LAUFFEUER

Die Zeitschrift
der DEUTSCHEN **JUGEND**FEUERWEHR

11 AUSGABEN IM JAHR INFOS HIER

KNOTENKUNDE 2

AKTUELL INFORMIERT HIER AUF

LAUFFEUER-online.de

LAUFFEUER-online

Knoten knüpfen – (k)ein Kinderspiel

Nachdem wir euch im Februar-Heft den Zimmermannsstich, den Doppelten Ankerstich und den Mastwurf gezeigt haben, findet Ihr hier den Schotenstich und den Kreuzknoten. Zudem stellen wir euch einige Spielideen vor, bei denen die Knoten geübt werden können. Auf Lauffeuer-online.de findet Ihr alle Knoten noch einmal als Bilderstrecke und Video.

Mit dem Kreuzknoten können zwei gleich starke Leinen verbunden werden.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten den Kreuzknoten zu machen. Hier die wahrscheinlich einfachere Methode:

1. Halte die beiden Leinen so, dass die beiden Enden (ca 30 cm), die Du verbinden willst, nach vorne fallen. Überkreuze die Enden, rechtes Seilende über linkes ...

2. Die weiße Leine unter der blauen Leine zwei Mal durchführen.

3. Nun lege das Ende der weißen Leine wieder nach rechts über das blaue Ende, das Du wiederum nach links von oben durch die Öffnung nach links herausführst.

4. Zusammenziehen, fertig.

1. Für diese Art den Kreuzknoten zu knüpfen, formst Du mit der blauen Leine eine Schlinge in der linken Hand und steckst die andere Leine von unten hindurch....

und außen wieder nach unten. 2. Führe das Ende unten um die blaue Schlaufe herum und hole Dir das Ende wieder nach vorne.

3. Führe es von oben wieder in die Schlinge hinein und parallel zur restlichen Leine nach unten.

Achtung, unbedingt darauf achten, dass die beiden losen Enden auf einer Seite liegen, sonst schlägt der Knoten über.

4. Zusammenziehen, fertig.

Der Schotenstich ohne Aufzugsschlaufe dient zum Verbinden zweier Leinen – diese können dabei auch ungleich stark sein. Mit diesem Knoten kann man auch eine Leine in der Mitte einer anderen Leine befestigen.

1. Im ersten Schritt formst Du eine Schlinge mit der weißen Leine und nimmt diese in die linke Hand.

2. Ein Ende der roten Leine ziehst Du nun von unten durch diese Schlinge und über den Zeigefinger der linken Hand nach unten. Achte darauf, dass die Schlinge sich nicht zuzieht denn im nächsten Schritt musst Du die rote Leine genau hier durchziehen..

3. Führe nun das Ende der roten Leine (in unserem Bild den Holzknauf) von vorne direkt durch diese Schlinge.

4. Zuziehen fertig.

Der Schotenstich mit Aufzugsschlaufe:

1. Forme wieder eine Schlinge mit der weißen Leine, stecke das Ende der roten Leine von unten hindurch und lass das Ende nach unten hängen. Auch hier musst Du die Umwicklung mit der linken Hand offen halten, um später die Schlaufe hier durchzustecken.

2. Nun forme mit der rechten Hand die Aufzugsschlaufe in der Mitte des herunterhängenden Endstücks der roten Leine und stecke sie von vorne durch die Schlinge, die du mit der linken Hand noch offen hältst.

3.Jetzt so vorsichtig zuziehen, dass die Aufzugsschlaufe erhalten bleibt.

Bei Verwendung unterschiedlich starker Leinen muss die stärkere Leine das Auge bilden und die dünnere wird darum geführt, ggfs. mit der Aufzugsschlaufe.

Spiele zur Knotenkunde

Knoten XXL

Material: Feuerwehr- oder Arbeitsleine
Spieler: 2 bis 6
Dauer: 3 bis 10 Minuten

Die Spieler haben die Aufgabe, auf Zeit einen Knoten um einen großen Gegenstand zu knüpfen. Zum Beispiel um eine Mülltonne oder ein Feuerwehrfahrzeug. Dabei ist Teamwork und die vorherige Planung entscheidend, um am Ende Erfolg zu haben. Je nach Gruppenstärke ist es sinnvoll, die Teams zeitgleich starten zu lassen. Alternativ nimmt der/die Spielleiter/-in die Zeit und das schnellere Team gewinnt.
Die UVV ist dabei natürlich nicht außer Acht zu lassen. Je größer der Gegenstand ist, desto schwieriger ist es für die Jugendlichen, den Knoten richtig zu knüpfen. Daher sollte bei jüngeren Spielern eher eine normale Mülltonnen gewählt werden, während bei älteren Jugendlichen das Löschfahrzeug sinnvoll ist.

Blinder-Bock

Material: Holzbock, Leinen, Tuch oder Decke
Spieler: beliebig
Dauer: 5 Minuten

Der Spielleiter bereitet unbeobachtet den Holzbock vor. Daran bindet er nebeneinander diverse Knoten und Stiche und verdeckt diese mit einer Decke oder einem Tuch. Nun muss jeder Spieler nach einander die Knoten ertasten. Es empfiehlt sich vorher ein Zeitlimit pro Knoten festzulegen (maximal 30 Sekunden, für erfahrene Jugendliche maximal 5 bis 10 Sekunden je Knoten). Pro richtigen Knoten gibt es einen Punkt. Alternativ können den Spielern auch die Augen verbunden werden.

