:

Nachrichtensprecher - Lied - Dichterlesung - Quiz -
Bänkelsong - Telegramm - Fernsehpfarrer - Festtagsrede -
Festtagsrede - Heiratsannonce - Leserbrief - Kurzmärchen
- Rätsel der Woche - Horoskop - ...

Anmerkung:

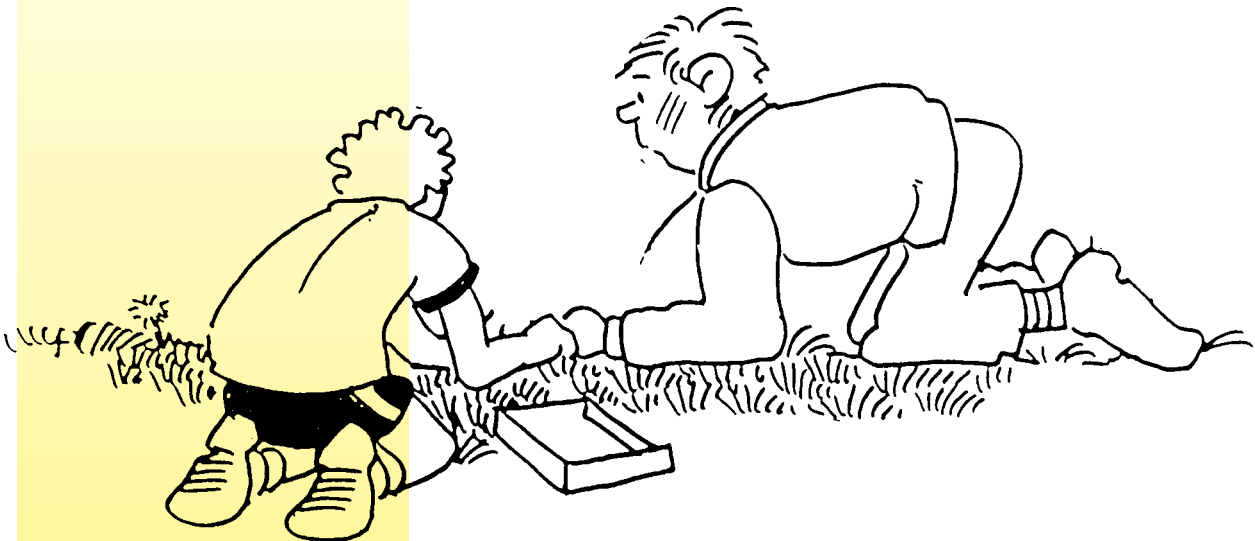
Diese Kennlernmethode kann außergewöhnlich witzig und interessant werden, erfordert aber eine kreative Gruppe. Empfohlenes Mindestalter 10 Jahre.





Körper mit Leben füllen

Partner mal den Umriß von Liegendem auf großen Papierbogen.



*Material:
große Papierbögen (Rollpapier),
Illustrierte, Malstifte*

Spielregeln:

Jedes Paar bekommt zwei große Bögen Papier (ca. 1x2 m) und Malstifte. Einer legt sich auf das Blatt und erzählt über sich (Name, Alter, Arbeit, Hobbies...), während der andere seinen Körperumriß vorsichtig aufmalt. Dann wird noch das Gesicht ausgemalt und die Informationen, die der Maler behalten hat, hinzugefügt. Rollenwechsel! Anschließend aufhängen / raten, wer gemalt wurde.

Variante:

- Köpfe
- Körperumrisse mit Bildern aus Illustrierten schmücken

Anmerkung:

Empfohlenes Mindestalter 8 Jahre

Lügen-Portrait

Partner mit drei wahren und einer erfundenen Information vorstellen.

Spielregeln:

Paare interviewen sich gegenseitig über Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Hobbies, Erwartungen, Haustiere...

Dann stellt A den/die B allen vor, anschließend B den/die A, indem der ganzen Gruppe vier Einzelheiten über die Person berichtet werden, die der Berichterstatter am interessantesten fand. Eine Einzelheit soll dabei „gelogen“ (erfunden) sein. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Variante:

Die Vorstellung des Partners kann auch in Form einer Heiratsanzeige, einer Dichterlesung, eines Nachrichtensprechers o. ä. erfolgen.

Anmerkung:

Mindestalter 10 Jahre

Wer hat die meisten Knöpfe?

Alle in der Gruppe genau beobachten beim Herumgehen.

Spielregeln:

Alle gehen - während leise Musik läuft - umeinander herum und beobachten sich genau: Zu Beginn ist eine Aufgabe gestellt worden: Wer hat die meisten Knöpfe? Stoppt die Musik, sollen alle demjenigen mit den meisten (sichtbaren) Knöpfen die Hand auf die Schulter legen.

Fragenbeispiele:

Wer hat von einer Farbe die meisten Kleidungsstücke?
Wer hat die meisten Accessoires (Uhr, Brille, Schmuck...)?
Wer hat am meisten WEISS äußerlich sichtbar?
Wer hat den längsten Mittelfinger?...

Bemerkungen:

Empfohlenes Mindestalter 4 Jahre

Material: -

Material:
Musik





Actionspiele



Ozeanwelle

Alle setzen sich im Kreis nach rechts oder links, einer muß freien Stuhl erwischen.

Spielregeln:

Ein Stuhl mehr als Teilnehmer. Der Spielleiter ruft „Ozeanwelle links!“ und dann setzen sich alle einen Platz nach links weiter; oder er ruft „Rechts!“ und entsprechend wechseln alle die Plätze nach rechts - während er versucht einen freien Platz zu erwischen. Hat er einen Platz erwischt, ist der dran, der sich eigentlich hätte dort hinsetzen müssen.

Bemerkungen:

Ein schnelles Zwischendurchspiel, bei dem alle in Bewegung sind. Der Ansager in der Mitte muß möglichst häufig und unerwartet einen Richtungswechsel ansagen. Die Gruppe muß aufpassen, daß der eine Stuhl möglichst nie freibleibt. Empfohlenes Mindestalter 8 Jahre.

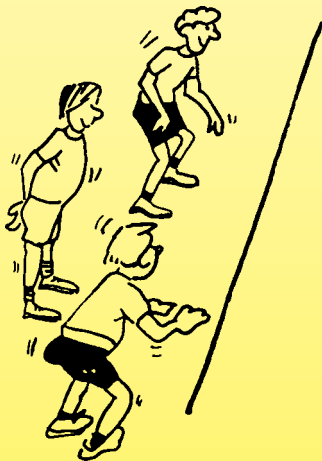


Material:
Stühle





Material:
Plastiktüten



Tütenlauf

Hierbei muß man mit einer Plastiktüte eine Strecke zurücklegen und unterwegs die Plastiktüte aufblasen und über die Ziellinie gekommen, kaputtschlagen.

Spielregeln:

Beim Startzeichen nimmt ein Spieler eine Plastiktüte und geht damit so schnell wie möglich zu der Ziellinie, wobei er unter den Bogen hindurchgeht.

Wenn er an der Ziellinie vorbei ist, kehrt er so schnell wie möglich zurück, wo bei er wieder unter den Bogen hindurchgeht, und bläst unterwegs die Plastiktüte auf.

Wenn er über die Startlinie gekommen ist, schlägt er die Plastiktüte in seinen Händen kaputt und dann darf der nächste Spieler anfangen.



Punktezahlug:

Für jede aufgeblasene und kaputtgeschlagene Plastiktüte bekommt man einen Punkt.

Bemerkungen:

Man darf hintereinander weiterspielen.

Baumstammlauf

Hierbei muß man mit einem Baumstamm eine Strecke zurücklegen.

