

Geländespiel „Pfadfinderfeuerwehr“

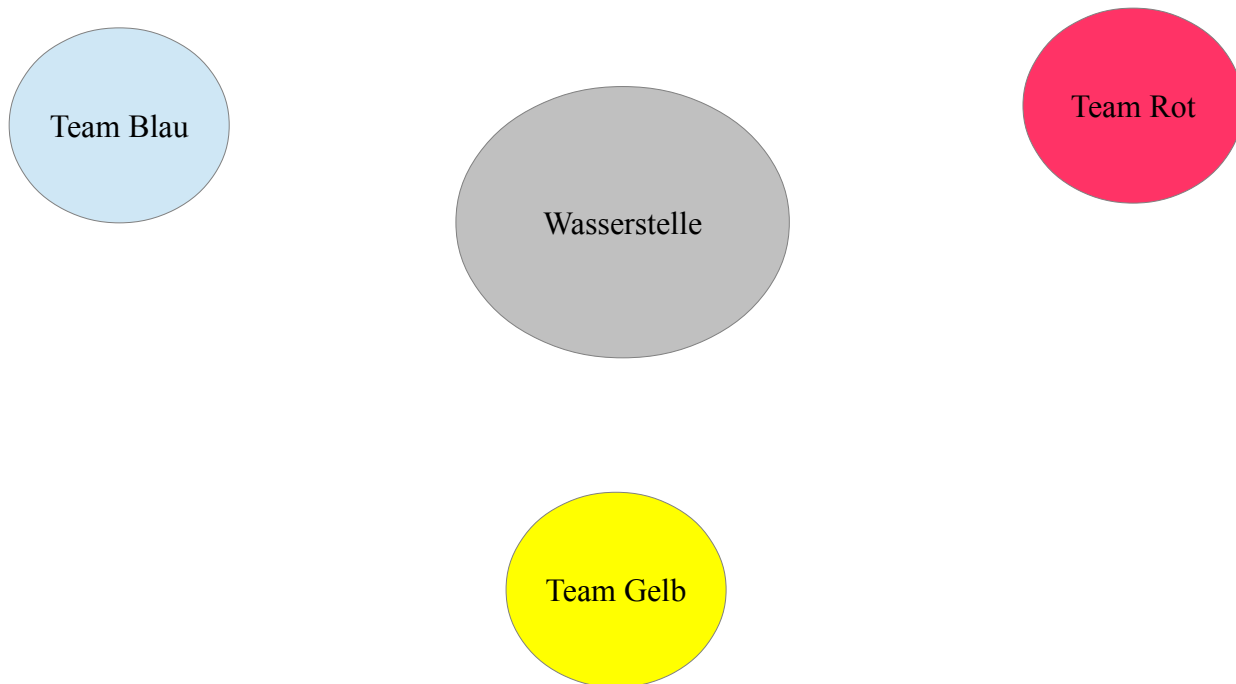
© <http://jonaserne.blogspot.com/>

- 3 gleich starke Gruppen (blau, gelb, rot) verteilen sich auf drei mit Absperrband eingezäunte Bereiche
- Jeder Mitspieler bekommt mit Kinderschminke einen Punkt ins Gesicht in der Farbe seines Teams
- Jeder Mitspieler muss seine **Taschenlampe** und seinen **Trinkbecher** mitnehmen.
- **Material** Absperrband, Kinderschminke in blau, rot und gelb, Fahrtenmesser, Wasser, 4 Schöpfkellen

Kurzbeschreibung:

Phase 1: Aufbauphase. Jede Gruppe macht in ihrem Bereich eine **sichere Feuerstelle** (Feuertisch mit Holz und Lehm oder Steinen, evtl. auch einfache Feuerstelle) und ein **Feuer**, das möglichst lange brennt. (Dauer von Phase 1: ca. 45 Min.) Am Ende von Phase 1 ertönt das **Signalhorn**.

Phase 2: Spielphase. Nun darf **kein** Holz mehr nachgelegt werden. Ziel ist es nun, die Feuer der anderen zwei Gruppen **mit Wasser auszulöschen** bevor das eigene Feuer ausgelöscht ist.



Wasser holen: Jeder Teilnehmer der Gruppe darf in den mittleren Wasserstellenbereich. **In allen mit Absperrband versehenen Bereichen ist man geschützt.** Sobald man den abgesperrten Bereich verlässt, kann man jederzeit von Mitspielern der anderen Gruppen „abgeschlagen“ werden (wie bei Fangen). Wer Wasser holt, bekommt immer nur einen halben Becher voll (kleine Schöpfkelle).

Wasser dazugewinnen: Mit dem „Abschlagen“ kann man auf Risiko gehen und Wasser dazu gewinnen oder sein Wasser verlieren. **Wer kein Wasser hat, darf niemanden abschlagen, und kann auch nicht abgeschlagen werden.** Wer Wasser hat und abgeschlagen wurde, muss anhalten und mit dem Fänger „Schere, Stein, Papier“ spielen, bis einer gewinnt. Wer gewinnt, bekommt das Wasser seines Gegners. Überschüssiges Wasser wird im nächsten Gebüsch entsorgt.

Spielaufsicht: Je zwei Leiter sind pro Gruppe eingeteilt und in der Nähe des Gruppenplatzes. Sie sorgen für Sicherheit beim Feueraufbau und passen in der zweiten Phase auf, dass Gegner innerhalb der Absperrung geschützt bleiben und dass die eigene Gruppe kein Holz nachlegt. Vier Leiter sind in der Mitte bei der Wasserstelle und geben das Wasser an die Teilnehmer aus. Die übrigen Leiter verteilen sich auf dem Spielfeld und sorgen für Fairness im Spiel.

Gewonnen hat: Diejenige Gruppe, welche als Letzte noch ein brennendes Feuer hat, während die anderen zwei Feuer ausgelöscht sind (ohne Glut) oder nach Verbrauch des Wassers das stärkste Feuer (Leiterjury).

Anpassungsmöglichkeiten: Je nach Umgebung, Alter, Anzahl der Teilnehmer und Stärke im pfadfinderischen Wissen gibt es verschiedene Stellschrauben, mit welchen man das Spiel beeinflussen kann. Die Dauer der ersten Phase kann man variieren, und etwa verkürzen, wenn es sich um große Gruppen mit viel Basiswissen zur Feuertechnik und Holzarten handelt, oder entsprechend verlängern, falls dies fehlen sollte. Länger wie eine Stunde sollte diese erste Phase eher nicht dauern, da sich sonst schnell allgemeine Langeweile ausbreitet. Für fitte Pfadfinder sollte es möglich sein, die Aufbauphase auf 25 – 30 Minuten zu beschränken.

Ebenso könnte man auch die Dauer der zweiten Phase beschränken, indem von Anfang an eine Uhrzeit festgelegt wird, wann das Spiel beendet wird. Bei guten Feuern und nicht allzu nassem Wetter braucht die zweite Spielphase sonst schnell mal 1,5 Stunden oder länger.

Bei sehr vielen Teilnehmern lassen sich natürlich auch noch mehr Gruppen einteilen. Allerdings ist zu beachten, dass dann jeder Feuerplatz gleich weit von der Wasserstelle entfernt sein muss.