

Schnitzeljagd 1

Material:

z.B. Sägespäne oder Mehl für die Spuren

Vorbereitung:

Gelände sollte dem Betreuer bekannt sein.

So geht's:

Alle Mitspieler werden in zwei Parteien eingeteilt, wobei eine Partei - die Füchse - nur halb so viele Mitglieder hat wie die andere - die Jäger. Die Füchse machen sich auf den Weg, um ein bestimmtes den Jägern natürlich unbekanntes Ziel zu erreichen. Dabei hinterlassen sie Spuren aus Sägemehl/Mehl/Stöcken etc. Die Spuren dürfen auch falsch sein, d.h. in zwei Richtungen führen. Die Lücken zwischen den Hinweisen können auch unterschiedlich groß sein. Die Jäger folgen nach einiger Zeit. Haben die Füchse ihr Ziel erreicht, ohne von den Jägern eingeholt worden zu sein, haben sie gewonnen.

Schnitzeljagd 2

Material:

Eine Karte, auf der der Weg eingezeichnet ist.

Vorbereitung:

Die Betreuer verstecken die Hinweiskarten. Die Kinder werden darauf hingewiesen, dass sie die Augen danach offen halten sollen. Jede Gruppe wird von einem Erwachsenen begleitet, der sich im Hintergrund hält und sich nur einschaltet, wenn es unbedingt nötig ist.

So geht's:

- Den ersten Hinweis bekommen die Kinder beim Start. Z.B. „Geht zu dem Ort, wo ein Turm mit Glocken steht.“ → Kirchplatz
- An diesem Ort finden sie den nächsten Hinweis, der auch mit einer Frage (gerne auch Feuerwehr-Fragen) verbunden ist, die beantwortet werden muss.
- Die Antwort muss auf den Laufzettel geschrieben werden. Bei kleinen Kindern, die noch nicht gut Schreiben können, darf der Erwachsene aufschreiben, was die Kinder antworten.
- Die Suche nach Hinweisen geht immer so weiter, bis die Gruppe am Ziel angekommen ist und z.B. den Schatz findet.

Rallye



Fotorallye

Ort:

- Abwechslungsreiche Landschaft

Gruppengröße:

- 8 - 18 Personen

Dauer:

- 2 - 3 Stunden

Eignung:

- Ab 10 Jahren

Hilfsmittel:

- Fotos, topographische Karte

So geht's:

Die Gruppe erwandert anhand einer Karte eine genau bezeichnete Strecke. Entlang dieses Weges hat der Spielleiter im Rahmen der Vorbereitung zahlreiche Fotos geknipst, die er zu Beginn der Wanderung der Gruppe übergibt. Auf den Fotos sind markante Objekte und Landschaftsausschnitte, die irgendwann im Laufe der Wanderung vom Weg aus zu sehen sind. Die Bilder sind jedoch nicht geordnet. Es sollten etwa doppelt so viele Bilder da sein wie Teilnehmer. Während der Wanderung müssen die Motive ausfindig gemacht und die Fotos in eine chronologische Reihenfolge gebracht werden. Dazu ist neben aufmerksamer Beobachtungsgabe eine gemeinsame Planung und ständige Kommunikation erforderlich.

Variante:

Die Fotos können auf der Rückseite mit Buchstaben beschriftet werden, die in der richtigen Reihenfolge einen Lösungssatz ergeben.

Waldrallye

Bei einer Waldrallye handelt es sich um ein Naturerlebnis im „Stationenbetrieb“. Entlang eines Weges werden einzelne Stationen aufgebaut, an denen die Kinder Aufgaben erledigen müssen.

Der Start kann auf unterschiedliche Weise erfolgen.

- In zeitlichem Abstand nacheinander.
- Jede Gruppe an einer anderen Station oder aber auch,
- in entgegengesetzte Richtungen.
- Achtung: Beim Schnittpunkt der Rallye mehr Zeit oder sogar zwei Stationen einbauen.

Bei der Waldrallye sollte das Erleben im Vordergrund stehen und um sie interessant zu gestalten, sollte sie sich unterschiedlicher Methoden bedienen. Die einzelnen Stationen sollten so weit voneinander entfernt liegen, dass sie nicht von der vorhergehenden oder folgenden Station zu sehen sind. Sie sollten aber auch nicht zu weit auseinander liegen, da sonst zu viel Zeit für den Weg verloren gehen würde. Optimal sind fünf bis zehn Minuten Gehzeit zwischen den Stationen. Empfehlenswert ist es auch, die einzelnen Stationen an einem Rundweg durchzuführen.

