

Wasser-Verbände-Spiel



JRK-Ideenbude

Jugendrotkreuz

DRK-Landesverband Baden-Württemberg e.V.

Methode

Erarbeitend

Dauer

keine Zeitbegrenzung

Gruppengröße

6-20 Personen

Bildet zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält gleich viel Material (siehe oben)

- Füllt jeder Gruppe einen Eimer mit Wasser. Die Eimer müssen gleich befüllt sein.
- Stellt den zweiten Eimer jeder Gruppe etwa zehn Meter weit weg.
- Die Gruppe bestimmt einen Spieler, der beginnt. Dieser setzt den Helm auf. Den Schwamm am Kopf festhaltend taucht der Spieler diesen in den Eimer Wasser und saugt so viel Wasser wie möglich auf. Die Person rennt zum Eimer und drückt den Schwamm dort aus. Zwei weitere Mitspieler halten sich hinter dem Eimer bereit. Einer würfelt. Je nach Augenzahl müssen Handschuhe angezogen und Verbände angelegt werden (siehe Anhang welcher Verband bei welcher Augenzahl).

[Wasser-Verbände-Spiel](https://jrk.philopp.de/materials/254)

Material

- Mullbinden/Verbandspäckchen/Kompressen
- Handschuhe
- 2 Eimer
- Meterstab
- 1 Schwamm
- 1 DRK-Helm
- 1 Würfel (Festlegung der Verbände)
- Handtücher

Themenbereich

- Erste-Hilfe und San-Wissen
- Muntermacher
- Spiel und Spaß
- Sport und Bewegung

Altergruppe

- keine Altersbeschränkung



JRK-Wasser-Verbände-Spiel:

Material (pro Gruppe):

- Mullbinden/Verbandspäckchen/Kompressen
- Handschuhe
- 2 Eimer
- Meterstab
- 1 Schwamm
- 1 DRK-Helm
- 1 Würfel (Festlegung der Verbände)
- Handtücher

Ablauf:

- Bildet zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält gleich viel Material (siehe oben)
- Füllt jeder Gruppe einen Eimer mit Wasser. Die Eimer müssen gleich befüllt sein.
- Stellt den zweiten Eimer jeder Gruppe etwa zehn Meter weit weg.
- Die Gruppe bestimmt einen Spieler, der beginnt. Dieser setzt den Helm auf. Den Schwamm am Kopf festhaltend taucht der Spieler diesen in den Eimer Wasser und saugt so viel Wasser wie möglich auf. Die Person rennt zum Eimer und drückt den Schwamm dort aus. Zwei weitere Mitspieler halten sich hinter dem Eimer bereit. Einer würfelt. Je nach Augenzahl müssen Handschuhe angezogen und folgende Verbände angelegt werden:

- 1: Armverband (3 Punkte)
- 2: Knieverband (3 Punkte)
- 3: Handverband (3 Punkte)
- 4: Kopfverband (5 Punkte)
- 5: Zehverband (3 Punkte)
- 6: Fingerverband (3 Punkte)



Ein Schiedsrichter schreibt die Punkte auf. Sobald der Verband angelegt ist, bekommt der nächste den Helm und darf mit dem Schwamm das Wasser aufsaugen. Das Spiel dauert so lange, bis alle Teilnehmenden alles gemacht haben. Der Schiedsrichter misst am Schluss mit dem Meterstab, wer das meiste Wasser im Eimer hat. Die Anzahl der Zentimeter ergibt die Punktzahl. Alle Punkte werden zusammengezählt und die Gewinner ermittelt.