FEUERWEHR KIDS - VORWORT

Seien wir uns ehrlich: Die Magie, welche ein großes rotes Auto mit blauem Blinklicht darauf und einem lauten "Tatütata" auf unsere Kleinsten ausstrahlt, ist nicht wirklich in Worte zu fassen.

Seit einigen Jahren ist es den Feuerwehren im Burgenland erlaubt, Kinder ab dem Volksschulalter von 6 bis 10 Jahre unter der Kategorie "Feuerwehr Kids" zu betreuen. Die Idee dahinter ist einfach - aber nicht weniger effektiv. Viele Vereine vom Sportverein bis hin zum Musikverein bemühen sich um ausreichend Nachwuchs für Ihre Institution. Die Feuerwehr als Gebietskörperschaft, als Blaulichtorganisation sollte bemüht sein möglichst flächendeckend und in großer Anzahl seinen Nachwuchs zu sichern.

Aufgrund des Alters der Kinder sind die "Feuerwehr Kids" jedoch keine Vorfeld - Ausbildungsstätte der Feuerwehrjugend. Die "Feuerwehr Kids" werden im Vergleich zur Jugendausbildung nicht umfassend feuerwehrtechnisch beschult und geprüft. Viel wichtiger ist es, die Bindung zur Organisation Feuerwehr durch regelmäßige lustige, gemeinschaftliche Treffen im Feuerwehrumfeld aufzubauen. Dadurch vertiefen sich Freundschaften und die Selbstverständlichkeit bei der Feuerwehr "dabei" zu sein. Dies kommt uns dann zu Gute, wenn die Kinder ins Alter der Jugendfeuerwehr und ins einsatzfähige Alter kommen.

Auf den ersten Blick müssen die Feuerwehr Kids Jahre nicht ausschließlich mit der Feuerwehr zu tun haben. Es ist noch zu früh für eine drei Säulen Ausbildung (Theorie - Praxis - Freizeit). Auch ausführliche Gerätekunde, Leistungsbewerb und Wissenstest stehen noch nicht auf der Tagesordnung. Trotzdem sind die Feuerwehr Kids Jahre sehr wertvoll für den späteren Feuerwehrdienst! Denn die Kinder sind sehr nahe am Geschehen und irgendwie auch dabei.

Meine Möglichkeiten als Kids BetreuerIn

Als Kids BetreuerIn lege ich einen wesentlichen Grundstein für die spätere Feuerwehrarbeit. Ich lege Wert auf soziale Kompetenz, ich fördere den Teamgeist und Teamarbeit und erlerne spielend mehr Selbstbewusstsein. Der Abbau von Wut, Angst und der Umgang mit Konflikten kann nicht oft genug erfahren werden. Umgang mit Gefühlen und Teamgeist wirkt immer deeskalierend und wird auch später in Gefahren- und Alarmsituationen helfen. Dazu braucht es diese Jahre, denn später bei der aktiven Feuerwehrjugend Ausbildung ist dafür kaum noch Zeit.

Dosierte Wissensvermittlung

Natürlich soll auch die Brandverhütung, Verhalten in Gefahrensituationen und Vermeiden von Gefahren nicht zu kurz kommen. Hierbei helfen uns die Lehrunterlagen von **„Gemeinsam Sicher Feuerwehr“** sehr.

Neben dem Spiel sollen mit der Zeit Notrufnummern erlernt werden und Angaben zur eigenen Person vollständig abrufbar sein. Außerdem kann das Verhalten in einer Notsituation, das "Hilfe holen" und Absetzen von Notrufen geübt werden.

Der spielerische Zugang bleibt aber im Vordergrund und sichert uns den regen Zulauf, der uns allen zugutekommt!

**Jahresprogramm: Vorschlag!**

**JÄNNER:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

1.1 Was ist Feuer? Seite 6

1.2. Aktivität: Lagerfeuer! Seite 8 + Bildkarte 1, Seite 9 + S.12 Methodische Umsetzungen

**Spiele:**

Spiel zur Förderung des Zusammenhalts:

Rettende Insel:

Der Raum, in dem die Gruppe sich trifft, wird zum „Wasser“ ernannt. An einer Seite des Raumes wird mit Klebestreifen oder Kreide ein Stück als „Insel“ abgegrenzt. Jedes Kind bekommt eine Zeitung und stellt sich darauf. Diese Zeitung stellt einen „Stein“ dar, der aus dem „Wasser“ ragt. Ziel der Übung ist, dass alle Kinder die rettende „Insel“ erreichen, ohne ins „Wasser“ zu treten. Das heißt, alle dürfen sich nur auf den „Steinen“ fortbewegen, indem sie z.B. von „Stein zu Stein“ hüpfen. Auch die „Steine“ selbst dürfen bewegt und im „Wasser“ irgendwohin verschoben werden. Die Vorteile der Zusammenarbeit und Abstimmung in einer Gruppe beim Lösen schwieriger Probleme werden unmittelbar erfahrbar.