Auf den folgenden Seiten findet ihr mögliche Aufgaben für eine Waldrallye.

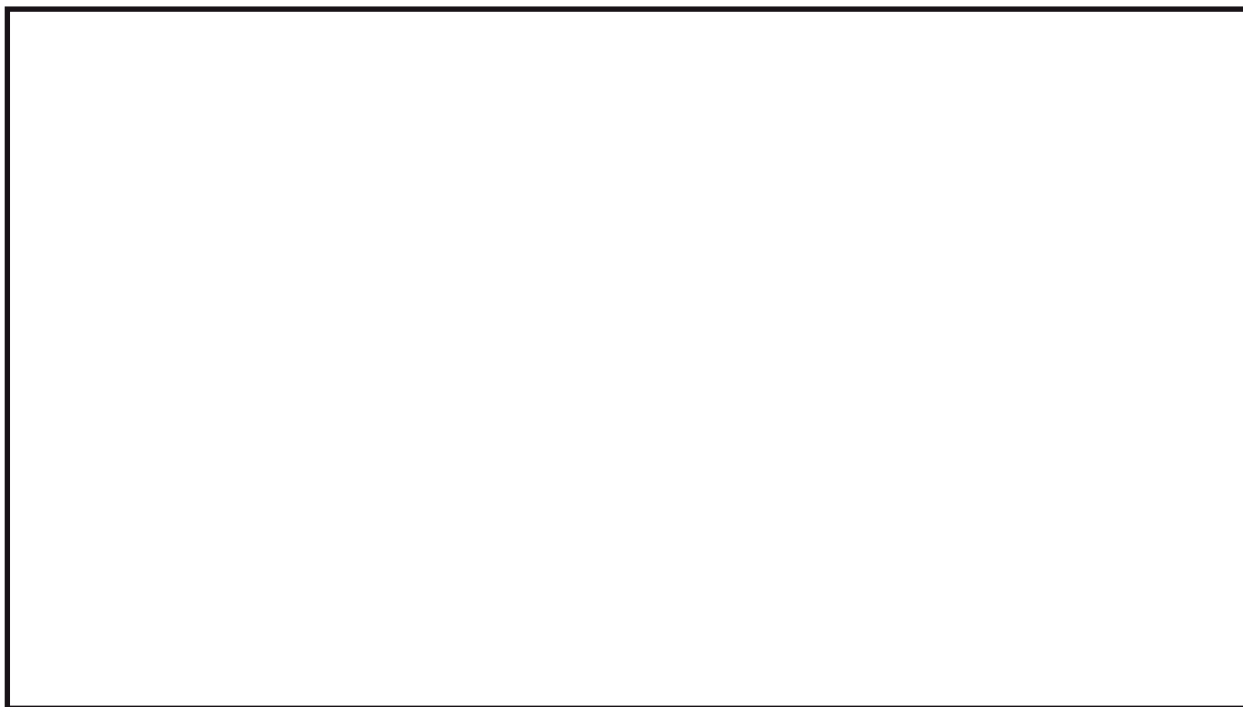
Rallye



Aufgabe 1

Fertige ein Rubbelbild von

der Baumrinde einer Buche und



von der Baumrinde einer Kastanie an.



waldrallye

Rallye



Aufgabe 2

Riecht nacheinander mit geschlossenen Augen an den vier Gefäßen. Erinnern euch die Gerüche an etwas? Kennt ihr die zugehörigen Pflanzennamen?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Aufgabe 3

Geht zu der Leine an der Bushaltestelle, an der fünf Socken hängen. ertastet vorsichtig den Inhalt. Versucht herauszufinden, was sich in jedem Socken befindet.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Aufgabe 4

Sammelt auf dem Weg zu/m _____ von drei verschiedenen Sträuchern oder Bäumen die zugehörigen Blätter. Kennt ihr den Namen?

1. _____
2. _____
3. _____

waldrallye

Aufgabe 5

Achtet auf die roten Bänder am Wegesrand (ca. 50 m). Sie kennzeichnen den Bereich, in dem ihr Sachen findet, die nicht in den Wald gehören.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Aufgabe 6

Am Grillplatz findet ihr auf Blättern Tierspuren. Ordnet bitte die Tierspuren den Tieren zu.

