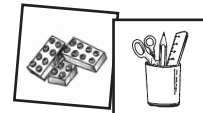


Bespielbares Feuerwehrauto (ab 2 Jahren)



Material:

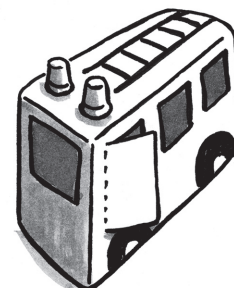
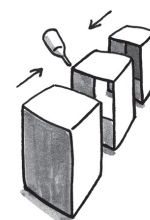
3 große Kartons (am besten von Kühlschränken; nach Möglichkeit sollte ein Kind darin stehen können), 1 Bleistift, 1 Cuttermesser, 1 Schere, sehr viel Zeitungspapier, Kleister und Wasser, Schalen, mindestens 4 Pinsel, 3 rote, 1 schwarze und 1 weiße Flasche Fingerfarbe, 3 Maltöpfchen, 1 Eimer, 1 Rührlöffel, 1 Rolle Kreppklebeband und 1 Rolle normales Klebeband, 1 Heißklebepistole, 2 durchsichtige Joghurtbecher, 1 blauer, wasserfester Fasermarker, Maldecken und Kittel, Zeitungspapier, Abdeckfolie, ggf. 2 LED-Lichterketten mit Batterie, schwarze Pappe, 1 Toilettenpapierrolle, Stühle, Scheren, evtl. Musterklammern

Vorbereitung:

Den Kleister nach Packungsanleitung in einem Eimer anrühren und den fertigen Kleister für die Kinder in kleinere Schalen umgießen. Die gesamte Arbeitsfläche mit Zeitungspapier / Abdeckfolie auslegen.

Arbeitsanleitung:

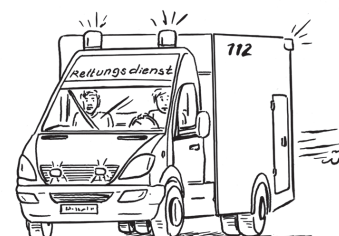
1. Zuerst die großen Kartons aufstellen und die Böden mit Klebeband zukleben. Bei einem Karton werden zwei gegenüberliegende Wände herausgeschnitten und bei den anderen beiden jeweils nur eine Wand. Nun werden die Kartons zusammengesteckt, sodass sie einen großen ergeben. Den Karton hinlegen.
2. Mit dem Bleistift werden nun Türen und Fenster aufgemalt und mit dem Cuttermesser eingeschnitten. Die Fenster können ganz herausgeschnitten werden und die Türen werden so eingeschnitten, dass man sie später noch auf- und zuklappen kann.
3. Die Verbindungsstellen der drei Kartons werden zusammengeklebt. Dazu fixiert man die zusammengesteckten Stellen mit dem Kreppklebeband. Dann den Kleister über die Verbindungsstelle der beiden Kartons streichen und eine Lage Zeitungspapier daraufkleben. Danach wieder Kleister auf das Zeitungspapier streichen und noch eine Lage Zeitungspapier daraufkleben. Die Lagen (mindestens sechs Lagen) so dick auftragen, dass die Kartons zusammengehalten werden. Es ist sinnvoll, über alle Kartonseiten Zeitungspapier und Kleister aufzutragen, denn dadurch wird das Fahrzeug hinterher stabiler.
4. Alles 1 – 2 Tage gut trocknen lassen, sonst besteht die Gefahr, dass das Geklebte auseinanderbricht. Ist alles trocken, wird das Fahrzeug mit roter Fingerfarbe angemalt.
5. Alle Kartons wieder gut trocknen lassen. Nun kann man mit der schwarzen Farbe Konturen um Fenster und Türen malen sowie Autoreifen oder eine Leiter aufmalen. Mit der weißen Fingerfarbe malt man die Notrufnummer 112 auf die Seiten.
6. Die beiden Joghurtbecher werden von innen mit blauem Fasermarker bemalt und oben auf das Dach geklebt. Möchte man die Blaulichter beleuchten, kann man LED-Lichterketten hineinlegen und eine kleine Lücke für das Kabel in den Becher schneiden. So lassen sich die Lichter auch an- und ausschalten bzw. die Batterien können gewechselt werden.
7. Für die Inneneinrichtung bastelt man aus schwarzer Pappe ein Lenkrad, schneidet ein Loch in die Mitte und steckt eine Toilettenpapierrolle hinein. Die Rolle wird unten etwas eingeschnitten und die Laschen werden umgebogen. Mit Hilfe der Laschen kann man das Lenkrad innen am Karton auf der Fahrerseite (evtl. mit Musterklammern) anbringen. Mit Stühlen können Sitze geschaffen werden.



Hinweise:

Es ist ratsam, für dieses Angebot einen ruhigen Raum auszuwählen, der viel Platz bietet. Da dabei viel Kleister und Farbe verspritzt werden kann, empfiehlt es sich, alles mit Abdeckfolie oder Zeitungspapier auszulegen und auch die Kinder entsprechend mit alten Sachen einzukleiden.

Die Kartons bekommt man häufig in Elektrogeschäften oder in Möbelhäusern. Um einen hohen Spielfaktor zu ermöglichen, am besten so große Kartons auswählen, dass ein Kind aufrecht darin stehen und spielen kann. Dieses Angebot ist etwas aufwändiger und beansprucht eine lange Trocknungszeit – es lohnt sich aber!