SPIELE – Serialität:

(Serialität bedeutet, die genaue Abfolge von Tätigkeiten auszuführen ohne etwas zu vergessen!)

Gutes Training um sich später auch die Kommandos der Reihe nach zu merken.

Rucksackpacken:

Ziel: Genaues Erfassen und Merken einer Reihenfolge.

Material: Rucksack; verschiedene Gegenstände, die in einen Rucksack gepackt werden.

Verlauf: Jedes Kind packt der Reihe nach einem Gegenstand in den Rucksack (bis zu 10 Gegenstände werden eingepackt). Die Gegenstände sollen in der genau umgekehrten Reihenfolge von den entsprechenden Kindern wieder ausgepackt werden.

**FEBRUAR:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

1.3. Schutz und Sicherheit vor Feuer! Seite 11 + S.13 Experiment

2.1. Die Feuerwehr löscht das Feuer (Thema Feuerlöscher) + Bildkarte 2 (S.16)

Spiele S.18 „Die Wassereimerkette“

**Spiele:**

Spiel zur Integration:

Neugierig aufs Anderssein:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Stuhl bleibt leer. Das Kind, das links neben dem freien Stuhl sitzt, klopft darauf und sagt:

„Mein rechter, rechter Platz ist leer. Ich wünsche mir ein Kind her, das…

-eine andere Augenfarbe hat als ich

-nicht so gerne Fußball spielt wie ich

-keine kleine Schwester hat wie ich

-kleiner / größer ist als ich usw.“

Kinder, auf die die jeweilige Aussage zutrifft, setzen sich in Bewegung. Wer den freien Stuhl zuerst erreicht, darf sich setzen. Dessen bisheriger linker Sitznachbar darf dann weitermachen.

Im Spielverlauf bemühen sich die Kinder darum, möglichst unauffällige „Unterschiede“ zu entdecken und die Anforderungen zum Platzwechsel immer schwieriger werden zu lassen.

Nach dem Spiel kann darüber gesprochen werden, ob die Kinder neue „Unterschiede“

SPIELE – Serialität:

Händeturm:

Ziel: Schulung der Reaktionsfähigkeit und des sozialen Verhaltens – Teambildung!

Material: keines

Verlauf: Mehrere Kinder sitzen um den Tisch. Eines legt seine Hand flach auf den Tisch, sein Nachbar legt seine Hand darüber, und so fort, bis alle Hände einen Turm bilden. Nun wird die jeweils unterste Hand herausgezogen und obenauf gelegt, immer schneller und schneller, bis der Händeturm einstürzt.

**MÄRZ:**

**Brandverhütung:**

Vermittlung diverser Feuerwehrinhalte:

* Wohnadresse: Wo wohne ich? Welche Adresse nenne ich, wenn ich einen Notruf tätige.
* Wen rufe ich bei welchem Notfall? Ab wann wähle ich den Notruf? Was ist eine echte Gefahr?
* Über einen kleinen physikalischen Versuch eine Feuerwehraufgabe (GEFÄHRLICHE STOFFE) erklären! FRAGE: Kann ich mit einem viertel Liter Essig und einer Packung Backpulver einen Luftballon aufblasen?

Abstimmen lassen!

Danach, Backpulver in die zumindest Viertel gefüllte Essigflasche schütten und Luftballon rasch über Flaschenhals stülpen. Flasche schütteln. Gase entstehen, füllen den Luftballon.

Ja, man kann einen Ballon aufblasen. Erklären das man nicht immer weiß wie Flüssigkeiten miteinander reagieren etc. Auf die Gefahr hinweisen, was Versuche mit z.B. Reinigungsmittel anrichten können. Symbole wie Totenkopf erklären und die Feuerwehrarbeit „mit gefährlichen Stoffen“ kurz erklären.

**Spiele:**

Spiel zur Förderung von Wutabbau:

Umgang mit Konflikten: Der Konflikt kann mit Spielen rund um Gefühle, Spiele zum Wutabbau, Spiele rund ums Zuhören und mittels Kommunikationsspiele vermittelt werden.

Zeitlupenprügelei:

Zwei Gruppen stehen sich auf Distanz gegenüber. Nun startet eine Prügelei, ein kleiner Kampf- aber immer auf Abstand, also ohne Berührung. Und in Zeitlupe, immer abwechselnd: Einer holt zum Schlag aus, der andere reagiert. Aktion und Reaktion wechseln sich ab.
Danach werden Rollen verteilt: Die Kinder der einen Seite sind Täter, die Kinder der anderen Seite sind Opfer. Die einen prügeln, die anderen werden verprügelt. Auch hier muss jeweils die Reaktion des Opfers abgewartet werden. Nach vier Schlägen wird getauscht. So bekommen die Kinder mit was Gewalt bewirken kann, wie man darauf reagiert und wie man sich dabei fühlt. Ganz wichtig zum Schluss gibt es- ebenfalls auf Distanz- eine ausgiebige Versöhnung.