Maus: _____

Wildschwein: _____

Dachs: _____

Hase: _____

Toll. Ihr habt alles geschafft.

Kommt nun bitte an den vereinbarten Platz und zeigt eure Blätter und eure Lösungen.

Rallye



Anzieh-Spiel

Material:

- Verschiedene Kleidungsstücke (gern auch Feuerwehrkleidung)
- Stoppuhr

Vorbereitung:

Zur Vorbereitung des Spiels müssen eine Start- sowie eine Stopplinie markiert werden. An der Startlinie werden die Kleidungsstücke ausgelegt. Bei schlechtem Wetter sollte an der Stopplinie eine Matte oder ein Teppich ausgelegt werden, damit die „Puppe“ nicht im Matsch steht.

So geht's:

Die Spieler stellen sich in einer Reihe am Start auf. Ein Teilnehmer geht zur Ziellinie. Dieser Spieler ist die „Puppe“. Der Spielleiter gibt ein Startzeichen und startet die Stoppuhr. Der erste Spieler nimmt sich **ein** Kleidungsstück, läuft zur „Puppe“ und zieht dieser das Kleidungsstück an. Anschließend läuft er zur Startlinie zurück und klatscht den nächsten Spieler ab, der sich ebenfalls ein Kleidungsstück nimmt und zum Ziel läuft. Dieser Ablauf wird so oft wiederholt, bis die „Puppe“ alle Kleidungsstücke an hat. Wenn die „Puppe“ komplett angezogen ist, wird sie vom nächsten Spieler wieder Stück für Stück ausgezogen.

Wichtig: Im Vorfeld absprechen, ob ein Paar Handschuhe oder ein Paar Schuhe als ein Kleidungsstück gelten!

Wertung:

Die schnellste Zeit gewinnt die meisten Punkte.

Bälle werfen

Material:

- Ein ca. 50 cm langer Stock
- 3 Tennisbälle
- 3 Eimer

So geht's:

Die Kinder stellen sich hintereinander auf. Der erste Spieler dreht sich 10 x um einen ca. 50 cm hohen Stock, dann läuft er zur Ziellinie. Dort versucht er drei Bälle in drei Eimer zu werfen.

Wertung:

Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der Bälle, die im Eimer gelandet sind.

Rallye



Rasen-Ski

Material:

- Rasen-Ski oder Partner-Pedalo
- Pylonen
- Stoppuhr

Vorbereitung:

Der Spielleiter markiert eine Startlinie, die auch gleichzeitig die Stopplinie sein kann und stellt einen Parcours, der mit den Rasen-Ski abgelaufen werden muss.

So geht's:

Die Spieler stellen sich in die Rasen-Ski und fahren nach dem Startzeichen des Spielleiters den Parcours ab. Die Zeit wird vom Spielleiter gestoppt.

Wertung:

Die schnellste Zeit gewinnt die meisten Punkte.

Schmecken und Fühlen

Material:

- Fühlkisten (können aus Schuhkartons gebastelt werden)
- Fühlmaterial, wie z.B. Watte, Kugelschreiber, Pinsel etc.
- Verschiedene Säfte und Obst- und Gemüsesorten
- Nahrungsmittel, wie z.B. Schokocreme, Ketchup etc.
- Augenbinden
- Zahnstocher
- Einweg-Teelöffel
- Einweg-Schnapsgläser

Vorbereitung:

Die Fühlkissen werden mit den Materialien gefüllt. Das Obst und Gemüse sollte in mundgerechte Stücke geschnitten und auf Zahnstocher aufgespießt werden. Die Säfte können in die Schnapsgläser gegossen werden und Nahrungsmittel wie z.B. Ketchup auf Teelöffel portioniert werden.

So geht's:

Die Spieler, die die Gegenstände in den Kästen erfühlen, stellen sich jeweils hinter eine Kiste. Die Spieler, die etwas erschmecken sollten, bekommen Augenbinden und stellen sich ebenfalls an ihre Station. Der Reihe nach ertasten und probieren die Kinder die verschiedenen Dinge und äußern ihre Vermutungen.

Achtung: An den „Schmeck-Stationen“ müssen vorab Nahrungsmittelunverträglichkeiten abgeklärt werden.

Wertung:

Die Anzahl der richtig erratenen Gegenstände/Nahrungsmittel ist die erzielte Punktzahl.

