

Präzisions-Boule

Die Zielkugel (Cochonet) wird für jede Gruppe im gleichen Abstand von der Abwurflinie ausgelegt. Es dürfen nur genau 5 Teilnehmer werfen – auch wenn die Gruppe aus mehr Junghelfern besteht. Nachdem alle geworfen haben, wird das Cochonet weggenommen und genau an seiner Stelle ein Nagel in den Boden geschlagen (damit niemand reklamiert, die Kugel sei während des Ausmessens verrutscht). Dann werden die Abstände vom Nagel aus jeweils zum Rand der Kugel gemessen und alle 5 Abstände aufaddiert.

Summe der Abstände:

bis 60 cm:	15 Punkte
bis 80 cm:	14 Punkte
bis 1,00 m:	12 Punkte
bis 1,25 m:	10 Punkte
bis 1.50 m:	8 Punkte
bis 1.75 m:	7 Punkte
bis 2,00 m:	6 Punkte
bis 2,25 m:	5 Punkte
bis 2,50 m:	4 Punkte
bis 2.75 m:	3 Punkte
bis 3,00 m:	2 Punkte
bis 3,50 m:	1 Punkt
über 3,50 m:	0 Punkte

Bedarf:

- 1 Rollbandmaß
- 1 großer Nagel
- 1 Hammer
- 1 Cochonet
- 5 Boule-Kugeln
- 1 Latte als Abwurflinie

Schrauben-Parcours

Nach dem Erklären des Spiels begibt sich der Schiedsrichter/die Schiedsrichterin zum Zieltisch am Ende der Hindernisstrecke. Die Teilnehmer befinden sich hinter dem Starttisch. Auf dem Starttisch befindet sich das Schraubensortiment, am Zieltisch der Eimer mit den Muttern. An beiden Tischen liegt ein Gliedermaßstab aus. Beim Startkommando wird die Stoppuhr gestartet, der erste Teilnehmer läuft los und arbeitet sich durch den Parcours. Am Zieltisch angekommen, zieht er blind eine Mutter aus dem Eimer. Er schätzt oder misst den Durchmesser aus und ruft seinen Kameraden am Starttisch zu, welche Schraube gebracht werden soll. Der nächste Teilnehmer läuft mit der Schraube durch den Parcours. Wenn sie in die Mutter passt, rückt der erste Teilnehmer auf die dem Parcours abgewandte Seite des Zieltisches (er darf allerdings weiter mithelfen). Der zweite Teilnehmer zieht nun eine neue Mutter aus dem Eimer und der Vorgang wiederholt sich, bis der letzte Teilnehmer mit einer passenden Schraube am Zieltisch angekommen ist. Passt eine Schraube nicht, dann muss derjenige, der sie gebracht hat, wieder durch den Parcours zurück (die falsche Schraube nimmt er mit zurück!) und muss eine andere Schraube holen.

Wenn der letzte Läufer seine Schraube passend in die Mutter gedreht hat, wird die Zeit gestoppt. Die Gesamtzeit wird durch die Anzahl der Teammitglieder dividiert. Hier können alle mitmachen, selbst wenn ein Team aus mehr als 7 Junghelfern bestehen sollte. Der Jugendbetreuer hält sich beim Schiedsrichter auf. Er darf nicht beim Ausmessen oder Schätzen der Schrauben oder Muttern mithelfen!

Bedarf:

1 Sortiment Schrauben

1 Sortiment Muttern in kleinem Eimer

2 Biertische

2 Gliedermaßstäbe

1 Stoppuhr

Hinernisse: 2 Steckleiterteile mit Bockleiterteil und Abspannungen

2 Bänke und ein Tisch zum Drübersteigen und Durchkriechen

Balken zum Drüberbalancieren

1 Taschenrechner zum Errechnen der Durchschnittszeit

Chinesische Mauer

In der Ausgangslage liegt der Balken auf je einer Hartholzplatte auf. Die Steine sind daneben abgelegt. Nach dem Erklären des Spiels hat die Mannschaft max. 3 min. Zeit, die Steine auf den Balken zu schichten. Es gibt keine Vorgaben aber auch keine Tipps, wie die Steine aufzulegen sind. Die einzige Regel ist, dass alle Steine auf dem Balken sein müssen. Braucht die Gruppe länger als 3 min. zum Aufsetzen der Steine, dann beginnt automatisch die eigentliche „Hebezeit“ von 7 min. zu laufen.