Spielregeln:

Beim Startzeichen heben vier Spieler den Baumstamm hoch. Dann gehen sie mit dem Baumstamm zwischen den Pfählen durch. Danach gehen sie zur Hürde, wobei die Spieler über die Hürde gehen und der Baumstamm unter der Hürde durchgeführt werden muß.

Danach heben sie den Baumstamm wieder hoch und führen ihn durch das Loch im Brett. Danach gehe sie so schnell wie möglich mit dem Baumstamm zu der Ziellinie und dann dürfen die nächsten vier Spieler anfangen.

Punktezahlung:

Wenn man mit dem Baumstamm über die Ziellinie kommt, bekommt man fünf Punkte.

Bemerkungen:

Man darf hintereinander weiterspielen.

Pferderennen

Ein Pferderennen wird in eng sitzender Gruppe nachgemacht

Spielregeln:

Die Gruppe kniet sich in einen ganz engen Kreis. Der Spielleiter erzählt ein Pferderennen und dazu werden von allen gleichzeitig passende Bewegungen mitgemacht: „Start“ (in die Hände klatschen), „die Pferde laufen“ (mit flachen Händen auf die Oberschenkel klatschen), „eine Rechtskurve“ (alle Oberkörper nach rechts, dabei weiterklatschen), „jetzt ein Hindernis! Sprung“ (alle mit den Armen in Kreismitte), „die Zuschauer jubeln“ (Arme in die Luft werden, juchzen), usw.

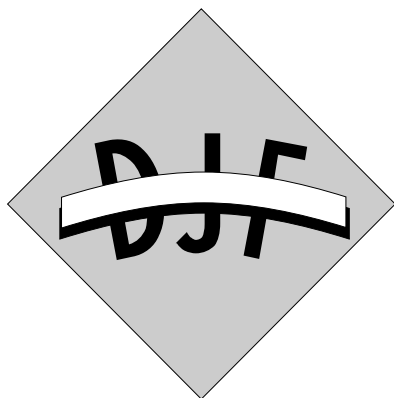
Bemerkungen:

Schön sind weitere Einfälle: Doppelhürde, Sturz, Zuschauer schreien, wieder aufrappeln, Endspurt, Schlußbeifall....
Empfohlenes Mindestalter 8 Jahre.

Material:
Hürden, Pylonen, Brett mit Loch,
Baumstamm

Material: -

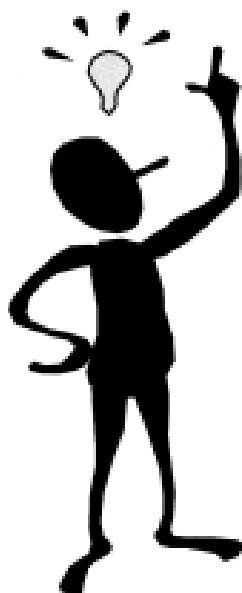




Arbeitsfolie Nr. 5

Die Moderationsmethode

Die Moderationsmethode



- ✓ ermöglicht die aktive Beteiligung aller;
- ✓ macht und hält Situationen, Fragen und Probleme verständlich und klar;
- ✓ läßt Meinungen, Wünsche und Vorstellungen aller in Entscheidungsfindung miteinfließen.

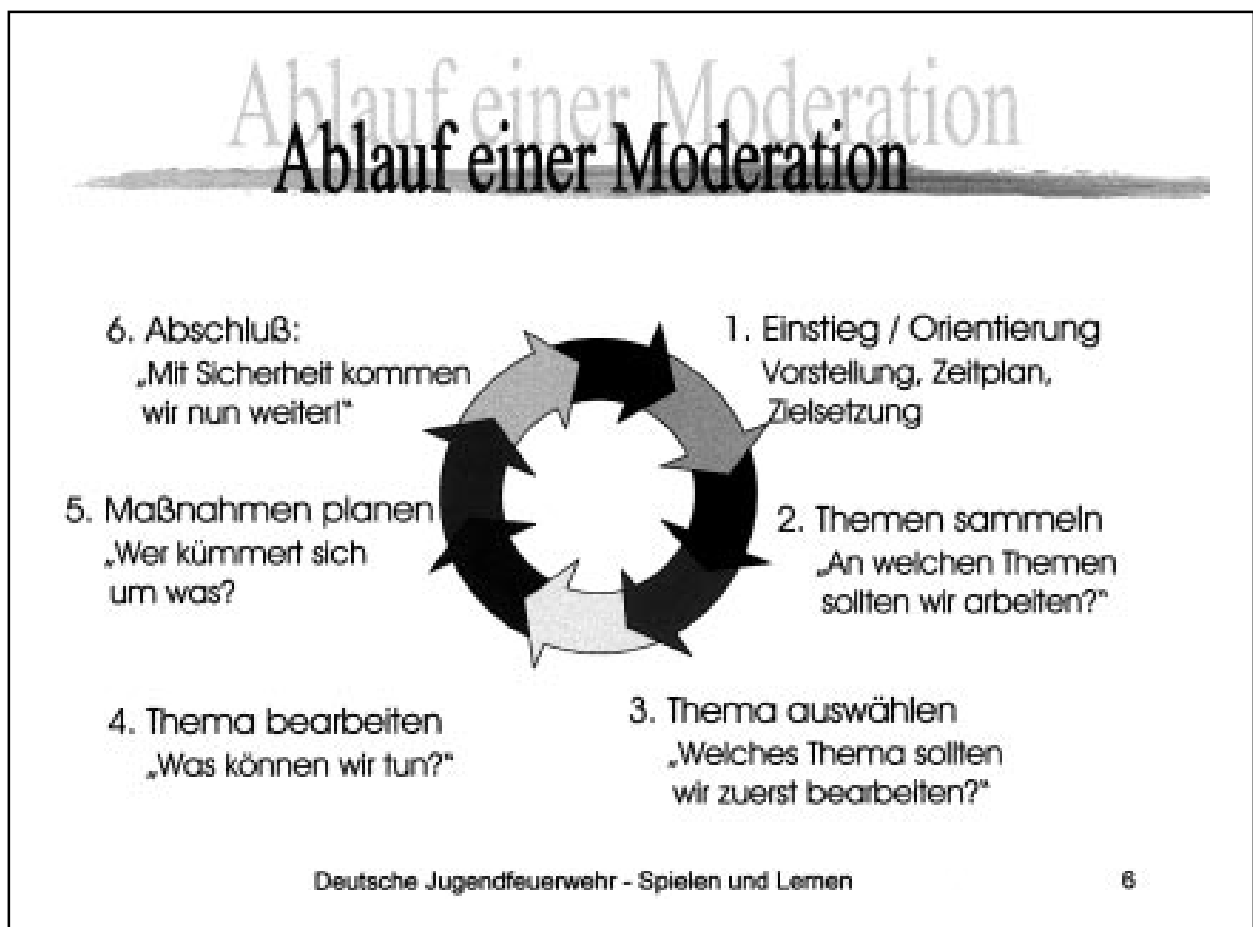
Deutsche Jugendfeuerwehr - Spielen und Lernen

5

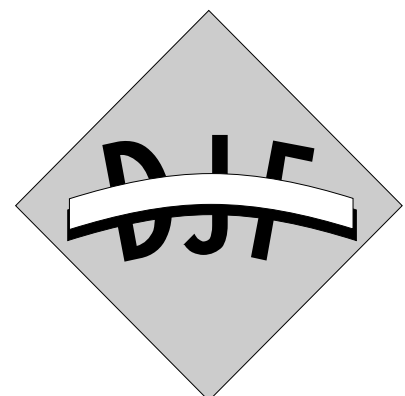
Weitere Hinweise auf der CD-Rom der Deutschen Jugendfeuerwehr unter Ausbildungsmethoden

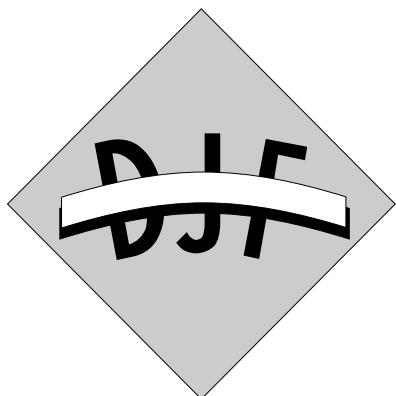
Arbeitsfolie Nr. 6

Ablauf einer Moderation



Weitere Hinweise auf der CD-Rom der Deutschen Jugendfeuerwehr unter Ausbildungsmethoden





Arbeitsfolie Nr. 7

Du als Moderator

Du als Moderator

- x folgst den Ideen und Vorschlägen der Teilnehmer, ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren;
- x bist „Entwicklungshelfer“ für inhaltliche Probleme
- x sorgst als „Klimatechniker“ für Spaß am Arbeiten;
- x bist offen gegenüber Entwicklungen und Veränderungen.