Rallye



Becher stapeln

Material:

- Stabile Becher
- Tisch
- Stoppuhr

So geht's:

Die Spieler müssen innerhalb einer Minute mit den Bechern einen hohen Turm bauen. Die Spieler dürfen sich während des Spiels abwechseln/austauschen. Nachdem der Spielleiter das Startzeichen gegeben hat, darf das erste Kind anfangen zu bauen.

Wertung:

Die Anzahl der Becher, die nach einer Minute stehen, werden gezählt.

Jenga

Material:

- Jenga-Spiel
- Stoppuhr

So geht's:

Die Spieler versuchen, innerhalb von 5 Minuten so viele neue Reihen zu bauen wie möglich. Die Spieler dürfen sich abwechseln, am Turm bauen darf immer nur ein Kind. Fällt ein Turm um, so wird die Zeit angehalten, der Turm in die Startposition wieder aufgebaut und das Spiel weiter gespielt.

Tipp: Die letzte Reihe des aufgebauten Turms mit farbigen Steinen belegen, damit man besser zählen kann.

Wertung:

Die Anzahl der kompletten neuen Reihen, die nach 5 Minuten stehen, werden gezählt.

Wassertransport 1

Material:

- Einwegbecher & Schwämme
- 10-l-Eimer
- Zollstock oder Messbecher
- Stoppuhr
- Wanne für Wasser
- Pylonen

Vorbereitung:

Der Spielleiter stellt mit Hilfe der Pylonen zwei Parcours auf. Am Anfang des ersten Parcours steht die mit Wasser gefüllte Wanne. Am Ende des ersten Parcours stehen die Einwegbecher. Dort beginnt auch der zweite Parcours, an dessen Ende der 10-l-Eimer steht. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf.

So geht's:

Die 1. Gruppe holt aus der Wanne je einen wassergetränkten Schwamm, läuft den ersten Parcours und drückt das Wasser auf dem Schwamm in die Becher, bei denen die Kinder der 2. Gruppe stehen. Die 2. Gruppe läuft mit dem Becher durch den zweiten Parcours und schüttet das Wasser in den Eimer. Diesen Ablauf wiederholen die Kinder, so oft sie es in 5 Minuten schaffen.

Wertung:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

Wassertransport 2

Material:

- Einwegbecher & Tischtennisschläger oder Frisbee-Scheibe aus Plastik
- Zwei 10-l-Eimer
- Zollstock
- Stoppuhr
- Pylonen

Vorbereitung:

Der Spielleiter markiert eine Startlinie und stellt einen Parcours auf, der wieder zur Startlinie führt. Einer der beiden Eimer wird mit Wasser gefüllt. Beide werden an der Startlinie aufgestellt.

So geht's:

Die Spieler stellen sich in Reihe am Start hinter dem mit Wasser gefüllten Eimer auf. Nach dem Start füllt der erste Spieler seinen Becher mit Wasser, stellt diesen auf den Schläger/Frisbee und durchläuft den Parcours. Am Ende wird das Wasser in den leeren Eimer geschüttet. Der leere Becher wird an den nächsten Spieler übergeben usw. Nach 5 Minuten ist das Spiel beendet.

Wertung:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

Kistenlauf

Material:

- Getränkekisten
- Stoppuhr

So geht's:

Der Spielleiter markiert eine Start- und Ziellinie. Jedes Kind der Gruppe stellt sich auf eine Getränkekiste. Ziel ist es, auf den Getränkekisten ins Ziel zu gelangen. Die Kinder dürfen die Kisten nicht verlassen.

Wertung:

Die schnellste Zeit gewinnt die meisten Punkte

Eselschwänzchen

Material:

- 6 Glasflaschen
- 6 Kugelschreiber
- Bindfaden
- Schere
- Stoppuhr

Vorbereitung:

Der Spielleiter stellt die 6 Flaschen in einer Reihe auf. Vor diese Flaschen positionieren sich die 6 Spieler. Die Spieler bekommen den Faden mit dem Kugelschreiber um den Bauch gebunden oder an die Hose befestigt.

So geht's:

Nachdem Startzeichen des Spielleiters müssen alle Spieler versuchen, den Kugelschreiber so schnell wie möglich in die hinter ihnen stehende Flasche einzuführen. Ziel ist es den Kugelschreiber so oft wie möglich in die Flasche zu bekommen.

Tipp: Damit die Flaschen nicht umfallen eine oder zwei Kisten nehmen und die Flaschen reinstellen.