Der Balken ist mittels Brechstangen anzuheben und mit Hartholzplatten bzw. -keilen zu unterbauen. Ziel ist es, den Balken an beiden Enden auf eine Höhe von min. 15 cm über Boden anzuheben und zu unterbauen. Der Balken muss am Ende stabil in der genannten Höhe liegen. Es zählt nicht, wenn er mit den Brechstangen auf 15 cm gehalten wird. Es ist nicht erlaubt, den Balken oder die aufgelegten Steine während des Hebens, also während der Balken bewegt wird, oder am Ende der Aufgabe festzuhalten. Es ist allerdings zulässig, zwischendurch, also wenn der Balken auf Holz abgesetzt ist, die Steine neu schichten oder nachzurücken. Dies allerdings nur, soweit die Steine nicht bereits heruntergefallen waren.

Heruntergefallene Steine dürfen nur wieder aufgesetzt werden, wenn der Balken zurück in die Ausgangslage abgelassen wird. Das Ablassen kann händisch erfolgen. Während des Ablassens wird die Zeit angehalten. Ob der Balken zum neuerlichen Aufsetzen einzelner Steine wieder abgelassen wird, oder nicht, entscheidet die Gruppe. Erst wenn sie angibt, dass der Balken heruntergelassen werden soll, wird die Zeit angehalten. Der Gliedermaßstab steht der Gruppe zur Verfügung, um die jeweilige Höhe des Balkens selbst zu überprüfen. Es steht der Gruppe frei, gleichzeitig an beiden Enden des Balkens zu arbeiten oder den Balken wechselweise vorne und hinten anzuheben.

Der Jugendbetreuer hält sich beim Schiedsrichter auf. Er darf nicht mithelfen und auch keine Tipps geben.

Wertung:

Die Aufgabe ist 15 Punkte wert. Für jeden der 20 Steine, der am Ende nicht auf dem Balken liegt, wird 1 Punkt abgezogen. Für jeden cm, um den der Balken an einem der beiden Enden zum Schluss unter 15 cm Höhe liegt, wird ein halber Punkt abgezogen.

Spätestens nach 7 min. wird das Spiel abgebrochen. Es bringt keine Zusatzpunkte, die Aufgabe schneller zu lösen, oder eine Höhe von mehr als 15 cm zu erreichen.

Bedarf:

1 Gliedermaßstab

1 Balken

20 Knochensteine

4 Brechstangen

Hartholzplatten und -keile in ausreichender Menge

Bierkasten-Lindwurm

Als Start- und Ziellinie wird jeweils eine Latte ausgelegt. Die Strecke zwischen den beiden Latten beträgt ca. 15 m und muss für alle Teams genau beibehalten werden. Zu Beginn stehen alle Teilnehmer hintereinander auf den umgedrehten Getränkekästen vor der Startlinie. Hinter dem Team befindet sich ein zusätzlicher Kasten auf dem Boden. Auf das Startsignal hin nimmt der hinterste Spieler den leeren Kasten auf und gibt ihn nach vorne. Der Kasten wird zum ersten Spieler weitergereicht und vor dem „Lindwurm“ auf dem Boden abgesetzt. Jetzt rückt die gesamte Gruppe um einen Kasten weiter und der Vorgang wiederholt sich. Es ist nicht verboten, dass zwei Spieler gleichzeitig auf einem Kasten stehen. Berührt ein Spieler mit dem Fuß den Boden, dann muss der gesamte Lindwurm in die Ausgangsstellung zurück, muss sich neu aufstellen und die Strecke von Anfang an neu durchlaufen. Für die Rückkehr zur Startlinie dürfen alle Spieler absteigen und unter Mitnahme ihres Kastens zurücklaufen. Die Zeit wird währenddessen NICHT angehalten, sondern läuft weiter. Die Zeit wird gestoppt, wenn der erste Spieler einen Kasten hinter der Ziellinie platziert hat und auf diesem Kasten steht. Es können 5-7 Spieler teilnehmen. Eine größere Gruppe hat nur einen geringen Nachteil gegenüber einem kleineren Team. Zum Ausgleich dafür kann eine größere Gruppe Vorteile an der Chinesischen Mauer oder bei den Ratespielen haben.

Wertung:

Es wird die Zeit erfasst, die der Lindwurm gebraucht hat, um die Strecke zu überwinden.