Es gibt keine vorgegebene Linie!

Arbeitsfolie Nr. 8

Wie steuern wir den Prozeß?

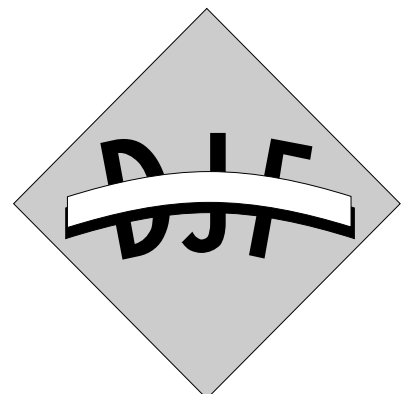
Wie steuern wir den Prozeß?

- ☞ Wir erfragen Meinungen und haken nach;
- ☞ wir aktivieren, sorgen für Infos und feedback;
- ☞ wir sorgen für Vertrauen und Sicherheit;
- ☞ wir schlagen Vorgehensweisen vor;
- ☞ wir denken voraus und formulieren Fragen.



Deutsche Jugendfeuerwehr - Spielen und Lernen 8

Weitere Hinweise auf der CD-Rom der Deutschen Jugendfeuerwehr unter Ausbildungsmethoden





Spiele zur Auflockerung der Ausbildung

Pro- und Contra-Spiel

Spielregeln:

Ein in der Gruppe kontrovers diskutiertes Thema kann in Form eines Pro- und Contra-Spiels behandelt werden, ähnlich wie die gleichnamige Fernsehsendung:

Gewählt (bzw. verteilt) werden folgende Rollen: Pro-Anwalt, Contra-Anwalt, Moderator, ggf. Sachverständige (Rollen können auch doppelt besetzt werden).

Alle anderen sind abstimmendes Publikum. Zur Entscheidungsfrage wird (geheim) vom Publikum vorher und dann nachher abgestimmt. Zwischen beiden Abstimmungen erfolgen Plädoyers der Anwälte und die Befragung der Sachverständigen.

Material: -



Bemerkungen:

Das Spiel ist nur dann spannend, wenn zum Thema tatsächlich kontroverse Meinungen bestehen. Es kommt dabei sehr viel auf die geschickte, relativ neutrale Formulierung der Entscheidungsfrage an!

Empfohlenes Mindestalter 12 Jahre





Material:
Papier, Filsstifte

Gruppenleiter - Gruppenmitglied gesucht!

Jedes Gruppenmitglied formuliert für sich die Stellenausschreibung für einen (Gruppen-)Leiter. Die Interate werden in der Gruppe vorgestellt. Daraus formuliert die Gruppe ein gemeinsames Inserat.

Variante:

Alle überlegen eine Bekanntschaftsanzeige für das ideal in die Gruppe passende neue Mitglied. Dabei wird automatisch über Gruppennormen und -ziele und Neuaufnahmen diskutiert und entschieden.

Bemerkung:

Besonders geeignete Methode für Gruppenleiter-
schulungen oder Ausbildung von Ferienhelfern.
Empfohlenes Mindestalter 14 Jahre.

Brief an sich selbst

Material:
Papier/Stift, Briefumschlag, Briefmarke

Spielregeln:

Die Spieler erhalten den Auftrag an sich selbst einen Brief zu schreiben, in dem sie alle Eindrücke, Erlebnisse, Schwierigkeiten, Lernerfolge etc., die im Zusammenhang mit der Arbeit der Gruppe stehen, zum Ausdruck bringen sollen.

Anschließend werden die Briefe vom Spielleiter eingesammelt und etwa 14 Tage nachdem der Brief geschrieben wurde, an den Schreiber geschickt.

Bemerkungen:

Man kann auch einem anderen Gruppenmitglied schreiben und die Empfänger per Los bestimmen, damit jeder eine Brief bekommt. Oder: Nach einer längeren Pause die Briefe an sich selbst oder das anderen Gruppenmitglied mitbringen und den anderen vorlesen.

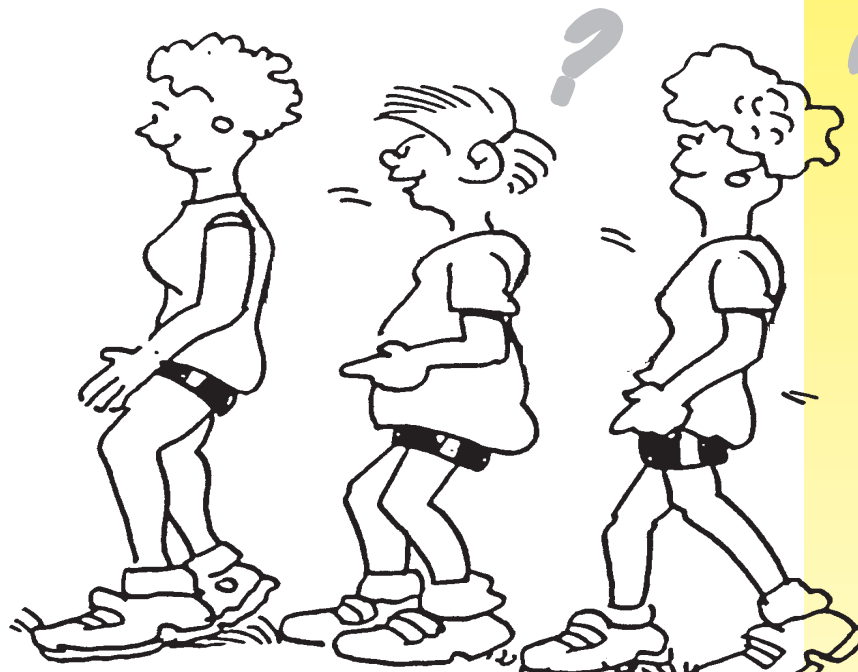
Empfohlenes Mindestalter 16 Jahre.

Überraschungssituation - Was wäre, wenn...

Spielregeln:

Es wird reihum gewürfelt. In der Mittel liegen zwei Stapel briefumschläge bereit. Hat jemand eine „Drei“, so nimmt er einen Briefumschlag von dem Stapel, in dem die leichteren Situationen drin sind. Hat jemand eine „Sechs“, so nimmt er einen Umschlag vom anderen Stapel. Auf jedem Umschlag steht „Überraschungssituation“.

In jedem Umschlag steckt ein Blatt, auf dem steht eine Situation drauf. Der Spieler leist es vor und erzählt dann (evtl. mit Hilfe anderer oder mit Nachfragen vom Spielleiter), was er in diesem Fall tun würde.



Variante:

Imm zwei würfeln, erhalten Umschlag, wenn sie zusammen eine „Drei“ oder „Sechs“ haben. Haben drei Paare in der Runde einen Umschlag, dann dürfen sie geöffnet werden, die Paare können sich nun absprechen und dann gemeinsam antworten.

