

Kinder auf Mission – Adventsspezial

Teil 1: Mission Feuerwehreinsatz



Hallo ihr Lieben!

Wir heißen euch alle herzlich willkommen zu unserer 1. Adventsmission für Zuhause. Bei unseren Missionen für Zuhause, müsst ihr die Mission gemeinsam mit eurer Familie und euren Freunden meistern ohne die Unterstützung vom TeamSportPark-Team, wie ihr es sonst gewohnt seid. Aber das werdet ihr schaffen, da sind wir uns sicher.

Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim aktiv sein. Los geht's!

Anleitung

Anzahl der Spieler

- Mind. 4 aktiv mitspielende Personen
- max. 20 Spieler (in mehrere kleine Gruppen)

Alter

- Für Kinder von 6 bis 10 Jahre geeignet
- Mit Hilfe der Eltern oder Geschwistern können auch jüngere Kinder die Aufgaben meistern.

Ort

- Die Aufgaben können drinnen & draußen stattfinden.
- Bei einzelnen Aufgaben haben wir Empfehlungen dazu geschrieben

Zeit

- Die Mission dauert abhängig von der Anzahl und dem Alter der Teilnehmenden 60-90 Minuten

Benötigtes Material

- Spielbeschreibung und das Dokument "Fähigkeiten"
- Stempel, Sticker oder Stift
- 2 Eimer (einer mit Wasser gefüllt) & einen Becher
- Teelichter
- Feuerzeug
- Schwungtuch oder Bettlaken
- geeignetes und altersgerechtes Fahrgerät z.B. Fahrrad, Roller, Bobbycar, etc.
- Markierungshütchen / Pylonen/ sonstige Markierungshilfen
- Hola-Hoop-Reifen oder (Spring-) Seil
- Stoppuhr

Die Mission:

Unsere Stadt braucht neue Feuerwehrkräfte. Besonders in der Winterzeit kommt es zu mehr Feuerwehreinsätze, durch Kamin- und Kerzenbrände. Daher benötigt die Feuerwehr in dieser Zeit dringend Unterstützung und bietet euch ein kostenloses Training sowie einen Feuerwehrtest an, den ihr heute machen dürft. Dabei müsst ihr eure Fähigkeiten unter Beweis stellen und gemeinsam als Team zusammenarbeiten.

Habt ihr Lust auf das Feuerwehrmann/-frau-Training?

Nehmt ihr an dem Training und dem Test teil, könnt ihr schon heute beweisen, dass ihr eine gute Feuerwehrfrau/ ein guter Feuerwehrmann seid und dabei helfen, dass die Stadt auch in der Winterzeit sicher bleibt.

Einstieg in die Mission:



Brainstorming

- Welche Fähigkeiten kennt ihr, die man haben sollte, um bei der Feuerwehr zu sein?
- Was müssen Feuerwehrkräfte besonders gut können?
- Sammelt gemeinsam eure Ideen.



Warm-Up: Fit wie die Feuerwehr

Der oder die Jüngste beginnt und macht eine Bewegung vor (z.B. Hampelmann). Der Nächste muss nun die Übung des Vordermanns wiederholen und zusätzlich eine weitere Übung vormachen (z.B. Hampelmann und Kniebeuge). Der Nächste wiederum wiederholt ebenfalls alle Übungen, welche vor ihm ausgeführt wurden und macht ebenfalls wieder eine Übung vor (z.B. Hampelmann, Kniebeuge und Arme kreisen). Die Reihenfolge wird nun so lange weitergeführt, bis sich einer nicht mehr an alle Übungen erinnern kann oder jeder 2-mal eine Übung vorgezeigt hat.



**Seid ihr nun bereit, um mit dem Training zu starten?
Dann wartet die erste Aufgabe auf euch.**

Hinweis



Bevor ihr loslegt, schaut euch gemeinsam die Fähigkeiten-Liste an. Auf dieser Liste könnt ihr nun sehen, worum es in den verschiedenen Aufgaben, die ihr meistern müsst, geht. Nur als Team könnt ihr diese Mission bewältigen, also helft euch immer gegenseitig und achtet darauf, dass jeder seine Stärken einsetzen kann.

Nutzt diese Mission zudem, um über das Thema Feuerwehr und Sicherheit zu sprechen.

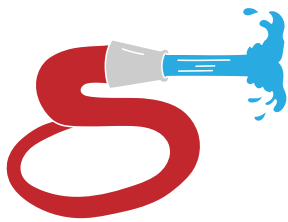
Für jede Aufgabe, die ihr geschafft habt, bekommt ihr einen Stempel, einen Haken oder einen Sticker in dem jeweiligen Feld.