1. Platz: 15 Punkte
2. Platz: 13 Punkte
3. Platz: 11 Punkte
4. Platz: 10 Punkte
5. Platz: 9 Punkte
6. Platz: 8 Punkte
7. Platz: 7 Punkte
8. Platz: 6 Punkte
9. Platz: 5 Punkte
10. Platz: 4 Punkte
11. Platz: 3 Punkte
12. Platz: 2 Punkte
13. Platz: 1 Punkt

Bedarf:

8 leere Getränkekästen
2 Latten als Start- und Ziellinie
1 Stoppuhr

Kennzeichen-Quiz

Die Aufgabenblätter enthalten je 15 regionale und 15 überregionale Autokennzeichen. Sie sind zunächst mit einem Tuch abgedeckt. Das Spiel wird erklärt und die Teams erhalten einen Satz Blätter zum Ausfüllen (umgedreht). Mit dem Startsignal wird die Stoppuhr in Gang gesetzt, das Tuch weggenommen und die Aufgabenblätter können umgedreht werden. Die Gruppe hat 5 min. Zeit zum Ausfüllen. Es wird ein Stift bereit gestellt, aber es ist nicht verboten, dass mehrere Spieler gleichzeitig schreiben, sofern sie eigene Stifte haben. Die Gruppe wird auf diese Möglichkeit nicht ausdrücklich hingewiesen, wenn sie aber fragt, dann wird bestätigt, dass mehrere Spieler gleichzeitig schreiben dürfen.

Der Jugendbetreuer steht etwas abseits. Er darf ausdrücklich nicht mithelfen! Sollte eine nachfolgende Gruppe eintreffen, während das Spiel im Gange ist, dann muss sie außer Sicht- und Hörweite warten. Am besten den Jugendbetreuer des gerade spielenden Teams einsetzen, um die nachfolgende Mannschaft auf Distanz zu halten. Das hält gleichzeitig auch ihn auf Abstand und hindert ihn am Vorsagen.

Die ausgefüllten Lösungsbogen werden mit der Nummer des Teams versehen und an der Station zurückbehalten. Das Ergebnis wird in die Laufmappe der Mannschaft eingetragen.

Wertung:

Die Auswertung soll großzügig erfolgen. Jede Antwort, die erkennen lässt, dass das Richtige gemeint ist, ist zu akzeptieren (z. B. für HD: Heidelberg, Rhein-Neckar-Kreis; für RP: Rheinpfalz, Landkreis Ludwigshafen; für MOS: NOK, Neckar-Odenwald-Kreis, Mosbach etc.). Jede richtige Lösung bringt einen halben Punkt. Bei 30 Autokennzeichen ergibt sich damit eine Höchstpunktzahl von 15 Punkten. Zusätzlich dazu gibt es folgende Bonuspunkte:

28-30 richtige Antworten: 3 Bonuspunkte

25-27 richtige Antworten: 2 Bonuspunkte

20-24 richtige Antworten: 1 Bonuspunkt

Bedarf:

1 Biertisch

1 Whiteboard mit 6 Magneten

1 undurchsichtiges Tuch oder 1 Decke

1 Satz Aufgabenblätter farbig zum Aufhängen

13 Satz Aufgabenblätter (Kopien) zum Ausfüllen

1 Bleistift oder zuverlässig schreibender Kuli oder Filzstift

Zeitgefühl

Zu Beginn des Spiels werden sämtliche Handys und Uhren eingesammelt – auch vom Betreuer. Dann werden die Regeln erklärt. Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und die Spieler beginnen, sich gegenseitig die Bälle zuzuwerfen. Die Bälle müssen in Bewegung bleiben. Wenn das Werfen der Bälle in Gang gekommen ist, gibt der Schiedsrichter das Startzeichen und setzt die Stoppuhr in Gang. Das Team muss sich einigen, wann die vorgegebene Zeit von 3 min. abgelaufen ist. Die Zeit wird erst angehalten, wenn das Team sich (mehrheitlich) geeinigt hat, nicht wenn ein einzelner Spieler meint, die Zeit sei vorbei. So lange müssen auch die Bälle in Bewegung bleiben.

Der Jugendbetreuer spielt bei dieser Aufgabe ausdrücklich mit. Auf diese Weise ist er ebenso abgelenkt wie alle anderen Mitspieler und hat keine Möglichkeit, in Ruhe Sekunden zu zählen und dann der Gruppe heimlich ein Signal zu geben.

Wertung:

2.50 bis 3.10 min:	15 Punkte
2.40 bis 3.20 min:	12 Punkte
2.30 bis 3.30 min:	10 Punkte
2.20 bis 3.40 min:	8 Punkte
2.10 bis 3.50 min:	6 Punkte
2.00 bis 4.00 min:	4 Punkte
1.45 bis 4.15 min:	2 Punkte
1.30 bis 4.30 min:	1 Punkt
höhere Abweichung:	0 Punkte

Bedarf:

1 Stoppuhr
4-6 Tennisbälle

Vor dem Weitermarsch erhält die Mannschaft an dieser Station das Aufgabenblatt mit der Rechenaufgabe. Die Lösung ist bei der Rückkehr in der Unterkunft abzugeben.