Bemerkungen:

Einige Situationen stehen in der Broschüre „Remscheider Diskussionsspiele“ von Ulrich Baer.
Empfohlenes Mindestalter 10 Jahre.

Material:
Zettel, Briefumschläge





Ausbildungsmethoden

Auflockerungsübungen oder: Schule ist öde...

Jeder von uns ist tagsüber dem Streß des Berufsalltages oder der Schule und Ausbildung ausgesetzt. Und dann noch am Wochenende Lehrgang schieben?

Keiner zweifelt daran, daß Lehrgänge gerade wegen der gestiegenen Anforderungen an eine aktuelle Jugendarbeit wichtig sind - doch wenn schon Lehrgänge und Ausbildung, **dann müssen sie auch Spaß machen !**

Dieses Recht haben die Teilnehmer, und daher sollten die Angebote abwechslungsreich und amüsant gestaltet sein; zumal Lehrgänge voller Abwechslung und Beteiligung der Teilnehmer einen größeren Lernerfolg aufzuweisen haben.

Nach einer Stunde Theorie geht nichts mehr. Genau wie unsere Kinder und Jugendliche dann wieder die Möglichkeit brauchen, zu toben, Blödsinn zu machen und nach dem Lernen wieder ganz andere Rollen einzunehmen, tut es auch den lernenden Teilnehmern gut, abschalten zu können.

Hier bieten wir Euch eine Auflockerungsübung für den kleinen Erlebnishunger zwischendurch.

Atom - Spiel

Ziel: Die Teilnehmer sollen miteinander Kontakt aufnehmen und in Bewegung kommen.

Anleitung: Alle Teilnehmer sind Atome und bewegen sich entsprechend der aufgerufenen Temperaturgrade.

100°	ganz schnell
0°	starr stehen
Minusgrade	in der genannten Temperatur rückwärts bewegen

Nach einer gewissen Zeit sollen die Atome zusätzlich zur Bewegung noch Kleingruppen-Ballung bilden, d.h. der Spielleiter ruft eine Zahl und entsprechend bilden sich Gruppen.

Anstelle der Zahl können auch Gemeinsamkeiten wie z.B. Augenfarbe, Schuhgröße, Lieblingsfarbe etc. genommen werden.

Zeitbedarf: ca. 15 Minuten

Material: keines

Literaturhinweis: R. Rabenstein, Lernen kann auch Spaß machen, ISBN 3- 925 169 - 04 0

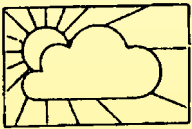
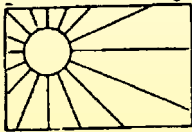
Einsatzmöglichkeiten: Auflockerung innerhalb eines Lehrgangs, Auflockerung nach einer Theorieinheit am Gruppenabend, Kennenlernphase





Stimmungsbarometer

Stimmungs-Barometer



(Piktogramme aus Tages-Anzeiger)

Neue Methoden in der Lehrgangsarbeit sind gefragt. Die bisherigen Beiträge des Bildungsausschusses haben mit Sicherheit motiviert, die bewährte Arbeitsweise in Frage zu stellen und sich auf Neues - trotz aller Ängste und Sorgen - einzulassen.

Doch wie wissen wir, ob unsere Angebote ankommen ?

Wir sind gefordert, immer die Interessen, die Motivation und die Stimmungslage der Gruppe im Auge zu behalten. Sein Vorhaben einfach nur durchzuziehen, zielt an diesen Grundsätzen mit Sicherheit vorbei.




Hier einige Tips, wie die Stimmung der Teilnehmer erfaßt und festgehalten werden kann.

Jeder Teilnehmer ist aufgerufen, auf einfache Art und Weise auszudrücken, wie er mit der dargebotenen Lehrgangsform klarkommt.

Stimmungsbarometer eignen sich nicht nur nach einer Ausbildungseinheit, sondern können auf abwechslungsreiche Art und Weise auch vor und während des Angebotes eingesetzt werden.

Jeder Kursleiter kennt Situationen, in denen er sich plötzlich nicht wohl fühlt und Unruhe in der Gruppe spürt.

1. Veranstaltung 2. Veranstaltung 3. Veranstaltung

Ein Stimmungsbarometer gibt Gewißheit über die Lage und kann Ausgangspunkt für ein Gespräch sein.

Nach einer Veranstaltung können auch detailliertere Fragestellungen nützlich sein.

Sie versetzen die Teamer in die Lage, die künftigen Angebote entsprechend den Anmerkungen der TeilnehmerInnen auszurichten. Es lohnt sich allemal, nach solchen wertvollen Rückmeldungen Bewährtes in Frage zu stellen und immer wieder neu nach Interessen der TeilnehmerInnen auszurichten.

Mindmapping

Wer kennt das Problem nicht, da macht man sich bei Planungen Listen und plötzlich merkt man, da fehlt mittendrin etwas - nun beginnt zumindest bei handschriftlichen ausarbeiten das Einsetzen mit Pfeilen etc.. Eine Möglichkeit diesem Problem, gerade bei Planungsprozessen aus dem Wege zu gehen ist das „Mind-Mapping“

Definition:

Methodische Darstellung von Gedanken, Ideen, Informationen und Problemstellungen

Ziel:

Individuelle, schnelle und umfassende Unterstützung des Gedächtnisses bei Projektarbeiten, Planungen und Brainstorming, sowie Auswertungen und Vorträgen. Mit Hilfe von Bildern / Zeichnungen werden Gedanken und Verknüpfungen verständlich festgehalten.

Anleitung:

Im Mittelpunkt der Zeichnung wird das Thema formuliert. Die Schlüsselworte bilden die Hauptäste zum Thema. Die anhängenden Zweige und Nebenzweige geben die zum Hauptthema ausschlaggebenden Gedanken wieder und strukturieren hierdurch das Thema.

Zeitbedarf:

Mind-Maps können sofort erstellt werden ohne großen Zeitaufwand.

Materialien:

Papier, Stifte

Buchempfehlung:

Mind Mapping, Einführung in eine kreative Arbeitsmethode, Autor: Morgens Kirckhoff, GABAL-Verlag GmbH, ISBN: 3-923984-80-4

Einsatzmöglichkeiten:

Bei Projektarbeiten, Planungen und Brain-Storming, sowie Auswertungen und Vorträgen.





Material:

- Folien, Drucker, Kopiere
- Folienstifte je nach Bedarf wasserunlöslich oder -löslich
- Schablonen, Lineale u.a. Vorlagen

Schon wieder Folien...

Schon wieder Folien...

denken sich die meisten von uns, wenn wir in allen Bereichen der theoretischen Ausbildung ständig mit Folienlesen beschäftigt werden. Wer nur seine Gruppenarbeit (Unterricht) über Folien organisiert, wird auf Dauer wenig Interesse wecken und langanhaltende Lernerfolge zu verzeichnen haben.

Folienarbeit im richtigen Maß ist nicht einfach. Hier einige organisatorische Tips:

Definition: Der Einsatz von Folien gehört zum Bereich der projizierten Medien.

Dabei werden mittels einer Lichtquelle Bilder und Abbildungen graphischer Darstellungen auf einer Projektionsfläche (Leinwand) abgebildet.

Ziel:

- anschauliche und bildhafte Darstellung von Informationen, Gegenständen und Abläufen
- besonders einprägsam
- Erzeugung optischer Effekte und dynamischer Vorgänge

Anleitung:

- zur Erstellung unterschiedlicher Varianten möglich
- übersichtliche und damit wirkungsvolle Gestaltung
- nicht inhaltlich überladen (Detailfolien verwenden)
- Entwicklung der Folie auch während der Anwendung dieser Methode möglich
- Farben verwenden (Einprägung und Wiedererkennungseffekt größer)
- Texte (Druckschrift), Folien, Kopieren, Schablonen
- exakte und saubere Anfertigung (Lineal usw. verwenden)

Anmerkungen:

Bild soll so projiziert werden, daß der Blickkontakt zu den Teilnehmern erhalten bleibt.