Ballonspiel:

Einmal kräftig zutreten dürfen, auf dass es knallt- das baut Aggressionen ab. Ein Spiel dafür ist das Ballonspiel. Im Raum sind viele aufgeblasene Ballons verteilt nun gilt es so schnell es geht, möglichst viele Ballons zum Platzen zu bringen. Gewonnen hat, wer die meisten Ballons erwischt hat. Klassisch werden die Luftballons mit dem Fuß erledigt, es spricht aber auch nichts dagegen einmal eine PO-RUNDE einzulegen.
Variation:
Bevor man einen Ballon zerdrückt, ruft man laut ein Schimpfwort. Aber keinesfalls eines jene bekannten und verpönten Schimpfworte, sondern ein neues, erfundenes. Zum Beispiel: Du „Pommesgesicht“ oder „verbeulter Sandeimer“, „verflixte Nudel“.

SPIELE – Serialität:

Lauter Narren:

Ziel: Merken und Umkehren von Reihenfolgen

Material: keines

Verlauf: Die Kinder sitzen im Sesselkreis.

Ein Kind beginnt mit einer Bewegung, das nächste Kind wiederholt die Bewegung und erfindet eine neue dazu. Wenn alle Kinder an der Reihe waren, werden die Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge wieder abgebaut.

z.B.: Das erste Kind steht auf und greift auf die Sessellehne, das zweite Kind greift auf die Sessellehne und kratzt sich am Kopf, das dritte wiederholt die Bewegungen und stemmt eine Hand in die Hüfte usw. Bei maximal 8 Bewegungen werden diese von Kind zu Kind bis zur 1. Bewegung wieder abgebaut.

Spinne Würfeln:

Ziel: Schulung der Mengenauffassung

Material: pro Kind ein Bleistift und ein Blatt Papier, Würfel

Verlauf: Jedes Kind wählt vor Beginn des Spiels eine Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt sie deutlich sichtbar auf sein Blatt Papier. Es wird reihum mit dem Würfel gewürfelt. Wenn ein Kind seine gewählte Zahl würfelt, darf es ein Stück „Spinne“ auf seinen Zettel zeichnen, und zwar zuerst den Körper, dann der Reihe nach sechs Beine, den Kopf, die Augen, die Fühler. Wer mit seiner Spinne zuerst fertig ist, hat gewonnen.

**APRIL:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

2.2. So verhalte ich mich im Brandfall! S.19 + Bildkarte 3

Spiel + Experiment S.21

**Spiele:**

Kommunikationsspiel: Blickkontakt

Ein Blick sagt mehr als tausend Worte: Gerade im Streit ist es wichtig, sein Gegenüber anzuschauen und ihn oder sie wahrzunehmen. Kleinere Kinder schauen noch oft weg, wenn sie miteinander reden, vor allem beim Streiten. Sie sind so in sich gefangen, dass sie gar nicht mehr richtig auf die andere Person eingehen können. Ein Blickkontakt – Kreis stärkt das bewusste hinsehen.

Die Kinder stehen im Kreis. Ziel ist, dass immer zwei Kinder ihre Plätze tauschen. Das dürfen Sie aber nur, wenn sich ihre Blicke treffen. Die Kinder müssen aktiv versuchen, mit einem anderen Kind Blickkontakt aufzunehmen. Wenn das gelingt, nicken sich beide Kinder kurz zu, gehen bis zur Mitte, drehen sich dort umeinander und laufen rückwärts auf den Platz des anderen. Dabei schauen sie sich die gesamte Zeit über weiter in die Augen. Es dürfen mehrere Kinder gleichzeitig die Plätze wechseln.

Variante: In der Mitte begrüßen sich die Kinder mit einem Händeschütteln, bevor sie weitergehen.

Gruppe und ihr schwächstes Glied:

Die Gruppe balanciert über drei umgekippte Holzbänke, so dass die Kinder über einen schmalen Holzholm gehen müssen. Jedes Kind ist mit dem Folgenden mittels einer Stoffschleife verbunden. Die Kette darf nicht reißen und so muss jedes Kind auf seine Mitspieler vor und hinter ihm achten und gleichzeitig muss Balance gehalten werden. Gebt aufeinander acht!

