

## Spiele der Jugendfeuerwehr Heiningen für eine Spielstraße

### Mäusespiel

Auf zwei Seiten können hier kleine Kinder mit Mäusen über einen Käse fahren und einen Tischtennisball nach oben bringen. Hier können sie dann auch versuchen diesen auf einem anderen Weg wieder nach unten bringen. Die Kinder kennen dieses Spiel oft aus den Kindergärten.

*[zwei Tischtennisbälle]*



### Vier gewinnt

Dieses Spiel dürfte bekannt sein. Hier können sich zwei gegeneinander im Wettstreit an einem übergroßen Spiel messen.

*[keine weiteren Hilfsmittel]*

### Reaktionsspiel

Ein Rohr an dessen Ende man eine Wasserbombe oder Nüsse, ... zerschlagen muss.

*[Wasserbomben, Nüsse, ... und Holzhammer]*



### Angelspiel

Hier gilt es möglichst viele Fische (aus Holz) herauszufischen. Hier können Punkte vergeben werden, oder die Kinder können einfach drauflos fischen. Hier haben wir mehrer bunte Fische und zwei Angeln. Für einen Auffangbehälter mit Gestell haben wir auch noch eine Umrandung. Einmal mit Wasser gefüllt braucht man sonst kein Wasser mehr.

*[Wasserbehälter für die Fische notwendig, z.B. Auffangbehälter der Feuerwehr oder ein Kinderplanschbecken]*

## Süßigkeiten-Schleuder

Hier gilt es die Zielscheibe zu treffen um dann einen Schokoriegel oder Schokokuss zu fangen. Wir verlangen hier gerade 0,50 € für drei Schuss. Hier haben wir für einen Tag zwischen 300 – 400 Schokoriegel oder Schokoküsse, kommt aber auch immer auf die Veranstaltung darauf an. Bei kleinen Kindern sollten hier die Eltern fangen.



*[Hier sollten Süßigkeiten noch angeschafft werden. Der Dickmann jedoch ist zu weich, hier haben wir immer Schokoküsse aus der Metro im Einsatz, diese sind etwas fester und werden daher nicht so beschädigt beim Fangen. Es wird auch 1 x Strom (230 V~) für die Zielelektronik und Auslöseelektronik benötigt]*



## Autorennen

Hier kann man über eine Länge von 6m über zwei Tapeziertische mit vier Autos um die Wette fahren. Einfach drehen und die Autos rasen auf einen zu.

*[keine weiteren Hilfsmittel]*



## Heißer Draht

Übergroß für Geschickte. Hier kann immer eine Person Versuchen geschickt das Kupferrohr von der einen Seite auf die andere Seite ohne Berührung durchzufahren.

*[1 x Strom (230V~) für die Hupe und die Zählelektronik]*



## Schusspiel

Hier wird mit Hilfe von Druckluft ein Sqaschball auf die Wand geschossen und versucht die fünf Bilder zu treffen um den Feuerwehrtechnischen Aufbau zu vervollständigen.

*[Kompressor mit 10 bar notwendig, Anschlussleitung an die Druckluftpistole sowie einen Eimer mit Wasser und Spülmittel um die Gleitfähigkeit des Balles im Schussrohr zu verbessern.]*



## Kugellabyrinth

Hier gilt es die Kugel(Squashball) von der einen Vertiefung zur anderen zu bewegen. Kurz von unten die Kugel anheben und dann von einer zur anderen Seite bringen. Dieses Spiel muss mindestens zu zweit gespielt werden. Je mehr spielen desto besser ist das.

*[keine weiteren Hilfsmittel]*



## Drehpuzzle

Hier können die Kleinen durch drehen drei verschiedene Jugendfeuerwehr Motive erdrehen.

*[keine weiteren Hilfsmittel]*



## Wasserlabyrinth

Hier gilt es in die obere Öffnung so lange Wasser zu spritzen bis der Tennisball nach oben kommt und dann über das Rohrsystem nach unten gerollt ist. Dann sollte mit dem Spritzen auf den Boden gewechselt werden und versucht werden durch eines der drei Löcher den Ball zu bringen. Hier können auch Punkte vergeben werden.

*[D-Strahlrohr und Wasser aus dem Hydranten.]*



## Brandhaus

Das Haus ist solange mit Wasser zu löschen bis die Flammen verschwunden sind. Dann Entwässert das Haus von selbst und der nächste kann löschen. Achtung hier sind nicht alle Fenster auch beim Feuer da es nur im Dachstuhl brennt.

*[D-Strahlrohr und viel Wasser aus dem Hydranten]*



## Shuffleboard

Hier werden Holzscheiben in Fächer geschoben. Abhängig von den Treffern gibt es unterschiedliche Punkte. Das Spiel wurde auch bei „Schlag den Raab“ schon gespielt.

### Notwendiges Material:

- 2 Schraubzwingen

(Mit zwei Schraubzwingen kann man das Spielbrett für einen besseren halt auf einem Tisch befestigen.)

- Tuch (zum Trockenwischen bei schlechterem Wetter, sonst rutschen die Scheiben nicht mehr.)

### Hier vereinfachte Spielregeln:

Ein Spieler bekommt 15 Steine, die er nacheinander versucht unter dem Ablagebalken hindurch in eins der 4 Toröffnungen zu schießen. Sind alle 15 Steine gespielt worden erfolgt die Punkteermittlung.