Wertung:

Die Anzahl der eingeführten Kugelschreiber pro Minute wird gezählt.

Rallye



Wasserbomben werfen

Material:

- Kübelspritze
- Wasserbomben
- Eimer oder Wanne als Ziel
- Wasser zum Nachfüllen der Kübelspritze
- Stoppuhr

Vorbereitung:

Die Spieler einer Mannschaft werden wie folgt aufgeteilt:

- Ein Spieler füllt die Kübelspritze mit einem Eimer auf.
- Ein Spieler pumpt an der Kübelspritze.
- Ein Spieler steht am Strahlrohr.
- Ein Spieler füllt die Wasserbomben.
- Ein Spieler knotet die Bombe zu.
- Ein Spieler wirft sie ins Ziel.

So geht's:

Die Spieler haben 5 Minuten Zeit, möglichst viele Wasserbomben ins Ziel zu bekommen. Es dürfen zwischendurch die Positionen gewechselt werden.

Wertung:

Die Anzahl der im Ziel befindlichen Wasserbomben ist die Punktzahl.

Schwamm werfen

Material:

- 10-l-Eimer
- Zollstock oder Messbecher
- Schwämme
- Wanne mit Wasser
- Stoppuhr
- Plane

Vorbereitung:

Die Plane muss als Sichtschutz aufgehängt werden. Auf beiden Seiten muss es genügend Platz für das Spielfeld geben. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf.

So geht's:

Die Werfer nehmen die Schwämme aus der Wanne mit Wasser und schmeißen sie über die Plane auf die andere Seite. Dort müssen die Fänger die Schwämme auffangen und in den Eimer ausdrücken.
Dauer: 5 Min.

Wertung:

Für jeden „cm“ Wasser im Eimer gibt es einen Punkt.

Rallye



Feuerwehrrallye

1. Station - Kübelspritzen

Aufgabe: Trefft den Eimer mit der Kübelspritze.

Frage: Für was benötigt man eine Kübelspritze?

- a) Wohnungsbrand f) Mülleimerbrand

2. Station - Gummistiefelweitwurf

Aufgabe: Wie weit könnt ihr mit den Gummistiefeln werfen?

Frage: Welche Kopfbedeckung trägt der Feuerwehrmann auf seinem Kopf?

- c) Wintermütze e) Helm

3. Station - Experimente

Aufgabe: Führt gemeinsam mit den Betreuern das Experiment durch.

Frage: Welche Dinge können brennen?

- u) Watte und Spaghetti z) Steine und Metall

4. Station - Hindernisparcours

Aufgabe: Überwindet den aufgebauten Hindernisparcours

Frage: Welche Warnsignale hat ein Feuerwehrauto?

- e) Blaulicht und Martinshorn b) Trompete und Trommel

5. Station - Rauchhaus

Aufgabe: Erklärt, was mit dem Rauch im Haus passiert.

Frage: Welche Notrufnummer hat die Feuerwehr?

j) 110

r) 112

Lösungswort

Wenn Du die richtigen Antworten angekreuzt hast, dann ergibt sich aus den Buchstaben folgendes Lösungswort. Tagt die Buchstaben hier ein:

Kinderfeuerwehr-Olympiade

Frage 1: Bei was hilft die Feuerwehr?

Antwort: Brände, Erste Hilfe, Verkehrsunfälle, Eisrettung, Absperrdienste, Menschenrettung

Frage 2: Was haben Feuerwehrleute im Einsatz alles an?

Antwort: Feuerwehrjacke, -hose, -stiefel, -helm, -handschuhe, -gürtel, Atemschutz

Frage 3: Was machst du, wenn es in deinem Zimmer brennt?

Antwort: Nicht verstecken, Hilfe holen, Notruf absetzen, alle im Haus warnen

Frage 4: Was muss man alles beim Notruf sagen?

Antwort: Wer ruft an? Was ist passiert? Wo ist es passiert? Wie viele Verletzte? Welche Arten von Verletzungen? Warten auf Rückfragen!

Frage 5: Welche drei Sachen braucht ein Feuer, damit es brennt?

Antwort: Brennbarer Stoff, Wärme, Luft (Sauerstoff)

Frage 6: Welche Arten von Feuerwehren gibt es?

Antwort: Berufsfeuerwehr, Freiwillige Feuerwehr, Werkfeuerwehr, Pflichtfeuerwehr

Frage 7: Wie alt ist euer Kinderfeuerwehrleiter Name?