Laserpointer dem Zeigestab vorziehen, weil man dadurch nicht an einen bestimmten Standort gebunden ist.

Einsatzmöglichkeiten:

Der Folieneinsatz eignet sich besonders gut zum Einstieg in ein bestimmtes Thema eventuell auch in Verbindung mit einem Vortrag.

- feuerwehrtechnische Ausbildung (Gerätekunde usw.)
- Kartenkunde
- zur Auflockerung des Unterrichts bzw. der Ausbildung
- Vermittlung von Grundlagen d.h. von Abläufen (FwDV 4, Wettbewerbe)
- (vergleichende) Darstellung von Größenverhältnissen
- Schattendarstellung von Gegenständen

Brainstorming

Das Brainstorming ist zweifellos die bekannteste Gruppentechnik um Probleme zu lösen, Ideen zu finden, Wege zum Ziel zu bestimmen.

Der Begriff Brainstorming soll erklären, daß die beteiligten Personen in Form eines „Gedankensturms“ das jeweilige Problem durchleuchten und konstruktiv durcheinanderwirbeln. Daraus folgt natürlich auch, daß kein Teilnehmer für absurde Ideen belächelt oder kritisiert werden darf. Jegliche Beurteilung der Vorschläge ist im ersten Stadium (Ideen erfassen) absolut tabu.

VORGEHENSWEISE:

1. Klares Ziel

Voraussetzung ist immer eine klar formulierte Aufgabe oder ein Ziel, das Ergebnis dieser Sitzung sein soll.

2. Teilnehmer

Die optimale Zahl sind sechs bis acht aktive Teilnehmer

3. Moderator

Als Einführung stellt der Moderator die Aufgabenstellung vor und bittet die Teilnehmer, alle Ideen dazu laut zu äußern.

4. Tafel, Moderationswand, Flipchart, Folie

Der Moderator oder ein weiterer Schriftführer hat die Aufgabe alle Ideen in Stichpunkten zu notieren.

5. Zeit

Die Zeit kann zwischen 10 und 45 Minuten betragen. Der Moderator sollte die Teilnehmer motivieren, weiterzumachen, wenn nach den ersten zehn Minuten die Ideen spärlicher zu fließen beginnen. Keinesfalls nach den ersten Denkpausen abbrechen.

REGELN:

- keine Bewertung der Ideen, weder positiv noch negativ, keine Kommentare
- Quantität steht im Vordergrund; die Fragen nach Qualität und Machbarkeit werden erst später gestellt
- alle Ideen werden für alle sichtbar aufgeschrieben
- die Ideen anderer sollen aufgegriffen und weiterentwickelt werden
- „Spinnen“ ist erwünscht

Besonders die erste Regel ist immens wichtig, denn meist stehen wir unserer Kreativität selbst im Weg, indem schon in unserem Kopf eine Zensur stattfindet, die die meisten Ideen als albern, unbrauchbar oder undurchführbar klassifiziert und sie deshalb gar nicht erst zuläßt.

Oft sind es jedoch gerade solche Ideen beziehungsweise bearbeitete Versionen solcher Ideen, die das Problem lösen könnten.





Projektarbeit

In der täglichen JF-Arbeit gibt es immer wieder Themen, die sich nicht an einem Gruppenabend behandeln lassen, sondern mehrere Abende und evtl. auch Aktionen außerhalb einschließen.

Solche Themen eignen sich gut um auch die Jugendlichen aktiv in die Planung und Durchführung teilweise auch eigenverantwortlich mit einzubeziehen.

Im pädagogischen Fachchinesisch wird diese Art von Umsetzung auch Projektarbeit genannt. Hauptmerkmal solcher Projekte ist die Tatsache, daß die Gruppe gemeinsam das Vorgehen entscheidet und nicht nur konsumiert während der Jugendgruppenleiter vorbereitet und plant.

Die Jugendlichen erhalten hier die Möglichkeit sich selbst die Ziele zu stecken, ihre Bedürfnisse zu formulieren und zu realisieren.

Unabhängig vom Thema durchläuft jedes Projekt folgende Phasen:

1. Auswählen eines Gebietes
2. Thema eingrenzen und Ziele festlegen
3. Informationen sammeln
 - rechtliche und gesetzliche Voraussetzungen
 - Schwerpunkte
 - Hilfsmittel
 - Fachleute
4. Gruppenteilung und Arbeitsteilung
5. Ausführung der Bereiche in Gruppen-/Einzelarbeit nach selbst erstelltem Plan
6. Auswertung



Abhängig vom Projektthema dauert die Verwirklichung über mehrere Gruppenabende und evtl. über mehrere Wochenendaktivitäten, auch außerhalb der Gruppenstunden.

Neben der Durchführung sollte die Dokumentation nicht vergessen werden, da sie sich für eine gute Öffentlichkeitsarbeit eignet, sei es beim Tag der offenen Tür oder mit einem Artikel im Gemeindeblatt oder der Tageszeitung.

Die nachstehend aufgeführten Bücher geben weitere Hinweise zur Planung und Durchführung von Projekte und enthalten aufgearbeitete Themenbeispiele.

Damm / Schröder, Projekte und Aktionen in der Jugendarbeit, ISBN 3 - 87966 - 343 - 2 (enthält viele Beispiele)

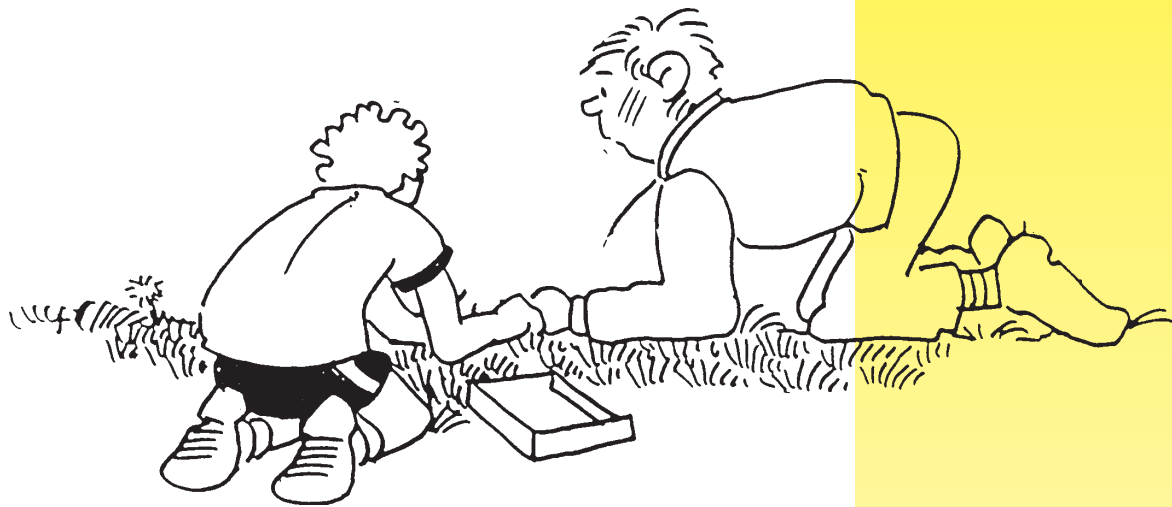
Frey, Die Projektmethode, ISBN 3 - 407 - 25123 - 8

Collage - Das Bild im Bild

Jeder Jugendgruppenleiter kennt sicher eine der Situationen:

Die Jahresplanung steht an und wie sammelt man nun die Themen?