**Soziales:**

* Wie funktioniert eine Gruppe innerhalb der Feuerwehr (Hierarchie)?
* Was bedeutet für dich Freundschaft? Kennst du dein Gegenüber und ab wann kennst du jemanden gut?
* Gefühle über Gesichtsausdrücke erkennen (was für ein Spaß!)

**MAI:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

3.1.Wetterbedingte Gefahren S.22 + S.23 Bildkarte 4 und 5

**Spiele:**

Spiele – Intermodalität:

Intermodalität bedeutet, die Fähigkeit Wahrnehmungsinhalte aus verschiedenen Sinnesgebieten zu verbinden. Teilaspekte der Erlebniswelt zu Erkenntnissen zusammenzufügen.

Laut – Leise:

Ziel: Zuordnen von Handbewegungen zu bestimmten Lautstärken

Material: keines

Verlauf: Der eigene Name wird laut oder leise gesprochen. Bei weit auseinandergehaltenen Händen wird der Name laut, bei eng zusammengehaltenen Händen leise gesprochen. Der Spielleiter zeigt, wie gesprochen wird. Die einzelnen Kinder, die ihren Namen sprechen sollen, werden durch Ansehen vom Spielleiter bestimmt.

Variante: Die Kinder bilden einen Kreis. Sie sprechen jetzt nicht ihren eigenen Namen laut oder leise, sondern den Namen ihres rechten oder linken Nachbarn.

Handwerk hat goldenen Boden:

Ziel: Verbalisierung einer Bewegung, Schulung der optischen Differenzierung

Material: keines

Verlauf: Während ein Kind vor der Tür wartet, wählt sich jeder der Mitspieler ein Handwerk, das mit ein paar Handbewegungen dargestellt werden kann, also etwa: Der Tischler hobelt, der Schneider näht, der Bäcker formt Brot, der Fleischhauer schneidet Wurst, usw.

Reihum muss nun das wieder hereingerufene Kind raten, welche Handwerksarten es vor sich hat. Wenn das Raten bei einem der „Darsteller“ zu lange dauert, beginnen alle Mitspieler das schwierige Handwerk ebenfalls darzustellen, und zwar nach Möglichkeit mit anderen Handgriffen.

Variante 1: Arbeitsvorgänge aus dem Haushalt sollen erraten werden

Variante 2: Sportarten sollen erraten werden.

**JUNI:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

3.2. Verkehrs- und Haushaltsunfälle S.26 + 28; Siehe auch eigene Arbeitsmappe „Umfallverhütung Kinder“ bzw. div. Weblinks!

**Spiele:**

Kofferpacken:

Ziel: Schulung des akustischen Gedächtnisses

Material: keines

Verlauf: Der Spielleiter nennt den ersten Satz, z.B.: „In meinem Koffer ist ein Nachthemd.“ Ein Kind wiederholt den Satz des Spielleiters und fügt einen Gegenstand dazu, z.B.: „In meinem Koffer sind ein Nachthemd, ein Kamm.“ Reihum wiederholt jedes Kind den Satz des Vorgängers und fügt noch einen Gegenstand dazu.

Varianten könnten sein: „In meiner Schultasche ist….“. „In meinem Wohnzimmer ist….“. „Ich wünsche mir zu Weihnachten….“. „Auf der Straße fahren….“.

KIM – Spiel:

Ziel: Schulung der akustischen Merkfähigkeit.

Material: Papier, Schere, Wasser, Löffel, Ball, Nüsse, Geld usw.

Verlauf: Der Spielleiter macht mit den verschiedenen Materialien Geräusche. Die Kinder haben die Augen geschlossen oder mit einem Tuch verbunden und hören aufmerksam zu. Sie benennen jedes Geräusch sofort.

*Geräusche Hilfsmittel*: ohne klatschen, stampfen; an die Wand, die Tür, die Heizung, die Schuhsohle klopfen; mit den Fingern auf den Tisch trommeln, scharren, schnalzen, pfeifen gehen, hüpfen, springen; die Hände reiben.

*Geräusche mit Hilfsmitteln:* Geld zählen, Papier zusammenknüllen, zerreißen, mit der Schere schneiden, hin- und herwedeln; Wasser in ein Glas gießen; tropfen lassen; mit zwei Gläsern aneinanderschlagen; Ball hüpfen lassen; Nüsse knacken; Stoff zerreißen; Luftballon aufblasen.

Variante: Die Kinder sollen sich 3 – 6 verschiedene Geräusche merken und sie dann nach Möglichkeit in der richtigen Reihenfolge nennen.

**JULI:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Kindergarten:

4.1.Die Feuerwehr – Ausrüstung (Kleidung, Beladung Fahrzeuge); Lernblätter 8 bis 10

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

4.1.Die Ausrüstung S.25 + SchülerInnenheft S.24

**Spiele:**

Ein Memory oder ein Puzzle aus der eigenen z.B. RLF Beladung basteln; Foto von den einzelnen Gegenständen machen, auf A4 ausdrucken auf Karton aufkleben, ausschneiden, folieren usw.