Antwort: _____

Frage 8: Wie heißt der Kommandant eurer Feuerwehr?

Antwort: _____

Rallye



Frage 9: Wie heißt unser Bürgermeister?

Antwort: _____

Frage 10: Wie kann man ein Feuer erkennen?

Antwort: Durch sehen, hören, riechen, Rauchmelder, Feueralarm

Frage 11: Wie lauten die Notrufnummern?

Antwort: 112 Feuerwehr und Rettungsdienst, 110 Polizei

Frage 12: Wie viele Autos haben wir bei der Feuerwehr?

Antwort: _____

Frage 13: Wie viele Mitglieder hat unsere Kinderfeuerwehr?

Antwort: _____

Frage 14: Wie werden wir zum Einsatz gerufen?

Antwort: Piepser, Sirene

Frage 15: Wo ist die Sirene in unserem Dorf?

Antwort: _____

Kinderfeuerwehr-Olympiade

Station 1: Kegeln

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf 5 x kegeln. Die Punkte ergeben sich aus den umgefallenen Kegeln. Es wird immer auf die Vollen gespielt. Es können insgesamt maximal 45 Punkte (5x9) erreicht werden. Die Punkte jedes Wurfes werden in den Laufzetteln vermerkt, zum Schluss zusammenaddiert und bei den Gesamtpunkten eingetragen.

Station 2: Ringwerfen

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf 2 x 3 Ringe über die Stöcke werfen. Die Punkte ergeben sich aus den über die Stöcke geworfenen Ringe. Es können insgesamt maximal 10 Punkte (2x5) erreicht werden. Die Punkte jedes Wurfes werden in den Laufzetteln vermerkt, zum Schluss zusammenaddiert und bei den Gesamtpunkten eingetragen.

Station 3: Dosenwerfen

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf 3 x werfen. Die Punkte ergeben sich aus den abgeworfenen und heruntergefallenen Dosen. Hier gilt das Prinzip des Abräumens.

Es können insgesamt maximal 6 Punkte erreicht werden. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Station 4: Kübel-Spritzen

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf einmal spritzen, bis die Kübelspritze leer ist oder der Kübel umgefallen ist. Die Punkte ergeben sich aus der mitgestoppten Zeit. Die Zeit wird ab dem Kommando „Wasser marsch!“ so lange gestoppt, bis der Eimer umfällt.

Es können insgesamt maximal 4 Punkte erreicht werden. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Folgende Punkteverteilung gibt es:

- 5 - 10 Sekunden – 4 Punkte
- 10 - 15 Sekunden – 3 Punkte
- 15 - 20 Sekunden – 2 Punkte
- 20 - 25 Sekunden – 1 Punkt
- Kübelspritze leer und Eimer noch auf Podest 0 Punkte.

Station 5: Fragen

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf 8 Fragen ziehen. Die Punkte ergeben sich aus den richtig beantworteten Fragen. Es können insgesamt maximal 10 (8 Richtige antworten) Punkte erreicht werden. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Folgende Punkteinteilung gibt es:

- 8 Richtige - 10 Punkte
- 7 Richtige - 9 Punkte
- 6 Richtige - 8 Punkte
- 5 Richtige - 7 Punkte
- 4 Richtige - 6 Punkte
- 3 Richtige - 5 Punkte
- 2 Richtige - 4 Punkte
- 1 Richtige - 3 Punkte

Station 6: Würfeln

Spielregeln:

Hier tritt der Teilnehmer gegen den Stationswärter an. Der Teilnehmer fängt an. Er kann beliebig oft würfeln. Die Augen werden addiert. Doch würfelt er eine 6, sind alle Punkte, die nicht gesichert wurden, verloren. Die Punkte kann man nach jedem Wurf sichern. Daraufhin kommt wieder der Gegner dran. Wurde gesichert und man würfelt eine 6, sind nur alle neu gewonnenen Punkte ohne Sicherung verloren.

Es können insgesamt maximal 21 Punkte erreicht werden. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Hat der Teilnehmer als erstes 21 Augen gewürfelt, erhält er 21 Punkte. Sollte der Stationswärter vor dem Teilnehmer 21 Punkte erreichen, erhält der Teilnehmer seine gesicherten Punkte auf seinem Laufzettel gut geschrieben.