Es soll ein Thema behandelt werden, aber wie?



Eine Möglichkeit ist die Collage, um auf eine andere Art und Weise sich einem Thema anzunehmen.

Die Collage ist ein Klebebild, das mit verschiedenen Materialien gefertigt wird.

Zielsetzung dieser Methode ist es, daß sich Jugendliche über das Medium Zeitschrift, Katalog etc. einem Thema nähern und ihre eigene Kreativität damit weiterentwickeln.

Für die Erstellung einer Collage werden zuerst Gruppen gebildet, die möglichst nicht mehr als 5 Teilnehmer umfassen.

Danach wird der Arbeitsauftrag formuliert. Hierbei wird zuerst das Thema genannt und dann erläutert, daß mit Hilfe der Materialien ein gemeinsames Bild gestaltet werden soll, in dem das Thema behandelt wird.

Nach Abschluß der Gruppenarbeiten werden die Collagen im Plenum aufgehängt, gemeinsam betrachtet und erläutert. Sinnvoll ist es, wenn zuerst die Zuschauer erläutern, was ihnen auffällt, was sie interessiert etc.

Erst danach sollen die Gestalter benennen, was sie zum Ausdruck bringen wollten.

Die Erstellung und Besprechung einer Collage dauert mind. 120 Minuten.

Material:

Papier, Zeitschriften (nicht unbedingt Feuerwehrzeitschriften), Katalog etc., Scheren, Klebstoff, dicke Stifte

Raum mit Tischen und genügend Abstand





In der Gemeinde Xy wird ein neues Gerätehaus geplant und der Raum für die Jugendfeuerwehr wurde einfach vergessen....

Die Leitung der Freiwilligen Feuerwehr sieht die Jugendfeuerwehr als notwendiges Übel und gibt nur wenig Unterstützung...

Anwohner wollen den Bau eines Jugendzeltplatzes verhindern....

Planspiel

Viele Probleme unmittelbar in der Umgebung von Jugendlichen regen zu Diskussionen an.

Um für Jugendliche komplexe soziale und politische Probleme nachvollziehbar zu machen, um Informationen über Vorfälle und Zustände im aktiven Mitmachen zu verarbeiten, eignen sich Planspiele ebenso, wie zur „spielerischen“ Umsetzung von Lehrstoff etc. von Jugendgruppenleiterlehrgängen.

Definition:

Im Rahmen ein Planspiels wird mittels einer Problemstellung Situationen durchgespielt.

Ziel:

Die Teilnehmer sollen Kenntnisse über größere Zusammenhänge und Wechselwirkungsvorgänge erhalten und Wirklichkeit und Entscheidungsvorgänge durchschauen können.

Anleitung:

Ein Planspiel besteht aus:

- 1) einer Spielsituation, die an die Wirklichkeit angelehnt ist
- 2) dem eigentlichen Spielverlauf

Die Teilnehmer schlüpfen für die Spieldauer in bestimmte Rollen und identifizieren sich damit. Ihr Handeln entspricht der Rollen- und Situationsbeschreibung.

Zeitbedarf:

mindesten ein halber, meistens jedoch ein ganzer Tag

Material:

Informationsmaterial für die verschiedenen Gruppen (Rollenbeschreibungen und Ausgangssituation), Schreibmaterial

Anmerkungen:

Die Methode Planspiel ist sehr komplex und umfangreich und von daher ist es nicht möglich sie hier detailliert zu beschreiben.

Für weitere Informationen sind u.a. geeignet:

Planspiele in der Jugendarbeit, Verlag der Jugendwerkstatt Östringen e.V., Gartenstr. 8, 76684 Östringen
Jörg Sommer, ACTION - Planspiele in der Jugendbildungsarbeit, ISBN 3 - 89522 - 010 - 8

Rollenspiel

Zur Umsetzung:

Will man beispielsweise diese Methode in unserer Jugendgruppenarbeit einsetzen, so muß man/frau wissen, daß Kinder und Jugendliche (im Gegensatz zu Kleinkindern) oft Hemmungen haben, „Rollen“ zu spielen. Hilfreich ist es dann, wenn einige Requisiten (Brillen, Bärte, Mützen, Kleidungsstücke) zur Verfügung stehen. Dann ist es oft leichter die Eltern, den Lehrer, den/die Betreuer/in, den Feuerwehrchef etc. zu spielen.

Haben Kinder/Jugendliche erst einmal diese Rollen ausprobiert und mit ihnen experimentiert, so lassen sich auch kleinere Szenen anregen wie z. B.:

- ein Außenseiter soll in die JF integriert werden
- das Programm der Jugendgruppe kommt nicht an (zuviel Theorie/Praxis)
- der Jugendfeuerwehrwart/Jugendgruppenleiter kümmert sich zu wenig um die Gruppe/wird nicht anerkannt
- die Jugendfeuerwehrgruppe befindet sich in einer „Notlage“, ein Ausweg muß gesucht werden
- über aktuelle „Jugendprobleme“ (z.B. Drogen, Gewalt, Sexualität ...)

Zur Nachbereitung:

Aus Rollenspielen sollten möglichst Diskussionen und Gespräche entstehen, müssen aber nicht. Auch sollte ebenso eine Problemlösung für die „Konfliktsituation“ aufgezeigt werden (möglichst realistisch)!

Rollen kann man nicht gut oder schlecht spielen, da immer der eigene Erfahrungs- und Erlebnishintergrund eine Rolle spielt. Deshalb nicht bewerten („Das hast Du aber doof, unzutreffend, albern, gespielt.“), sondern lieber ermutigen („Das hast Du ganz prima gemacht“. „Das war toll“ usw.) Wichtig ist, daß man im „Spiel“ einen Lösungsweg bzw. Kompromiß findet, der von allen Mitspielern getragen wird.

„Null Bock“

Eigentlich soll in der JF diesmal FwDV 4 gemacht werden. Doch einige sind der Meinung, daß lieber ein Video angeschaut werden soll. Und überhaupt: Die Gruppenarbeit in der JF ist viel zu langweilig. Der JFW hat da eine andere Meinung. Man beginnt zu streiten

„Du nicht....“

Ein neues JF-Mitglied hat sich angemeldet. Doch einigen in der Gruppe gefällt das ganz und garnicht. Sogar Vorurteile werden geäußert. Es kommt zu einem Konflikt zwischen Pro und Contra-Vertretern.....

Darunter versteht man das „Spielen mit unterschiedlichen Rollen“. Wesentlich beim Rollenspiel ist die Spontanität, d. h. es gibt keine vorgegebenen Texte, und niemand muß etwas auswendig lernen. Im Rollenspiel können reale und un reale Situationen gespielt werden, wobei die Akteure unterschiedliche Rollen (Rollentausch) einnehmen müssen. Zudem eignet sich das Rollenspiel auch dazu, aktuelle Probleme bzw. Konflikte im Spiel zu lösen.

„Ich darf das“

JF ist im Zeltlager, man gammelt so vor sich hin. Aus lauter Langeweile kommt ein Jugendlicher auf die Idee, in die nächste Kneipe zu gehen, um „einen zu trinken“. Er argumentiert: „Ich darf das zuhause auch“. Eine Ansicht, die nicht von allen Freizeiteilnehmern vertreten wird.





Darstellende Spiele/ „Theater-machen“



Im Rahmen einer Freizeit gibt es immer wieder Gelegenheit zum „Theaterspielen“, zum Spielen mit fremden „Rollen“ und zum „Pantomime-Machen“. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Darstellung im und durch das Spiel - ohne, und dies macht erst den eigentlichen Reiz aus, daß man dabei schon ein perfekter „Schauspieler“ sein muß. Der Sketch für den „bunten Abend“ gehört ebenso dazu, wie das schon fast klassische Laienspiel.