AKUSTISCH – Spiele welche die Konzentration steigern:

Familie Müller:

Ziel: Fokussierung der akustischen Aufmerksamkeit

Material: keines

Verlauf: Jeder Mitspieler ist ein Mitglied der Familie Müller. Die Rollen werden verteilt: ein Kind ist der Vater, eines die Mutter, der Sohn Peter, die Tochter Andrea… Der Spielleiter erzählt nun die Geschichte der Familie Müller, z.B. von einem Familienausflug. Immer wenn eine anwesende Person genannt wird, steht diese auf, dreht sich einmal um sich selbst und setzt sich wieder. Wenn die Familie Müller genannt wird, stehen alle auf, drehen sich einmal um sich selbst und setzten sich wieder.

Alles, was Flügel hat, fliegt!

Ziel: Schulung der akustischen Aufmerksamkeit, der Intermodalität.

Material: keines

Verlauf: Die Hände aller Mitmenschen liegen auf dem Tisch. Der Spielleiter nennt möglichst rasch in bunter Reihenfolge verschiedenen Dinge, die fliegen können: „Alles was Flügel hat, fliegt – der Spatz fliegt, das Flugzeug fliegt, …“ Dabei nehmen sowohl die Mitspieler als auch der Spielleiter die Arme hoch. Der Spielleiter versucht jedoch, die anderen dadurch in die Irre zu führen, dass er auch bei Dingen, die nicht fliegen können, die Arme hochstreckt: „Das Pferd fliegt!“ oder bei richtigen Sätzen, wie z.B.: „der Papagei fliegt!“ die Arme auf den Tisch liegen lässt.

**AUGUST:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

1.1.Feuer - Was ist das? Seite 8 + 9 + SchülerInnenheft S.4 + 5

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

4.2.Wappen und Schutzpatron der Feuerwehr S.26 + SchülerInnenheft S.26

**Spiele:**

Spiel um mehr Selbstvertrauen zu gewinnen:

Zielwerfen:

Die Kinder spielen Zielwerfen. Sie müssen mit einem Ball in einen Eimer treffen. Ihren Abwurfplatz können Sie innerhalb eines vorgegebenen Bereichs wählen. Sie können sich also unterschiedlich weit weg vom Eimer aufstellen. Dabei müssen Sie vorher abschätzen wie weit sie werfen können, das heißt wie viel sie sich selbst zutrauen können. Wichtig ist, dass die Kinder den Eimer treffen, und dadurch lernen, sich selbst erreichbare Ziele zu setzen. In jeder Spielerunde dürfen die Kinder dreimal werfen. In weiteren Spielrunden sollten die Kinder nach und nach ihre Entfernung zum Eimer vergrößern. Sie sollen versuchen, sich mehr zu trauen, auch wenn sie vielleicht einmal das Ziel verfehlen. Wenn Kinder absichtlich zu kurze Abstände wählen, damit sie auf jeden Fall treffen, sollte das in einem Auswertungsgespräch thematisiert werden.

Variante:

Das Spiel kann als Mannschaftspiel gegeneinander gespielt werden. Jedes Kind, das sein Ziel erreicht, bekommt einen Punkt. Auch hier kommt es nicht darauf an wie weit ein Kind wirft, sondern ob es das selbst gesteckte Ziel erreicht und damit seine Mannschaft unterstützt

Das Pendel:

Vertrauensaufbau zu anderen Gruppenmitgliedern

Ort: Wiese; Dauer 20 bis 30 Minuten
Beschreibung:
Alle Gruppenmitglieder stellen sich Schulter an Schulter im Kreis auf, bis auf
eine/n SchülerIn. Diese/r stellt sich mitten in den Kreis, der nicht mehr als 2
Meter messen sollte. Er/Sie schließt jetzt die Augen, spannt den ganzen
Körper an und lässt sich nach hinten fallen. Die anderen Gruppenmitglieder
federn den Fall ab und stoßen ihn/sie vorsichtig weiter, so dass eine
Bewegung wie bei einem Pendel entsteht.
Wechsel nach zirka 1,5-2Minuten

**SEPTEMBER:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

1.2.Nutzen und -Gefahren von Feuer S.10 + SchülerInnenheft S.6

1.3. Brennbarkeit von Stoffen S.11 + SchülerInnenheft S.7

**Spiele:**

Ein Spiel rund um Gefühle und wir lernen uns kennen:

Dieses Spiel ist auch gut geeignet sich als Gruppe kennen zu lernen. Auf jeden Fall erfahren die Kinder noch einmal ganz viel Neues voneinander. Sie bekommen mit, wie es ist, einer von ganz vielen zu sein oder einer von ganz wenigen. Und sie merken, dass jeder Merkmale hat, die ihn von anderen unterscheiden.