Station 7: Zwergenlauf

Spielregeln:

Die Teilnehmer müssen eine markierte Wegstrecke im Hockengang überwinden.

Jeder Teilnehmer hat einen Versuch. Die Punkte ergeben sich aus den Gewinnern und den Verlierern. Es können insgesamt maximal 5 Punkte erreicht werden. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Der Gewinner erhält 5 Punkte.

Station 8: Gummistiefelweitwurf

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer hat 2 Versuche (2 Stiefel). Für jeden Meter gibt es einen Punkt. Es können insgesamt maximal 10 Punkte pro Wurf erreicht werden. Beide Würfe werden separat betrachtet und in die Laufzettel eingetragen. Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.

Station 9: Zielwerfen

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer darf 3 x werfen. Die Punkte ergeben sich aus den aufgemalten Markierungen. Es können insgesamt maximal 30 Punkte erreicht werden. Jeder Wurf wird einzeln in den Laufzettel eingetragen.

Die Gesamtpunktzahl wird zum Schluss in der letzten Spalte der Laufzettel eingetragen.



Beispiellaufzettel

Station	Mögl. Punkte	erzielte Punkte								Gesamt-punktzahl
Fragen über Fragen	14									
Kegeln	45									
Ringwerfen	10									
Dosenwerfen	6									
Kübel-Spritzen	4									
Würfeln	21									
Zwergenlauf	5									
Gummistiefelweitwurf	10									
Zielwerfen	30									
Endgesamtpunkte										

Rallye





Feuerwehr-Schnitzeljagd

Situation:

Eine Jugendgruppe aus _____ hat unserem Kommandanten die Geldkasse von der Feuerwehr mit einem Vermögen von 100.000 EUR geklaut. Die einzige Möglichkeit, diese Kasse wieder zurückzubekommen, ist die Kinderfeuerwehr _____.

Sie haben sich ungemein schwere Aufgaben und Rätsel ausgedacht, die ihr lösen müsst. Bei jeder Station erhaltet ihr eine Zahl. Über unser Funkgerät, dass eure Mitläufer mit sich tragen, könnt ihr eure Lösung einmal kontrollieren.

Der Weg ist mit Pfeilen und diesem Zeichen  gekennzeichnet. Doch Achtung - ein paar davon führen euch in die falsche Richtung. Wenn nach min. 20 Schritten keine Kennzeichnung mehr erkennbar ist, dann ist diese Richtung falsch.

Wenn Ihr dieses Zeichen  vorfindet, gilt es das darauf befindliche Rätsel oder die Aufgabe zu lösen.

Geht konzentriert und ohne Übermut an die Aufgaben heran und löst sie in der Gruppe! Für die ganze Aktion bleibt euch nur eine Stunde Zeit.

Tipp für die Betreuer: Evtl. könnt ihr den Gruppen eine Landkarte der Umgebung mitgeben.

1. Aufgabe:

Nimm die Notrufnummer als ganze Zahl und ziehe davon 12 ab. Das Ergebnis teilst du durch 2! Ziehe davon wiederum 29 ab. Teile dieses Ergebnis wiederum durch 3. Zähle 5 dazu. Ziehe 10 wiederum ab und teile das Ergebnis durch 2. Davon 1 abziehen und du hast das Ergebnis.

Nun trage das Ergebnis auf dem Zettel ein!

2. Aufgabe:

Welche Arten von Hydranten gibt es?

- 8 Unterwasser
- 3 Oberflur und Unterflur
- 5 Luft

Welche Voraussetzungen braucht ein Feuer?

- 7 brennbarer Stoff, Wärme, Luft
- 1 Luft, Wärme
- 4 brennbarer Stoff, Luft

Welche Aufgaben hat die Feuerwehr?

- 6 retten, abschleppen, löschen
- 9 schützen, Bäume schneiden, Erste Hilfe
- 13 retten, löschen, bergen, schützen

Welche Art von Feuerwehr haben wir?

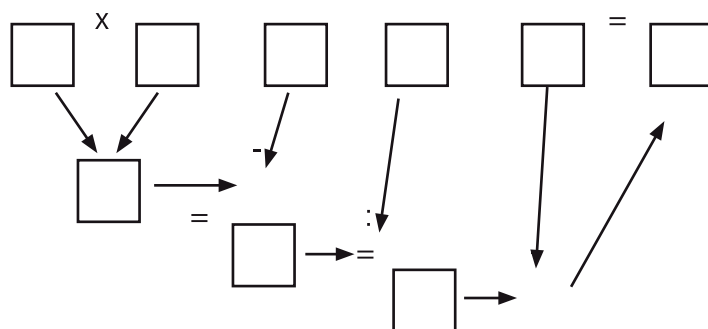
- 10 Berufsfeuerwehr
- 2 Freiwillige Feuerwehr
- 17 Pflichtfeuerwehr

Was mache ich, wenn ich eine reglose Person liegend auffinde?