Dokument: Fähigkeiten-Liste

Nach jeder bestandenen Aufgabe erhaltet ihr einen Stempel/Sticker/Haken bei der jeweiligen Fähigkeit. Habt ihr am Ende jede Prüfung geschafft ist die Fähigkeiten-Liste abgearbeitet und euer Training beendet.

Fähigkeit 1

Wasserschlauch bedienen



Fähigkeit 2

Feuer löschen



Fähigkeit 3

Schnell und sicher zum Einsatzort kommen



Fähigkeit 4

Personen retten



Fähigkeit 5

Teamwork



Fähigkeit 6

Vertrauen



Fähigkeit 1 – Wasserschlauch bedienen:



Aufgabe

„Wasser marsch“ - Eine einfache Eimerkette – das war alles, mit dem die Menschen vor tausenden Jahren versuchen konnten, einen Brand zu löschen. Heute löscht die Feuerwehr mit einem schweren Wasserschlauch das Feuer. Dabei muss wie früher Hand in Hand gearbeitet werden, damit alles reibungslos funktioniert. Daher müsst auch ihr diesen Ablauf natürlich trainieren. Seid ihr bereit? Los geht's!

Löst die Aufgabe erfolgreich, erwerbt die Fähigkeit und holt euch euren ersten Sticker/Stempel/Haken.



Material

- Zwei ungefähr gleichgroße Eimer
- Ein Becher (am besten Plastikbecher)
- Wasser
- Stoppuhr

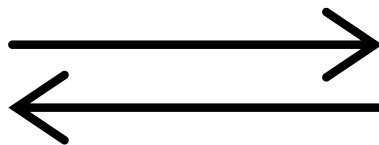


Vorbereitung

Diese Aufgabe könnt ihr sowohl draußen wie auch drinnen erledigen, jedoch kann es etwas nass werden. Zuerst stellt man einen großen mit Wasser gefüllten Eimer auf und legt einen Becher (am besten aus Plastik) daneben. Nun stellt man einen leeren Eimer gegenüber des mit Wasser gefüllten Eimers auf (möglichst weit voneinander entfernt).



Aufbau



Durchführung

Alle Mitmachenden stellen sich in einer Reihe hinter dem mit Wasser gefüllten Eimer auf. Der erste darf auf Signal den Becher in die Hand nehmen, mit Wasser befüllen und zu dem leeren Eimer laufen, dabei sollte möglichst wenig Wasser verschüttet werden. An dem leeren Eimer angekommen wird der Becher geleert und der erste Läufer rennt schnellstmöglich wieder zu seinem Team zurück. Dort wird der Becher an den nächsten Läufer übergeben, welcher ebenfalls wieder den Becher mit Wasser füllt, und zu dem leeren Eimer transportiert. Diese Transportkette wird so lange weitergeführt, bis das gesamte Wasser aus dem einen Eimer in dem zu Beginn leeren Eimer transportiert wurde. Stoppt dabei gerne die Zeit, um zu sehen, wie schnell ihr seid.



Ziel erreicht

Super! Ihr habt gezeigt, dass ihr den Umgang mit dem Wasserschlauch beherrscht und den Wasserdruck kontrollieren könnt. Herzlichen Glückwunsch zu eurem ersten Stempel/Sticker/Haken, den ihr euch nun abholen könnt.

Fähigkeit 2 – Feuer löschen:



Aufgabe

„Brand gefährlich“ – Der Umgang mit Feuer birgt auch für erfahrene Feuerwehrleute immer eine Gefahr. Vor allem die giftigen Gase, die durch den Rauch bei einem Brand entstehen, können gefährlich werden. Dafür hat die Feuerwehr bestimmte Gasmasken im Einsatz, um sich zu schützen. Wenn ein Feuer also einmal außer Kontrolle gerät, muss dies schnellstmöglich gelöscht werden.



Material

- 5-10 Teelichter
- Feuerzeug
- Stoppuhr



Vorbereitung

Achtung: Dieses Spiel sollte nur im Beisein eines Erwachsenen gespielt werden! Dieses Spiel wird am besten drinnen vorbereitet. Stellt 5-10 Teelichter in einer Reihe auf und zündet diese an.



Durchführung

Bei dem Spiel „Brand gefährlich“ darf jeder Mitspielende nach der Reihe die Teelichter auspusten. Dabei wird bei jedem die Zeit gestoppt. Nach jeder Runde müssen die Teelichter neu angezündet werden. Jüngere Kinder dürfen durch die Erwachsenen unterstützt werden. Wer schafft es am schnellsten das „Feuer“ zu löschen?