Texte und Spielanregungen, findet man in der Kübelspritze 5 der Hessischen Jugendfeuerwehr.

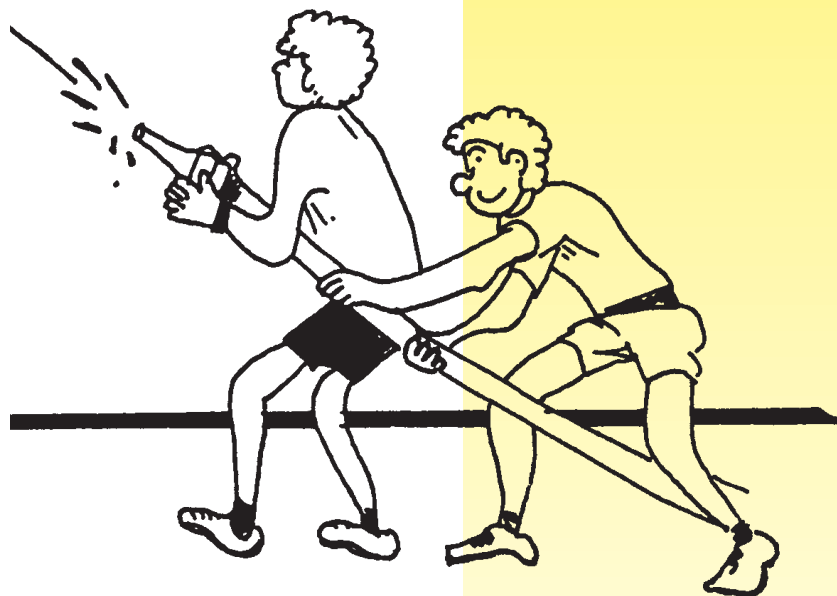
Scharaden

Spielregeln:

Jemand stellt etwas dar, die anderen müssen die Buchstaben, Silben, Wörter oder das Milieu erraten.

Zum Beispiel:

- L** - **aufen**
- Ö** - **lscheich**
- S** - **chwimmen**
- C** - **hinese**
- H** - **usten**
- E** - **isverkäufer**
- N** - **achtwache**



Der bei dieser Scharade zu erratende Begriff lautet also „Löschchen“.





Mimische Kette

Spielregeln:

Etwa fünf Personen werden weggeschickt. Der erste der Weggeschickten bekommt vom „Spielleiter“ etwas in panto - mimischer Form vorgespielt.



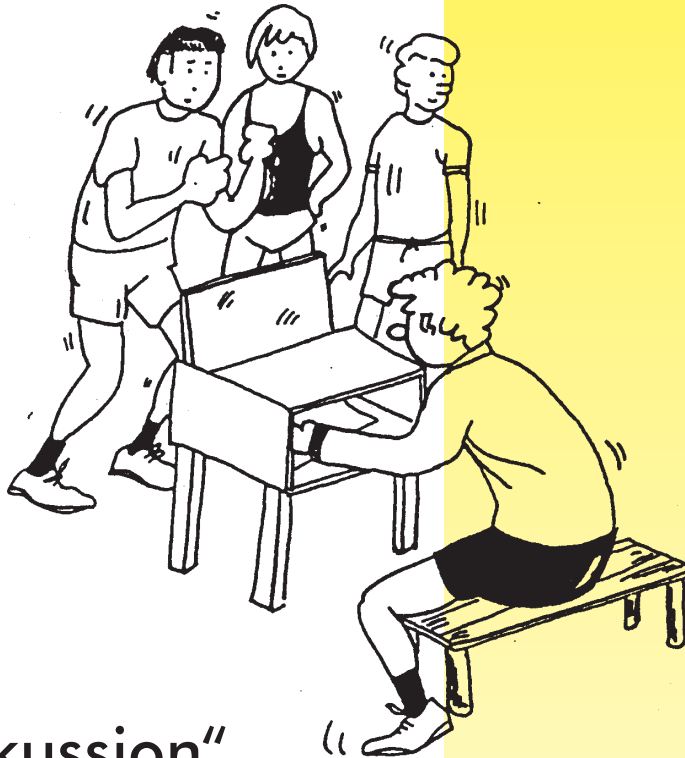
Bemerkungen:

Pantomime ist die Darstellung einer Szene mit Gebärden und Mimenspiel, ohne Worte. Zum Beispiel kann gespielt werden: Einen Menschenfresser, der sich ein Opfer einfängt, Feuer unter den großen Topf macht, seinen Opfer darin kocht und anschließend verspeist. Der erste Mitspieler hat nun die Aufgabe, sich die Pantomime anzusehen und sie anschließend dem zweiten herbeigeholten Mitspieler vorzuspielen usw.....bis zum letzten Spieler. Dieser soll, nachdem er die Pantomime vorgespielt hat, sagen was das von ihm Gespielte darstellen soll. Im Kontrast dazu kann dann die Original-Pantomime noch einmal vorgestellt werden.

Gespielter Witz

Spielregeln:

Als Vorlage dient ein bekannter Witz, der in ein kleines Theaterstück umgesetzt wird. So z. B.: Jemand kommt zum Arzt - will Zeitung bringen - Arzt ist in seine Arbeit versunken - Zeitungsträger muß sich gegen heftiges Sträuben ausziehen - danach fragt der Arzt - „Und was haben sie denn?“ - „Nichts, Herr Doktor, ich wollte Ihnen doch nur die Zeitung bringen!“



„Blödsinn-Diskussion“

Spielregeln:

Die Mitspieler werden in zwei Gruppen eingeteilt; die einen sind für, die anderen gegen einen „Unsinnsvorschlag“. Beispiele für die Grundlage einer derartigen (möglichst lustigen Diskussion können sein:

- ein Bürgermeister beschließt, die Jugendfeuerwehr „abzuschaffen“, da sie zuviel kostet. Stattdessen sollen lauter kleine „Feuerlösch-Computer“ angeschafft werden.

- wegen Energiekrise werden alle Feuerwehrfahrzeuge abgeschafft. Es werden den Feuerwehren „Feuerwehr-Tandems“ mit Löschbehälter etc. zur Verfügung gestellt.





Tips und Tricks für Seifenkisten-Fo

Hier wollen wir Euch zeigen, was beim Bau einer Seifenkiste berücksichtigt werden sollte.

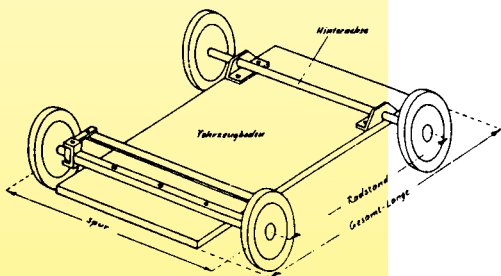
Die technischen Angaben sollen im folgenden aufgezeigt werden.

Bauanleitung:

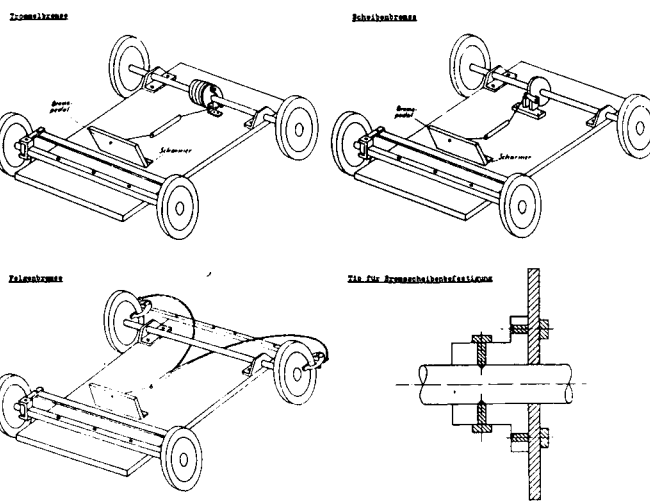
Bauanleitung 1

Fahrzeugsill (siehe Punkt 2.3.)