Die Kinder stehen oder laufen umher. Die Spielleitung überlegt sich vorher verschiedene Kategorien, zunächst erstmal Fragen, bei denen es nur zwei mögliche Aufteilungen gibt, zum Beispiel:

* Wer hat Geschwister?
* Wer hat ein Haustier?
* Wer mag gerne Nudeln?
* Wer kommt zu Fuß in die Schule?
* Wer mag gerne Tee?

Die eine Gruppe steht rechts, die andere Gruppe stellt sich links auf. Oder ein aufgestellter Kegel ist der Sammelpunkt. Auf Fragen zum Thema Konflikt bietet sich an:

-Wer gibt im Streit eher nach?

-Wer wird schnell laut beim Streiten?

-Wer weint, wenn er nicht mehr weiterweiß?

Wichtig ist, dass die Kinder wahrnehmen, wer mit Ihnen zusammensteht und wie es sich in der Gruppe anfühlt. Dazu muss es immer einen Moderator geben welcher die jeweiligen Ergebnisse kommentiert und hinterfragt.

Interessant war auch die Frage nach einer Person. Wer ist Theodor? Es war sehr überraschend das nicht jeder jeden in der Gruppe kannte.

Nach und nach können auch Fragen mit mehreren möglichen Antworten gestellt werden und es kann der Gruppe selbst überlassen werden, sich gegenseitig zu finden. In der Fachsprache heißt dieses „Sortieren“ Soziogramm.

**OKTOBER**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

1.4.Wie verhalte ich mich richtig um Brände zu verhindern? S.12 und Seite 13 + SchülerInnenheft S.8

**Spiele:**

Muttern und an der Schraube drehen:

Kurzbeschreibung:

Ein Geschicklichkeitsspiel bei dem Muttern von Schrauben gedreht werden müssen.

Alter: 6 - 9 Jahre

Material:

- Verschiedene Schrauben und dazugehörige Muttern

- Smartphone oder Stoppuhr zur Zeitmessung

Vorbereitung:

Die Muttern sowie die Schrauben werden auf in einem Gefäß bereitgestellt.

Ablauf:

Die Jugendlichen müssen aus einem Gefäß Schrauben und Muttern entnehmen. Da es sich um unterschiedliche Schrauben handelt, muss darauf geachtet werden die richtigen Muttern zu verwenden.

Die Muttern werden dann auf die Schrauben gedreht. Das Ganze geschieht auf Zeit.

**Was brennt gut, was brennt nicht gut?**

Kurzbeschreibung:

Die Feuerwehr Kids sollen durch Versuche brennbare und nicht brennbare bzw. schwerbrennbare Stoffe unterscheiden.

Altersgruppe: 6 - 9 Jahre

Material:

Holzspäne, Eichenholzklotz, Eisenstab, Stahlwolle, Bunsenbrenner, Feuerzeug,

Feuerfeste Unterlage

Ablauf:

Die Holzspäne werden zuerst angezündet, danach der Eichenholzklotz, dann der Eisenstab und

zuletzt die Stahlwolle. Wenn nötig wird dabei mit einem Kompressor für eine ausrechende Sauerstoff zufuhr gesorgt. Alternativ zum Feuerzeug kann die Stahlwolle auch mit einer 9 V Batterie entzündet

werden.

Nachbesprechung:

Die Holzspäne brennen, der Eichenholzklotz nicht.

Der Eisenstab brennt nicht, die Stahlwolle brennt heftig. Usw.

**NOVEMBER:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

2.1.Richtiges Verhalten im Brandfall S.14 + SchülerInnenheft S.10

2.2.Der Löschvorgang S15 + SchülerInnenheft S.12

**Spiele:**

AKUSTISCH – Spiele welche die Konzentration steigern:

Spiel mit dem Seidenpapier:

Ziel: Wahrnehmen unterschiedlicher Geräusche

Material: ½ Bogen Seidenpapier für jedes Kind

Verlauf: Der Spielleiter erzeugt verschiedene Geräusche, indem er auf das Blatt klopft, mit den Fingern darauf trommelt, mit der Handfläche auf dem Seidenpapier kreist. Die Kinder machen zur Übung der Geräusche nach.

Nun schließen die Kinder die Augen. Der Spielleiter erzeugt eines der Geräusche, und die Kinder sollen mit geschlossenen Augen erraten, wie das Geräusch zustande gekommen ist.

Variante: Statt Seidenpapier kann Zeitungspapier, Metallfolie u.ä. verwendet werden.