Staffel-Stich

Material: Holzböcke und Leinen
Spieler: beliebig
Dauer: 3 bis 10 Minuten

Zur Vorbereitung dieses Spiels werden gleich starke Teams gebildet. Nun stellst Du mehrere Holzböcke (alternativ kannst du natürlich auch die Rückenlehne eines Stuhls oder etwas Ähnliches nutzen) jeweils zirka 10 Meter auseinander hin. An jeden Holzbock verteilst Du eine Leine. Um es ein wenig kniffeliger zu gestalten, kann eine Station auch ein Baum oder Schildermast sein, an dem die Jugendlichen vertikal einen Knoten anbringen müssen.
An jeder Station liegt ein Schild mit dem Namen des Knoten oder ein Bild davon.
Nun muss jedes Teammitglied die Strecke ablaufen und die Knoten richtig machen. Am Ende dreht sich der Spieler um, öffnet an jeder Station den Knoten und bringt die Leine wieder in die Anfangsposition. Danach klatscht er oder sie das nächste Teammitglied ab und es geht von vorne los. Das Team mit der schnellsten Zeit gewinnt. Für jeden falschen oder nicht geschafften Knoten gibt es 5 bis 10 Strafsekunden.
Alternativ kann die Laufstrecke auch deutlich vergrößert werden und jedes Teammitglied läuft nur bis zum nächsten Hindernis und klatscht nach dem Knoten den nächsten Spieler ab.

Black Out

Material: Leinen
Spieler: beliebig in Teams aufgeteilt
Dauer: je Runde 1 bis 2 Minuten

Da auf Einsätzen die Lichtverhältnisse gerade im Winter nicht immer die besten sind, sollten die Knoten und Stiche auch blind beherrscht werden. Daher mach doch einfach mal das Licht aus und lass die Jugendlichen dann einen Knoten, den Du zuvor benennst, legen oder stechen. Nachdem die Runde beendet ist, machst Du das Licht wieder an. Für jeden richtigen Knoten oder Stich gibt es einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Knoten-Hindernisparcours

Material: Bierzeltgarnituren, Schaummittelkanister, Leiterteil, Verkehrsleitkegel o.ä.
Spieler: beliebig in Teams aufgeteilt
Dauer: 10 bis 15 Minuten

Baue einen Hindernisparcours auf. Die Jugendlichen sollten mal über etwas steigen, mal unter etwas durchkriechen oder bei einem Leiterteil, das auf dem Boden liegt in jedes freie Feld treten. Oder in ein Löschfahrzeug ein- und wieder aussteigen (nach UVV natürlich). Deiner Phantasie sind beim Parcours keine Grenzen gesetzt. Solltest Du einen Übungsturm oder Ähnliches haben, kannst Du diesen mit einbauen. Dann müssen die Jugendlichen bis oben laufen.
Wichtig ist, dass Du mit den Jugendlichen die Gefahrenstellen besprichst und entsprechend Helm und Handschuhe getragen werden. Sollte der Parcours nicht richtig durchlaufen werden, gibt es pro Fehler 10 Strafsekunden. Verstöße gegen die UVV 30 Strafsekunden.

Am Ende liegen die Leinen bereit und die Jugendlichen sehen entweder ein Foto von einem Knoten, den sie nachknüpfen sollen oder es liegt dort ein Kärtchen mit dem Namen des Knoten sowie der Information, ob dieser gelegt oder gestochen werden muss. Ist der Knoten fertig, rennt das Teammitglied zurück zum Start und klatscht ab. Der nächste Spieler durchläuft den Parcours und knüpft den nächsten Knoten. Kann ein Spieler den Knoten nicht, muss er ebenfalls zurücklaufen und der nächste aus dem Team kann sich an dem Knoten versuchen. Pro richtigem Knoten gibt es einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
Bei Gruppen mit jüngeren Spielern empfiehlt es sich, die Karten mit den Knoten vorher dem Team zu geben, so dass die Teammitglieder sich beraten können, wer welchen Knoten macht. So gibt es mehr Erfolgserlebnisse und weniger Frust.

Knoten-Inklusion

Material: Leinen
Spieler: beliebig
Dauer: 5 bis 10 Minuten

Zu Beginn des Spiels bilden sich immer paarweise Teams. Jedes Teammitglied darf nur mit einer Hand arbeiten. Zusätzlich können weitere Handicaps eingebaut werden: Augenverbinden oder ein Spieler darf nicht reden. Der Spielleiter bestimmt, wer das Handicap hat oder ob es beide haben. Danach nennt oder zeigt der Spielleiter einen Knoten, der gelegt oder gestochen werden muss. Das schnellste Team gewinnt. Am besten werden mehrere Runden gespielt und nach und nach mehr Handicaps eingebaut.
Bei dem Spiel zeigt sich, wer wirklich gut zusammenarbeiten kann.

Gordischer Knoten

Material: keines
Spieler: Beliebig
Dauer: 3 bis 15 Minuten

Dieses Spiel hat zwar nicht direkt etwas mit Knoten und Stichen zu tun, aber es ist ein Klassiker, den wir euch nicht vorenthalten wollen.
Die Spieler stehen im Kreis und laufen langsam mit ausgestreckten Armen aufeinander zu. Wenn alle Schulter an Schulter stehen, greift sich jeder blind eine Hand und hält diese fest. Wenn jeder mit beiden Händen eine jeweils andere hält, dürfen alle die Augen aufmachen, ohne sich dabei loszulassen. Nur durch Darüber- oder Daruntersteigen darf dieses Knäuel aufgelöst werden. Alternativ wird ein „Knotendoktor“ bestimmt. Dieser ist nicht am Knoten beteiligt, sondern gibt Anweisungen, wie das Knäuel sich auflösen soll.

nb

Schickt uns doch eure Fotos vom Übungsdienst, wenn Ihr unsere Spiele spielt. Die schönsten werden dann auf Lauffeuer-online in einer Galerie gezeigt. E-Mail: nils@lauffeuer-online.de.