### Punkteermittlung:

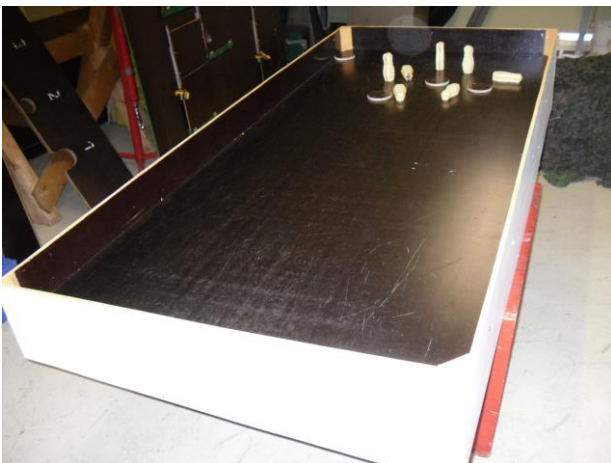
Liegt in jedem Fach eine Scheibe so zählt dies 20 Punkte. Pro „Set“ werden also immer 20 Punkte gerechnet. (liegen zum Beispiel in jedem Fach 4 Scheiben ergibt das 80 Punkte in Summe). Für jedes unvollständige Set, wird für den jeweiligen Spielstein der Punktwert addiert, welcher für dieses Fach gilt (die Punkte stehen über den Toröffnungen des jeweiligen Tores).



## Tischkegeln

Man stellt den Kegel mit dem schwarzen Kopf in die Mitte, die restlichen Kegel werden rings um die Mitte aufgestellt. Pro Spieldurchlauf hat man drei Versuche, die Kegel mit den drei Pucks umzustößen.

**[ein Biertisch oder zwei Bierbänke, je nachdem wie alt das Publikum ist; mit zwei Schraubzwingen kann man das Spielbrett für einen besseren halt auf einem Tisch befestigen; bei Regen sollte die Spielfläche trocken gehalten werden, sonst rutschten die Pucks nicht.]**





## Tischkicker

Dieses Spiel dürfte bekannt sein. Hier können sich bis zu 6 Personen gegeneinander im Wettstreit messen.

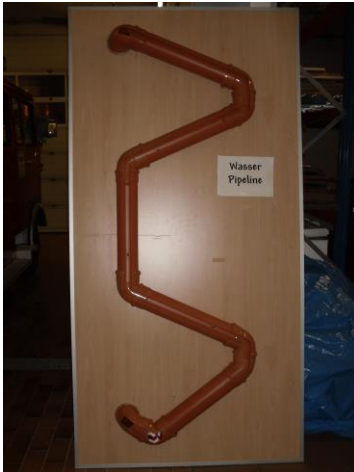
*[ein Biertisch oder zwei Bierbänke, je nachdem wie alt das Publikum ist; mit zwei Schraubzwingen kann man das Spielbrett für einen besseren halt auf einem Tisch befestigen.]*



## Wasserpipeline

Bei diesem Spiel gilt es den Ball, mit Hilfe eines Wasserstrahls, im Rohr nach oben zu befördern.

*[D-Strahlrohr und Wasser aus dem Hydranten, Wand oder Leiter zum Anlehnen der Holztafel.]*



## Rollenbahn

In diese Rollenbahn haben wir 2009 viel Geld und Arbeit investiert. Wenn die Rollenbahn aufgebaut ist, steht für die Kinder ein einfaches Spielgerät bereit. Ein Rutschbrett nehmen und dann hinab über die Rollenbahn. Ist für kleinere und größere Kinder zum Zeitvertreib bestens geeignet. Beim Aufbau ist unsere Kurzanleitung zu beachten.

Die **Turnmatten** bremsen das Rutschen am Fußende sanft ab.

Die **roten Banner** dienen als Schutz damit keiner unter die Bahn läuft und auch Personen die nur vorbeilaufen auf das Hindernis aufmerksam gemacht werden.

### Betreiben der Rollenbahn:

Am besten es wird eine Person abgestellt (seitlich neben dem Start zum Rutschen) die die Rutschbretter den Kindern oben angibt und denen dann auch beim richtigen darauf sitzen und dem losrutschen behilflich ist. Immer erst starten wenn die Turnmatten wieder vom vorherigen „Rutscher“ frei ist.

**Anmerkung:** Rutschen viele kleine Kinder so sollte diesen das Zurücktragen der Rutschbretter durch Helfer abgenommen werden.



## **Kurzanleitung Rollenbahn**

- Das Material ist auf einer Palette gelagert.
- Die Rollenbahn muss mit dem beiliegenden Werkzeug korrekt aufgestellt und ausgerichtet werden.
- Zum Aufstellen muss ausreichender Platz vorhanden sein, Breite ca. 3m Länge ca. 15m (incl. Aufstieg und Turnmatten)  
Idealerweise eben, kleine Unebenheiten können ausgeglichen werden.
- Die Segmente mit Rollen immer waagrecht tragen, da die Rollen nur aufgelegt sind.

An den Segmenten befinden sich Einkerbungen I am Fußende bei den Turnmatten dann II, III, IIII.

Die Spiele können gegen eine Spende für die Jugendarbeit bei der Jugendfeuerwehr Heiningen ausgeliehen werden.

Die Jugendfeuerwehr Heiningen ist montags zwischen 18.00 Uhr und 19.30 Uhr im Feuerwehrhaus in Heiningen (außerhalb der Ferien) erreichbar.  
Tel. 07161 / 49158 oder Fax. 07161 / 946871

Jugendfeuerwehrwart  
Michael Ziegelin  
Bergstr.8  
73092 Heiningen  
Handy: 016098440795  
E-Mail: [Jugendfeuerwehr.Heiningen@web.de](mailto:Jugendfeuerwehr.Heiningen@web.de)

stellv. Jugendfeuerwehrwart  
Wolfgang Crestani  
Frühlingsstr. 4  
73092 Heiningen  
Handy: 01713809572  
E-Mail: [Wolfgang.Crestani@t-online.de](mailto:Wolfgang.Crestani@t-online.de)