

Alarmspiel

Alarm, ab in den Einsatz! Ein Spiel zum Aufwachen und Energie los werden.



Altersgruppe

6 - 9 Jahre



Gruppengröße

> 5 Teilnehmer_innen



Phase

Einstieg



Vorbereitungszeit

< 15 Minuten



Dauer

10 - 30 Minuten



Betreuer_innen

2



Betreuungsanspruch

Niedrig

Rahmenbedingungen

Indoor, Outdoor

Benötigtes Material

Pro Junghelfer:in ein Stuhl

Vorbereitung

Die Stühle werden in einem Kreis aufgestellt.

Ablauf der Methode

Die Junghelfer:innen setzen sich in den Kreis und zählen reihum von 1 bis 3 durch. Die Spielleitung stellt sich in die Mitte des Kreises. Alle Junghelfer:innen mit der Zahl 1 sind Gruppenführer:innen, alle Junghelfer:innen mit der Zahl 2 Truppführer:innen und alle Junghelfer:innen mit der Zahl 3 Zugführer:innen (Die Zuordnung kann beliebig verändert werden).

Alternative: Anstelle der Funktionen werden Fahrzeuge genutzt. Alle mit der Zahl 1 sind dann ein GKW, alle mit der Zahl 2 ein MTW, alle mit der Zahl 3 ein MZKW.

Sobald alle Junghelfer:innen eine Funktion zugeordnet bekommen haben, stellt sich eine:r Junghelfer:in in die Mitte und ein Stuhl wird aus dem Kreis entfernt.

Sofern die Spielleitung mitspielen möchte, muss kein Stuhl entfernt werden – die Spielleitung muss sich lediglich eine Funktion zuordnen.

Der:die Junghelfer:in in der Mitte ruft nun eine der drei Funktionen, woraufhin alle Junghelfer:innen mit dieser Funktion ihre Plätze wechseln. Ruft die Person in der Mitte „Alarm“, wechseln alle ihre Plätze. Der:die Junghelfer:in in der Mitte versucht nun, einen der freien Stühle zu ergattern. Die Person, die keinen Platz mehr findet, macht in der Mitte weiter.

Sobald die Lust geringer wird, beendet die Spielleitung das Spiel.

Verweise

Die Anzahl der Betreuer:innen muss an die Gruppengröße angepasst werden.

Quelle:

Jugendfeuerwehr Rheinland-Pfalz, Koblenz

Autor in der Methode

Stephanie Ems, THW-Jugend Rheinland-Pfalz e.V.