Ziel erreicht

Das Ziel ist erreicht, sobald jede/jeder angehende Feuerwehrfrau/-mann das Feuer, in diesem Fall die Teelichter, geschafft hat zu löschen.

Das habt ihr toll gemacht! Ihr dürft euch einen Stempel/Sticker/Haken abholen.

Fähigkeit 3 – Schnell und sicher zum Einsatzort kommen



Aufgabe

Wenn es brennt, dann muss es schnell gehen. Die Feuerwehr sollte innerhalb von 8 Minuten nach dem Eingang des Notrufs 112 beim Einsatzort sein. Das bedeutet, ihr müsst trainieren mit dem Einsatzfahrzeug schnell an den Einsatzort zu kommen. Dabei solltet ihr alle Hindernisse umfahren und natürlich sicher ans Ziel kommen.



Material

- Altersgerechte Fahrgerät (z.B. Fahrrad, Kettcar, Bobbycar, Roller, ...)
- Markierungshütchen, Pylonen oder alternative Hindernisse
- Stoppuhr

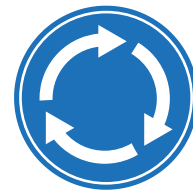


Vorbereitung

Wir empfehlen diese Aufgabe draußen auszuführen. Bei ausreichend Platz kann die Aufgabe aber auch drinnen ausgeführt werden.

Stellt 3-5 Hütchen mit jeweils einem Abstand von 2m in einer Reihe hintereinander auf, sodass man um die Hütchen Slalom fahren kann. Hinter diesen Hütchen wird nun ein Kreis mithilfe der Hütchen abgesteckt. Das Fahrgerät wird an das erste Hütchen des Slaloms gestellt. Hier stellen sich ebenfalls alle Mitmachenden hintereinander an.

Aufbau



Durchführung



Der Erste in der Reihe fährt auf ein Signal mit dem Einsatzfahrzeug durch den Slalom-Parkour durch. Nach dem Slalom muss der Fahrer durch den Kreisverkehr durchfahren und auf den Rückweg wieder durch die Pylonen durch. Bei dem wartenden Teammitgliedern angekommen, wird das Fahrzeug an den nächsten in der Reihe übergeben. Dieser durchfährt dann ebenfalls den Parcours. Dies geht so lange, bis dass jeder einmal fahren durfte. Wie lange habt ihr gebraucht, bis dass auch der letzte Fahrer zurück am Startpunkt war? Stoppt die Zeit und macht mehrere Durchgänge, um eine Rekordzeit zu erhalten.

Ziel erreicht



Mit dieser Aufgabe seid ihr fertig, wenn alle mind. einmal durch den Parkour gefahren sind, ohne eines der Hindernisse umzufahren.

Damit habt ihr bewiesen, dass ihr auch unter Zeitdruck schnell und sicher zum Einsatzort gelangen könnt. Nächster Stempel/ Sticker/ Haken könnt ihr euch nun genauso schnell abholen.

Fähigkeit 4 – Personen retten:



Aufgabe

„Sprungtuch statt Schwungtuch“ - Nun wartet auch schon die nächste Aufgabe auf euch. Wenn ein Haus brennt und das Feuer die Personen im oberen Stockwerk gefangen hält, hilft oft nur noch eins: Springen! Dann müssen die Feuerwehrkräfte unten mit dem Sprungtuch bereitstehen, um die Personen sicher aufzufangen. Bei dieser Aufgabe müsst ihr besonders viel Fingerspitzengefühl und gute Kommunikation zeigen.



Material

- Schwungtuch oder ersatzweise ein Bettlaken, o.Ä.
- Ball
- Kuscheltier



Durchführung

1. Runde: Die Vorübung - Alle halten das Tuch fest am Rand. Drei mal rauf, drei Mal runter und dann, wenn das Schwungtuch oben ist, gehen alle gleichzeitig in die Mitte. Wichtig ist, dass alle das Tuch weiterhin festhalten. Wie ein Fallschirm bläht sich das Tuch auf.

2. Runde: Ein Mitspieler wirft einen Ball von einer gewissen Entfernung und die anderen, die das Schwungtuch noch immer festhalten, versuchen diesen mit dem Tuch aufzufangen. Spielt dies mehrere Runden. Der Werfer darf hierbei auch nach jedem Wurf wechseln.