Dem Fehlerteufel auf der Spur:

Ziel: Heraushören falscher Wörter und Begriffe

Material: keines

Verlauf: Der Spielleiter liest Sätze vor, in denen Fehler versteckt sind. Die Kinder sollen durch Klopfen oder Klatschen diese Fehler anzeigen.

Z.B.: Zum Schlafen legt sich Peter in sein gemütliches Badezimmer. Die Fische laufen im See. In der Nacht scheint die Sonne besonders hell.

Variante: Eine ganze Geschichte mit Fehlern vorlesen.

Mein Wappen:

Ziel: Reflexion,
Bewusstwerden und Enthüllung der eigenen Person
Dauer: 20min
Ort:
Material: Papier, Stifte (verschieden Farben)
Beschreibung:
Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt Papier und soll sein persönliches
Wappen zeichnen. Es sollten positive und negative Eigenschaften sowie
Erfahrungen während dieser Tage im Wappen vorkommen und einander
gegenübergestellt werden. Das Wappen soll durch ein Motto oder einen
Motivationsspruch verziert werden.
Es werden alle Wappen einzeln besprochen; kommt es zu einer Häufung an
gleichen positiven oder negativen Kommentaren oder anderen
Auffälligkeiten, soll darüber gesprochen werden.
Kommentar: Dadurch, dass die Gedanken der SchülerInnen grafisch
festgehalten und danach auch verbalisiert werden, werden
sie im Bewusstsein verankert und können in die Zukunft mitgetragen werden.

**DEZEMBER:**

**Brandverhütung:**

Arbeitsmappe „Gemeinsam Sicher Feuerwehr“ – Volksschule:

2.3.Einen Notruf absetzten! S.17 + SchülerInnen S.14

2.4.Die Feuerwehr kommt! S.18 + 19

**Spiele:**

AKUSTISCH – Spiele welche die Konzentration steigern:

Unsere laute Welt:

Ziel: aufmerksames Hören und Erkennen von Geräuschen.

Material: keines

Verlauf: Der Spielleiter vereinbart mit den Kindern einen bestimmten Zeitraum (z.B. 3 bis 5 Minuten, je nach Ausdauer des Kindes). Während dieser Zeit sollen die Kinder ganz ruhig sein. Jedes Kind zieht sich im Raum auf seinen Lieblingsplatz zurück und soll sich alle Geräusche merken, die wahrzunehmen sind (z.B. Schritte auf dem Gang, Autos in der Ferne, flüstern usw.)

Nachher berichtet jedes Kind, was er gehört hat. Man wird erstaunt sein wer wieviel wahrnimmt.

Wörterkette:

Ziel: Heraushören der Anfangs- und Endlaute eines Wortes

Material: keines

Verlauf: Ein Kind nennt ein Wort. Das nächste Kind soll mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes ein neues Wort bilden. Z.B: 1. Wort Esel; 2.Wort Lampe usw.

Was brennt gut, was brennt nicht gut?

Kurzbeschreibung:

Die Feuerwehr Kids sollen durch Versuche brennbare und nicht brennbare bzw. schwerbrennbare Stoffe unterscheiden.

Altersgruppe: 6 - 9 Jahre

Material:

Holzspäne, Eichenholzklotz, Eisenstab, Stahlwolle, Bunsenbrenner, Feuerzeug,

Feuerfeste Unterlage

Ablauf:

Die Holzspäne werden zuerst angezündet, danach der Eichenholzklotz, dann der Eisenstab und

zuletzt die Stahlwolle. Wenn nötig wird dabei mit einem Kompressor für eine ausrechende Sauerstoff zufuhr gesorgt. Alternativ zum Feuerzeug kann die Stahlwolle auch mit einer 9 V Batterie entzündet

werden.

Nachbesprechung:

Die Holzspäne brennen, der Eichenholzklotz nicht.

Der Eisenstab brennt nicht, die Stahlwolle brennt heftig.

Je feiner das Material, desto größer ist die Oberfläche und die Sauerstoffaufnahme, umso heftiger der Brand.

**Weitere Aktivitäten:**

* Einen Weg beschreiben lassen! Wie komme ich von da nach dort bzw. wie findet mich das Einsatzfahrzeug?
* Besuche alle Firmen in deiner Gemeinde, Welche handwerklichen Betriebe gibt es? Waren es früher mehr und wenn ja wo sind sie hingekommen? Sein direktes Umfeld kennen lernen!
* Buchstaben suchen inkl. Lageangabe ergibt am Schluss ein Lösungswort (eventuell Kommunikation über Funkgeräte)
* Eine Geschichte weiter Erzählen! Der Spielleiter beginnt zu erzählen und ab einer gewissen Stelle darf jedes Kind zwei Sätze weiterdichten. Wo geht die Reise hin?
* Kinderkonferenz: Wie funktioniert Demokratie? Regeln zu den Feuerwehr Kids erstellen! Kinder in die betreffenden Entscheidungen mit einbeziehen.
* Kindersicherheit – Unfallprävention; Wie schütze ich mich vor Schaden?
* Betonwand vor dem Feuerwehrhaus mit Kreide bemalen!
* Waldspaziergang (Naturkunde/wie heißt der Baum, der Strauch); Schon mal was von Klimaerwärmung gehört? Was ist das und warum?
* Spaziergang bei Regen in den Wald. Baumbestimmung, Pilze bestimmen, das Wunder allen Lebens ansprechen. Pilze die man nicht kennt nicht einfach umtreten.