Radstand:	mindestens 100 cm höchstens 150 cm
Spur:	mindestens 2/3 des gegebenen Radstandes, vorn und hinten gleiches Maß Beispiel: Gegebener Radstand = 120 cm Spur = 2/3 von 120 cm = 80 cm
Gesamt-Länge:	höchstens 185 cm
Bohmfreiheit:	mindestens 5 cm

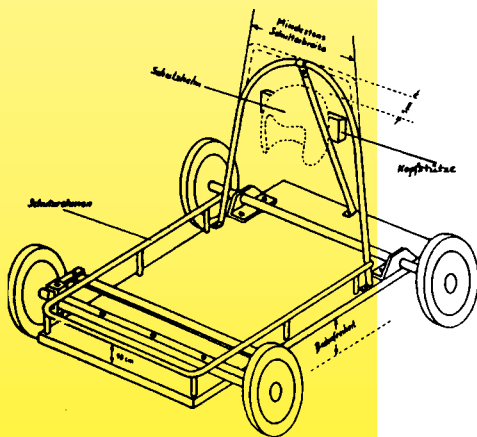


Bauanleitung 4



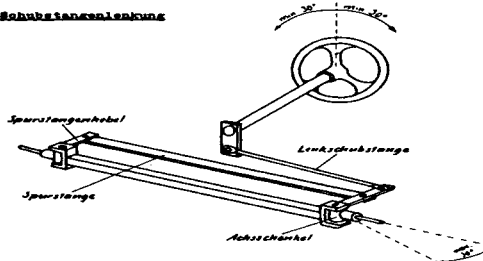
Bauanleitung 2

Fahrerstützen und Überrollknie



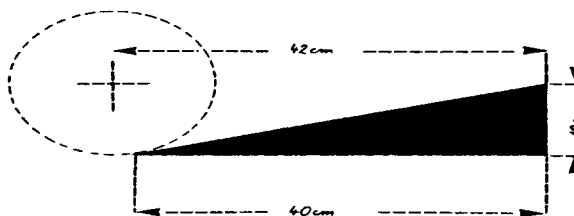
Bauanleitung 5

Schraubstangenlenkung



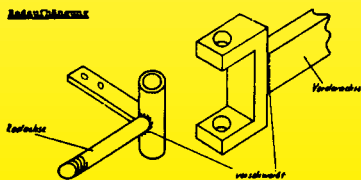
Bauanleitung 6

Maßstab 1:1

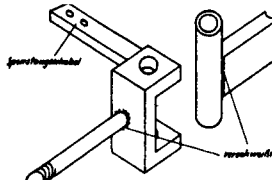


Bauanleitung 3a

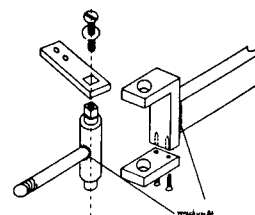
Radachsbremse



Bauanleitung 3b



Bauanleitung 3c



ins und alle die es werden wollen

Technische Voraussetzungen:

• Gewicht des Fahrzeuges

Mindestgewicht ohne Fahrer 40 kg, Höchstgewicht mit Fahrer 125 kg

• Fahrgestell (s. Bautip 1 und 2)

Radstand mindestens 100 cm, höchstens 130 cm.

Spur mindestens 2/3 des gegebenen Radstandes, vorn und hinten gleiches Maß.

Gesamtlänge höchstens 185 cm.

Bodenfreiheit mindestens 5 cm (gemessen auf einer Platte, Muttern und Schraubenköpfe bis 5 mm werden toleriert).

• Fahrzeugsboden(s. Bautip Nr. 2)

Festes Material (z. B. Holzplatte) Schutzrahmen mindestens 10 cm

Kein Teil des Bodens, des Schutzrahmes oder der Karosserie darf nach vorn oder hinten ein Keil (s. Bautip 6) berühren oder überragen, sowie nach vorn und hinten nicht mehr als 42 cm von der Radmitte aus überstehen.

• Radaufhängung (s. Bautip 3)

Gefederte oder teleskopartige Radaufhängungen sind verboten. Mindestdurchmesser der Achsbolzen und Radachsen 3/8 Zoll oder 10 mm.

• Räder

Vollscheibenräder sind vorgeschrieben. Außerdem ist nur Vollgummi- oder Luftbereifung zugelassen. Durchmesser der Räder muß mindestens 20 cm und darf höchstens 45 cm betragen.

• Bremsen (s. Bautip 4)

Die Bremsen müssen durch ein Fußpedall bedient werden.

• Lenkung (s. Bautip 5)

Lenktypen, die über Schubstangen, Zahnstangen oder Lenkgetriebe arbeiten sind erlaubt. Lenkeinschlag muß nach links und rechts jeweils 30 Grad betragen.

• Achsen

Es dürfen keine Pendelachsen eingebaut werden.

• Karosserie

Aufbau ist freigestellt.

• Überrollbügel (s. Bautip 2)

Überrollbügel ist vorgeschrieben.

Alle Tips sind nur Prinzipzeichnungen und es bleibt dem einzelnen Bastler überlassen, seine Ideen in die Tat umzusetzen. Bauplan wurde von dem ADAC Saarland zur Verfügung gestellt.





Literaturverzeichnis



Ulrich Baer

500 Spiele für jede Gruppe, für alle Situationen

Robin-Hood-Versand, Küppelstein 36, 42857 Remscheid,
ISBN 3-923 128-00-2

Johann Kroboth, Herbert Becker, Holger Schönfeld

**Kübelspritze 5, Teil B - Materialien zur Organisation
und Durchführung von Lagern und Freizeiten**

Hessische Jugendfeuerwehr, Umgehungsstraße 15, 35043
Marburg/Cappel

Michael Bernhard, Stefan Knab

Spiel mal wieder -

Arbeitshilfe für Jugendfeuerwehrwarte und Betreuer

Jugendfeuerwehr Rheinland-Pfalz, Bahnhofstraße 5,
55116 Mainz

Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg

Handbuch „Spiele und Wettbewerbe“ im Sammelordner

JF Baden Württemberg, Hydrant-Shop, Gerbergasse 11,
69469 Weinheim

Reinhold Rabenstein, René Reichel

Großgruppen-Animation

Ökoptopia, Spielvertrieb und Verlag, Hafengeweg 26, 48153
Münster, ISBN 3-925 169-05-9

Annette Breucker

Ferien, Freiheit, Abenteuer

Ökoptopia, Spielvertrieb und Verlag, Hafengeweg 26, 48153
Münster, ISBN 3-925 169-38-5

Karin Becker, Heike Schmidt

Handbuch Gruppenarbeit - Lenste/Grömitz -

Band 1 und 2

Stadt Braunschweig, Dezernat für Jugend, Soziales und
Gesundheit

W. Malek/R. J. Rosar

Jugendgruppenleiter -

Konzepte zur Aus- und Fortbildung

Kreisel-Verlag Saarbrücken, , Schulstraße 43,
66386 Saarbrücken, ISBN 3-927 635-03-0

Charlotte Krähling, Brigitte Bodenstab

Tolle Spielideen für Straßen-, Hof- und Gartenfeste

Zebold Verlag GmbH, München, ISBN 3-861 88-118-7

Thomas Freitag, Baart van der Kraan

Plitsch, Platsch, Wasserspaß

Ökoptopia, Spielvertrieb und Verlag, Hafengeweg 26,
48153 Münster, ISBN 3-925 169-79-2

Josef W. Seifert

Visualisieren, Präsentieren, Moderieren

Gabal 1995, ISBN 3-930 799-00-6



