

Wikinger-Schach

Ziel:

Das Spiel dient der spielerischen Wiederholung der Unterrichtsthematiken.

Material:

Wikinger-Schach aus der Spielebox; Kärtchen, um Fragen darauf zu schreiben; Stift; Gummiteller

Ablauf:

Die Gruppe spielt Wikinger-Schach nach den geltenden Regeln.

Zunächst wird eine Spielfläche mit vier Gummitellern in einem Rechteck auf dem Boden abgesteckt. Auf den kürzeren Seiten platzieren nun beide Teams fünf Wikinger-Schachfiguren (Kubbs), in die Mitte kommt der König. Jede Mannschaft erhält sechs Wurfhölzer, die auf die Mitspielenden einer Mannschaft verteilt werden. Nun wirft die erste Mannschaft A ihre Wurfhölzer auf die gegnerischen Figuren. Die Stäbe und Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder mit ihren Würfeln fertig sind. Hat Team A alle sechs Wurfhölzer erfolglos geworfen, ist jetzt Team B von der eigenen Grundlinie aus dran. Sind ein oder mehrere Kubbs umgefallen, muss Team B die eigenen Kubbs an der Längsseite nehmen und in die gegnerische Hälfte werfen. Team A stellt die Kubbs am Ort der Landung auf. Dorthin, wo der oder die Kubbs landen, darf Team A in der nächsten Runde zum Werfen vorrücken. Team B sollte natürlich versuchen, den Kubb möglichst weit in die gegnerische Hälfte zu werfen. Landet der Kubb beim ersten Versuch nicht im Spielfeld, darf Team A den Kubb selbst in der eigenen Hälfte platzieren, jedoch mindestens eine Wurfholzlänge vom König und den Seitenlinien entfernt. Jetzt ist Team B an der Reihe. Team B muss nun erst die eigenen Kubbs in der gegnerischen Hälfte umwerfen, bevor es sich an die Kubbs der gegnerischen Mannschaft machen darf. Steht am Ende der Runde noch ein Kubb im eigenen Spielfeld, darf das Team bis zu dem Kubb vorrücken, der dem König am nächsten ist. Hat ein Team alle gegnerischen Kubbs gestürzt, wird der König anvisiert. Auf den König wird allerdings immer nur von der Grundlinie aus geworfen. Fällt am Ende auch der König, hat das Team gewonnen.

Arbeitsblatt: Wikinger-Schach

Quizfragen

1. Nenne die fünf Brandklassen!

1. Brandklasse A:

Brände fester Stoffe, hauptsächlich organischer Natur, die normalerweise unter Glutbildung verbrennen, z. B. Holz, Papier, Stroh, Textilien, Kohle, Autoreifen

2. Brandklasse B:

Brände von flüssigen oder flüssig werdenden Stoffen, z. B. Benzin, Benzol, Öle, Lacke, Teer, Äther, Alkohol, Stearin, Paraffin

3. Brandklasse C:

Brände von Gasen, z. B. Methan, Propan, Wasserstoff, Acetylen, Erdgas, Stadtgas

4. Brandklasse D:

Brände von Metallen, z. B. Aluminium, Magnesium, Lithium, Natrium, Kalium und deren Legierungen

5. Brandklasse F:

Brände von Speiseölen bzw. Speisefetten in Frittier- oder Fettbackgeräten oder anderen Küchengeräten bzw. Kucheneinrichtungen

2. Nenne drei Feuerwehrfahrzeuge!

- Einsatzleitwagen
- Löschgruppenfahrzeug
- Kommandowagen

3. Aus wie vielen Leuten besteht eine Löschgruppe?

- Sie besteht aus einem Gruppenführer oder einer Gruppenführerin und acht weiteren Feuerwehrleuten.

4. Aus welchen Teilen besteht eine Uniform der Jugendfeuerwehr Rheinland-Pfalz?

- Cap der DJF
- Jugendfeuerwehr-Schutzhelm
- Blouson
- Rundbundhose oder Latzhose
- Schutzhandschuhe
- Festes Schuhwerk

Arbeitsblatt: Wikinger-Schach

5. Wie setzt man einen Notruf ab?
 - Wo ist es passiert?
 - Was ist passiert?
 - Wie viele Verletzte?
 - Welche Art der Verletzungen?
 - Wer meldet es?
6. Wie viele Teile hat eine Steckleiter?
 - Eine Steckleiter hat maximal 4 Teile (8,40 m).
7. Wozu dient die Feuerwehrleine?
 - Die Feuerwehrleine dient als Rettungs-, Sicherungs- und Signalleine sowie zu sonstigen unmittelbar mit dem Einsatz in Zusammenhang stehenden Zwecken.
8. Wozu dient die Mehrzweckleine?
 - Sie dient als Ventilleine, Absperrleine oder Bindeleine.
9. Wie verhält man sich im Rahmen der Unfallverhütungsvorschrift (UVV)?
 - Auf Vorgesetzte/Jugendwart oder Gruppenführer hören.
 - Ruhig und konzentriert sein.
 - Überlegt handeln.
10. Welche Tätigkeiten lassen sich von der Feuerwehr mit einer Brechstange durchführen?
 - Das Heben von Lasten, Öffnen von Türen, Ziehen von Gegenständen (Nägel, Schrauben etc.).
11. Was ist ein SP 30?
 - Ein Spreizer mit einer Spreizkraft von 30 bis 34 Kilonewton.