Löschsandtransport (ab 4 Jahren, ab 6 Spielern)

Material:

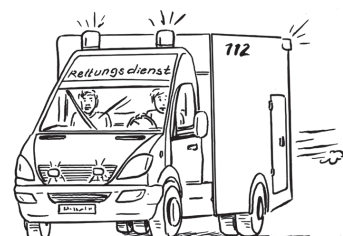
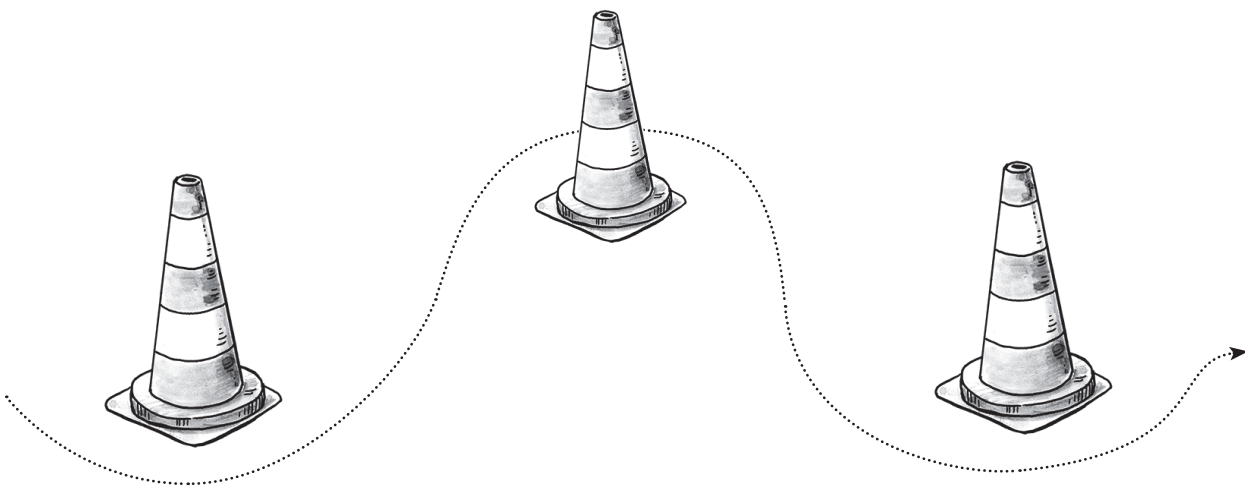
mindestens 3 Pylonen und / oder 3 Autoreifen, 2 Seile, 6 Eimer, 2 Schaufeln, Sand, 1 Rolle Klebeband, Kreide

Vorbereitung:

Es müssen zwei gleich lange Laufstrecken mit Kreide markiert werden. Start- und Ziellinie können mit Seilen festgelegt werden. An der Startlinie werden zwei mit Sand gefüllte Eimer aufgestellt und an der Ziellinie zwei leere Eimer, die befüllt werden müssen. Jeweils einer Mannschaft wird einer der Eimer mit Sand am Start, ein leerer für den Transport und ein leerer am Ziel zum Befüllen zugewiesen. Die Schaufeln liegen an den Eimern an der Startlinie. An den leeren Eimern wird bei einem guten Höhendrittel mit dem Klebeband markiert, bis wohin der Sand eingefüllt werden kann. Die Pylonen und Autoreifen werden auf der Laufstrecke verteilt. Diese müssen die Läufer umrunden oder umhüpfen.

Spielregeln:

1. Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Auf beiden Strecken werden die Kinder in regelmäßigem Abstand voneinander positioniert und stellen sich bereit (wie bei einem Staffellauf).
2. Von jeder Mannschaft steht ein Teilnehmer mit einem leeren Eimer an der Startlinie. Auf Kommando füllen die beiden Kinder etwas Sand bis zur Markierung in ihre Eimer und rennen los zum nächsten Kind ihrer eigenen Mannschaft und übergeben ihm den Eimer.
3. Nun rennt dieses Kind zum nächsten Kind seines Teams und übergibt ihm den Eimer. Auf diese Weise, wie beim Staffellauf auch, wird der Eimer von einem Kind zum anderen weitergereicht. Doch dabei müssen sie auch auf die Hindernisse achten, denn durch die Reifen müssen sie hüpfen und die Pylonen einmal umrunden. Das letzte Kind der Staffeldreihe kippt den Sand an der Ziellinie in den leeren Eimer und bringt den Transporteimer wieder zum vorletzten Kind seiner Staffeldreihe, sodass der Eimer wieder von Kind zu Kind zurück zur Startlinie gebracht wird. Dort füllt das Startlinienkind den Eimer und auf diese Weise wird der Sand von der Start- zur Ziellinie transportiert.
4. Die Mannschaft, die ihren zweiten Eimer am Ziel zuerst gefüllt hat, hat gewonnen. Das Spiel kann man auch mit Wasser spielen, allerdings könnte dies sehr frustrierend werden, da das Wasser beim Laufen schnell versehentlich verschüttet werden kann.





Wie ist der Krankenwagen gefahren? (ab 5 Jahren)

 Spure nach und  male weiter.