**AUSFLÜGE mit der Feuerwehr Jugend zusammen:**

-JUNI - Feuerwehrjugendleistungsabzeichen BEWERB

-Besuch bei Berufsfeuerwehr Graz

-Ausflug in die Feuerwehrschule Eisenstadt + LSZ Burgenland

-Trampolinpark Graz

**Materialkunde; Vermittlung diverser Feuerwehrinhalte:**

* Knoten: Der Zimmermannsklank und seine Verwendung
* Strahlrohr: Wie funktioniert das Innenleben, praktisches ankuppeln und verschiedenen Schlauchdurchmesser
* Verteiler: Innenleben und Funktionsweise, Verwendungszweck

WELCHE GERÄTE SIND IN WELCHEM FEUERWEHRFAHRZEUG?

**Gruppe teilen und kennenlernen:**

*Ist eine Feuerwehr Kids Gruppe zu groß, macht es Sinn diese zu teilen. Pro Betreuer wäre eine Gruppengröße von maximal fünf bis sechs Kindern ratsam.*

Warum eine Gruppe teilen? Entweder die Gruppe kennt sich zu gut, dann macht es manchmal Sinn diese zu teilen, damit die Gruppendurchmischung, das Kennenlernen- besser funktioniert oder eine Gruppe kennt sich gar nicht, dann macht es ebenso Sinn mehrere Kennenlernspiele zu organisieren.

Möglichkeiten zur Gruppenteilung für 2 Gruppen:
- Alle Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe auf, das kann man nach Größe organisieren, der Größte vorne der kleinste ganz hinten oder umgekehrt. In der Mitte wird geteilt.
- Eine andere Möglichkeit wäre nach Alphabet, von Anja bis Wolfgang, aufstellen lassen. Je nachdem wie viele Gruppen man für welches Spiel benötigt wird geteilt.
- Seil oder Trennlinie in der Mitte des Raumes auflegen/spannen:

Die Kinder laufen oder gehen herum und bei einem bestimmten Kommando müssen die Kinder stehen bleiben. Wer auf der einen Seite steht, ist in einer Gruppe und diejenigen auf der anderen Seite, bildet die andere Gruppe. Sind auf einer Seite zu viele Kinder, füllt der Spielleiter die kleinere Gruppe auf.

Möglichkeiten zur Gruppenteilung für mehr als 2 Gruppen:
- Möchte man mehr als 2 Gruppen haben, könnte man mittels Los entscheiden. Zum Beispiel mit einem Quartett: In einem Säckchen sind vier Bilder von einem Strahlrohr, vier von einem Sammelstück oder einem Saugkorb etc. Die Kinder ziehen, und wer das gleiche Symbol zieht, ist in einer Gruppe.
- Durchzählen der Kinder: Je nachdem wie viel Gruppen man haben möchte, zählen die Kinder durch: eins bis vier, eins bis fünf usw..Wer die selbe Nummer hat, ist in derselben Gruppe.
- Wählen mittels Puzzle: Es wird eine Postkarte oder ein Feuerwehrbild zerschnitten bzw. mehrere Bilder zerschnitten, und wer die zusammenpassenden Puzzleteile hat ist in einer Gruppe.
- Gruppenzuweisung durch Sitzplatz-Symbole: bevor die Gruppe in das Feuerwehrhaus kommt, werden unter den Stühlen/Sitzplätzen- Nummern oder Bilder geklebt und wer die passenden gemeinsamen Bilder hat, ist auch in einer Gruppe.

Kennenlernspiel:

*„Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme mit!“*

Die Kinder sitzen Indoor oder draußen im Kreis. Ein Kind, welches vorher bestimmt wurde, beginnt und sagt: „Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme…..xy….mit“ Es nennt den Namen des linken Nachbarn (Uhrzeiger). Das nächste Kind wiederholt den Spruch und zählt den Namen aller schon genannter Kinder auch. Das Spiel kann so lange weitergehen bis zumindest die Runde dran war. Weiter könnte das Spiel gehen das alle Namen aufgezählt werden und zusätzlich…“Ich fahre mit dem Feuerwehrauto und nehme außer….xy….noch ein Strahlrohr mit.“ Usw.