Armaturen-Männchen

Es liegen 20 Armaturen (Saugkörbe, Verteiler, Strahlrohre, Adapter etc.) bereit. Außerdem min. 1 Paar Schlauchkupplungsschlüssel. Das Team hat die Aufgabe, möglichst alle Teile miteinander zu verbinden.

Wertung:

Wenn alle Teile innerhalb 5 min. miteinander gekoppelt wurden, erhält das Team die volle Punktzahl von 15 Punkten. Hierfür ist es unerheblich, ob die entstandene Skulptur am Boden liegt, oder frei steht. Wenn es dem Team gelingt, alle Teile zu verbinden und wenn zusätzlich die dabei entstandene Skulptur min. 30 sec. lang frei stehen kann, gibt es 3 Bonuspunkte. Für jedes nicht verwendete Teil wird 1 Punkt abgezogen. Bis zu 5 zusammenhängenden Armaturen gibt es folglich 0 Punkte.

Bedarf:

1 Stoppuhr

20 Armaturenteile, die so auszuwählen sind, dass auch wirklich alle aneinandergesetzt werden können.

Euro-Quiz

Zu der Europa-Karte gibt es 15 Fahnen, 15 Kärtchen mit Ländernamen und 15 1-Euro-Münzen. Aufgabe ist es, die Teile auf das richtige Land zu legen. Hierfür stehen 5 min. Zeit zur Verfügung.

Der Jugendbetreuer steht etwas abseits. Er darf ausdrücklich nicht mithelfen! Sollte eine nachfolgende Gruppe eintreffen, während das Spiel im Gange ist, dann muss sie außer Sicht- und Hörweite warten. Am besten den Jugendbetreuer des gerade spielenden Teams einsetzen, um die nachfolgende Mannschaft auf Distanz zu halten. Das hält gleichzeitig auch ihn auf Abstand und hindert ihn am Vorsagen.

Achtung: Nach Spielende unbedingt die Teile, insbesondere die Münzen, auf Vollständigkeit überprüfen, ehe die Gruppe weitermarschiert.

Wertung:

Jedes Teil, das an der richtigen Stelle liegt, bringt 1/3 Punkt. Ein komplett richtig zugeordnetes Land, bestehend aus Ländername, Fahne und Münze ist somit 1 Punkt wert. Sind Teile zwar untereinander richtig zusammengefügt, liegen aber nicht auf der richtigen Stelle der Karte, dann zählen sie nicht. Der Gesamtwert beträgt somit 15 Punkte. Wenn alles innerhalb des Zeitlimits richtig zugeordnet wird, gibt es 3 Bonuspunkte.

Bedarf:

2 Böcke

1 Spielbrett mit Europakarte

je 15 Fähnchen, Ländernamen und Münzen

(Fahnen und Namenskärtchen werden doppelt vorgehalten als Reserve)

1 Stoppuhr

Autokennzeichen- Quiz regional

 **MOS**

 **MA**

 **HD**

 **WO**

 **SP**

 **KA**

 **HN**

 **DüW**

 **NW**

 **HP**

 **ERB**

 **FT**

 **RP**

 **LU**

 **DA**

Autokennzeichen- Quiz überregional



 **D**

 **FR**

 **HH**

 **N**

 **MZ**

 **E**

Rechenaufgabe

Die Feuerwehr von Spritzenhausen leidet unter chronischem Geldmangel. Die wenigen Schläuche, die überhaupt noch auf dem altersschwachen TSF zu finden sind, sind oft schon verkürzt, um Stellen mit Löchern zu entfernen. Ursprünglich hatten alle Spritzenhausener C-Schläuche eine Standardlänge von 15 m. Heute gibt es nur noch 3 Schläuche in dieser Originallänge. Bei 2 Schläuchen wurde jeweils ein Drittel der Länge abgeschnitten, 2 weitere sind nur noch halb so lang wie normal. Von einem Schlauch wurde zunächst ein Drittel abgeschnitten und dann wurde später der Rest noch einmal halbiert. Schließlich gibt es noch 2 Schläuche, die jeweils um 20% verkürzt wurden.

Welche Schlauchlänge kann die Spritzenhausener Wehr noch erreichen, wenn sie alle 10 Schläuche aneinanderkuppelt?