3. Runde: Werft ein Stofftier mit langen Beinen und Armen in das Schwungtuch. Wenn alle gleichzeitig daran ziehen, wirbelt das Kuscheltier durch die Luft und schlägt wilde Salti.

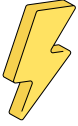


Ziel erreicht

Die Aufgabe ist geschafft, wenn alle Übungen durchgeführt wurden und sich die angehenden Feuerwehrleute nun sicher genug im Umgang mit dem Sprungtuch fühlen.

Und zack da habt ihr schon die nächste Fähigkeit erworben. Klasse! Ihr könnt euch wieder einen Stempel/Sticker/Haken abholen.

Fähigkeit 5 – Teamwork:



Aufgabe

Feuerwehr bedeutet Teamwork – denn bei der Feuerwehr ist es besonders wichtig, dass man sich auf sein Team verlassen kann. Daher muss das Team gut zusammenpassen und gemeinsam Lösungen erarbeiten können, ohne sich dabei zu streiten. Deshalb solltet auch ihr beweisen, dass ihr gut im Team zusammenarbeiten könnt und gemeinsam auch in schwierigen Situationen zusammenhaltet und Lösungen findet.



Material

- Hula-Hoop-Reifen oder alternativ ein geknotetes (Spring-) Seil



Durchführung

Nun stellen sich alle Teammitglieder in einem Kreis auf und fassen sich an den Händen. Der Hula-Hoop-Reifen/ das Seil wird einem der Mitspieler gegeben, dieser legt den Reifen/das Seil auf eines seiner Handgelenke und schließt den Kreis wieder. Nun muss versucht werden den Reifen/ das Seil einmal durch den Kreis herumzugeben ohne, dass dieser auf den Boden fällt oder die Hände losgelassen werden. Wie das funktionieren soll, müsst ihr nun herausfinden.

Habt ihr es raus, versucht gerne mehrere Durchgänge und stoppt die Zeit, damit ihr seht, wie schnell ihr seid.

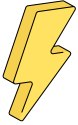


Ziel erreicht

Das Spiel ist beendet, wenn alle einmal durch den Reifen/ das Seil gestiegen sind und der Reifen/ das Seil wieder an der Startposition ankommt.

Auch nach dieser Aufgabe könnt ihr euch als Team den nächsten Sticker/Stempel/Haken abholen. Ihr habt es euch verdient!

Fähigkeit 6 – Vertrauen:



Aufgabe

Gut im Team arbeiten zu können, bedeutet auch, dass ihr euren Teammitgliedern vertraut. Immerhin kann euer Leben bei einem gefährlichen Einsatz von eurem Team abhängen. Also ist es wichtig euer Vertrauen zu eurem Feuerwehrkollegen und -kolleginnen regelmäßig zu stärken. Bei der nächsten Aufgabe ist es also wichtig, dass ihr Vertrauen zu den anderen habt.



Durchführung

Hierbei stellen sich alle in einen Kreis auf und halten sich gut an den Händen fest. Nun lässt sich jeder zweite leicht nach vorne fallen, während sich die anderen gleichzeitig leicht nach hinten fallen lassen. Anschließend kann die Richtung für das leichte Fallenlassen getauscht werden.

Alternativ geht einer in die Mitte und lässt sich an einer Stelle rückwärts gegen den Kreis fallen. Er wird durch die anderen gehalten, weshalb er nicht auf den Boden fallen wird.

Achtung! Hierbei ist es besonders wichtig, sich gut an den Händen festzuhalten und den anderen zu vertrauen. Sortiert euch zudem clever nach Größe und Gewicht.



Ziel erreicht

Das Ziel ist erreicht, wenn ihr euch gegenseitig vertraut habt und euch fallenlassen könntet.

Nun könnt ihr euch den letzten Stempel/Sticker/Haken abholen.

Abschluss – Ihr habt das Training erfolgreich bestanden!



Ziel erreicht

Auch die letzte Prüfung habt ihr erfolgreich absolviert und seid jetzt bereit, um die Feuerwehr in eurer Stadt zu unterstützen! Herzlichen Glückwunsch! Ihr werdet die Stadt vor Schwierigkeiten bewahren, immer euer Bestes geben und eines Tages zu Helden werden. Im Namen der Stadtbewohner spreche ich euch nun schonmal ein riesiges Dankeschön aus und viel Erfolg bei euren neuen Aufgaben.

Wir wünschen euch eine fröhliche Vorweihnachtszeit, schöne Adventstage und ein besinnliches Weihnachtsfest mit euren Liebsten!