- 3 Ansprechen, Anfassen, Atmung kontrollieren - Wenn keine Reaktion: Hilfe holen
- 11 Einfach weiter gehen
- 20 Nichts, die Person schläft nur

Rechnung:

Trage in die folgenden 5 Felder deine Lösungsnummern ein und berechne das Ergebnis. Tragt es in den Zettel ein.



Feuerwehr-Schnitzeljagd

Aufgabe 3:

Alle zwei Wochen dienstags findet bei der Jugendfeuerwehr um _____ Uhr die Übung statt. Nimm die Uhrzeit, ziehe eine Stunde ab und schreib die Zahl so auf, als ob sie nicht abends, sondern in der Früh wäre.

Beispiel: 19 Uhr - 6 Uhr

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 4:

Ein Einbrecher hielt sich in einem Gebäude auf. Obwohl dieses Gebäude gut bewacht war, gelang es ihm hineinzukommen, ohne den Alarm auszulösen. Er hielt sich lange in dem Gebäude auf und ging dann wieder. Auch dabei wurde kein Alarm ausgelöst. Wäre er aber nicht so lange geblieben, so wäre er beim Verlassen des Gebäudes gescheitert. Wo hielt sich der Einbrecher auf?

- 3 Banksafes mit Zeitschloss
- 0 Gefängnis
- 1 Kaufhaustoilette

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 5:

Wie lauten die W-Fragen beim Notruf und wie viele sind es?

Ziehe 1 ab und addiere 3.

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 6:

Gehe von meinem Fundort 5 Schritte geradeaus, 2 nach links, 1 nach hinten, 10 nach rechts. Dreh dich einmal um dich selbst und laufe gerade aus zu meinem Ausgangspunkt rechts zurück.

Such die Zahl im Umkreis von 3 Metern.

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 7:

Wir haben 3 Feuerwehrfahrzeuge. Insgesamt passen in alle Fahrzeuge 23 Menschen. Im Ersten fehlen 2, im Zweiten 3 und im Dritten 4. Die Reihenfolge geht von rechts nach links. Wie viele Leute können noch im LF 16 platz nehmen?

Wenn vom LF 16 noch mal 4 aussteigen und in ein anderes Feuerwehrauto gehen, wie viele sitzen da nun insgesamt drin?

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 8:

Sage drei mal hintereinander ganz schnell diesen Zungenbrecher auf:

Brutkleid bleibt Brutkleid,
und
Blutkraut bleibt Blutkraut!

Wie oft habt ihr es richtig geschafft? Tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein.

Aufgabe 9:

Wenn ein Baby auf die Welt kommt und seinen zweiten Geburtstag feiert, wie alt ist es dann?

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 10:

Eine Gruppe besteht aus 9 Leuten. Davon ist einer der Maschinist und ein anderer der Gruppenführer. Einen Melder gibt es auch. Der Rest wird in 3 Trupps eingeteilt. Wie viele Leute sind dann ohne Funktion?

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 11:

Nehmt die Anzahl der durchlaufenen Stationen von heute (ohne dieser), Zieht 8 ab nehmt 5 dazu. Sieben ist immer noch zu viel, also weg damit.

Nun tragt das Ergebnis auf dem Zettel ein!

Aufgabe 12:

Setzt nun die Nummern nach der Reihenfolge der Stationen richtig zu einer Telefonnummer zusammen. Nehmt noch die zweite Zahl der vorhergehenden Stationsnummer dazu.

Wählt einen Sprecher aus und ruft die Nummer an. Ihr werdet dann weitere Anweisungen erhalten.

Ein kleiner Tipp: Merkt euch gut, was die Stimme am Telefon zu euch sagt. Sie wird es nur einmal tun!

Aufgabe 13:

Geht an Euren Ausgangspunkt zurück.

Vom Hydranten 50 Schritte gerade aus, 10 nach links, 3 nach rechts und nun gilt das Motto:

WER SUCHET...DER FINDET!