

Handbuch Spielmobil

Stand: April 2023



Inhaltsverzeichnis

Spielmobil - Mietbedingungen	3
Außen- und Innenansicht Spielmobil	6
Inventar- und Mängelliste.....	7
Laufstelzen.....	9
Pedalos.....	9
Elefantenrennen.....	10
Rasenski.....	10
Reifenrennen.....	11
Riesenmikado	11
Vier gewinnt	12
Kletterpfad	12
Rollwagen	13
Wurfkreuz.....	13
Twister	14
Löschhaus	14
Drehwurm.....	15
Hula-Hoop-Reifen	15
Wikingerschach	16
Sitzsack.....	17
Flusssteine.....	17
Slackline.....	18
Diabolo	18
Moon Hopper	19
Dosenwerfen.....	19
Leitergolf	20
Torwand	20
Trampolin.....	21
Kettcars.....	21

Spielmobil - Mietbedingungen

1. Ablauf

- ⇒ Möchten Interessierte das Spielmobil ausleihen, so ist im Vorfeld der Ausleihtermin über den Buchungskalender auf der Homepage der Kreisjugendfeuerwehr anzufragen.

Buchungskalender Spielmobil:

<https://kfv-fulda.de/kreisjugendfeuerwehr/spielmobil/>

- ⇒ Alternativ können Anfragen mit der Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda abgestimmt werden:

Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda

Goerdelerstr. 70, 36100 Petersberg

Telefon: (0661) 60 11 86

Fax: (0661) 96 21 799

E-Mail: geschaeftsstelle@kfv-fulda.de

- ⇒ Ist der Ausleihtermin abgestimmt, wird der Mietvertrag durch die Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda an den Mieter versandt.
- ⇒ Der Mietvertrag ist von einer vertretungsbevollmächtigten Person des Mieters unterschrieben an die Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda per E-Mail an geschaeftsstelle@kfv-fulda.de oder alternativ per Post zurückzusenden.

2. Mietgebühren

Die Mietgebühren gliedern sich wie folgt auf:

Mieter	Nutzungsdauer *1	Mietgebühr
Feuerwehrvereine, Jugendfeuerwehren des Landkreises Fulda; zur kommerziellen Nutzung bei Festen oder zur Jugendarbeit	1 Tag	50,- €
	jeder weitere Nutzungstag	zusätzlich 10,- €
Feuerwehrfremde oder landkreisfremde Vereine, Gruppen, Behörden, Organisationen	1 Tag	70,- €
	jeder weitere Nutzungstag	zusätzlich 10,- €

*1 Die Nutzungsdauer bezieht sich auf die **tatsächliche** Verwendungszeit des Spielmobiles. Die Kreisjugendfeuerwehr Fulda behält sich vor, die vom Mieter genannte Nutzungsdauer durch autorisierte Personen überprüfen zu lassen.

Die Mietgebühren werden im Voraus bei Abholung des Spielmobil fällig.
Es ist weiterhin eine Kautions in Höhe von 100 Euro zu hinterlegen.

3. Abholung und Rückgabe

Die Abstimmung über Abholung und Rückgabe des Spielmobiles erfolgt ausschließlich durch die Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda. Vereinbarte Termine sind bindend.

Der Mieter ist verpflichtet, Schäden und Verschmutzungen an Spielgeräten und Anhänger bei der Rückgabe unaufgefordert anzuzeigen.

Sollte eine Rückgabe durch den Mieter verhindert werden, wird eine zusätzliche Mietgebühr von 150% des Tagessatzes je Woche fällig.

4. Nutzung und Umgang

Mit Anhänger und Spielgeräten ist bei Transport und Nutzung schonend umzugehen. Besonders nachfolgende Punkte sind zu beachten:

- ⇒ Zur Abholung und Rückgabe muss das Fahrzeug mit Anhängerkupplung eine Anhänghöhe von 45–48 cm (vom Boden bis Oberkante) haben.
- ⇒ Verbleibt das Spielmobil über Nacht beim Mieter, so hat dieser dafür Sorge zu tragen, dass es gegen Diebstahl ausreichend geschützt wird.
- ⇒ Die Spielgeräte sind möglichst nur auf dafür ausgelegten Flächen zu nutzen. Bei Nutzung auf Beton, Teer, usw. sind entsprechende Unterlagen (Teppiche, Planen) zu verwenden.
- ⇒ Schäden am Anhänger sowie Schäden an den Spielen, die während des Betriebs defekt gegangen sind, müssen vom Mieter dokumentiert und der Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda bei Rückgabe unaufgefordert gemeldet werden.

5. Haftung

Für Schäden und Verschmutzungen, die durch den Mieter bei Transport oder Nutzung entstehen, ist dieser in vollem Maße haftbar. Die festgestellten Schäden werden durch die Geschäftsstelle des Kreisfeuerwehrverbandes Fulda beseitigt und dem Mieter in Rechnung gestellt.

Außen- und Innenansicht Spielmobil



Inventar- und Mängelliste

Nr.	Spiele	Anzahl	Benötigte Materialien	Bemerkungen (Mängel)
1.	Laufstelzen	2 Paar	Je 2 Stelzen pro Person	
2.	Pedalos	4 Stück	Je 1 Pedalo pro Person	
3.	Elefantenrennen	8 Paar	Baum- bzw. Kunststoffscheiben mit Seilen	
4.	Rasenski	5 Paar	2 Rasenski pro Person	
5.	Reifenrennen	4 Stück	Reifen auf Rollwagen	
6.	Riesenmikado	2 Sets	Je 1 Riesenmikadoset	
7.	Vier gewinnt	1 Set	Holzgestell, 24 rote und 24 weiße Holzscheiben	
8.	Kletterpfad	1 Set	Faltbares Holzgestell mit Labyrinth, zwei Seilzügen, zwei Holzbälle	
9.	Rollwagen	3 Stück	Rollwägen in verschiedenen Größen (2x rechteckig, 1x rund)	
10.	Wurfkreuz	1 Set	Wurfkreuzgestell und mehrere Gartenschlauchringe	
11.	Twister	1 Set	Twistermatte und Holzplatte mit Drehfeil	
12.	Löschhaus	1 Set	Löschhaus, Kübelspritze mit Strahlrohr und Schlauch	

Nr.	Spiele	Anzahl	Benötigte Materialien	Bemerkungen (Mängel)
13.	Drehwurm	2 Stück	Kunststoffwanne(n)	
14.	Hula-Hoop-Reifen	4 Stück	4 schwingbare Reifen aus Holz	
15.	Wikingerschach	2 Sets	4 Begrenzungspfosten, 10 kleine Kubbs, 1 großer Kubb und 6 Wurfstöcke aus Holz	
16.	Sitzsack	2 Stück	Sitzsack mit Bildaufdruck	
17.	Flusssteine	3 Sets	Kunststoffsteine, je Set 6 Stück	
18.	Slackline	1 Set	Balanceseil mit Ratsche	
19.	Diabolo	2 Stück	Diabolo mit Holzstäben und Seil	
20.	Moon Hopper	2 Stück	Pro Person ein Moon Hopper	
21.	Dosenwerfen	1 Set	Blechdosen, 5 Bälle	
22.	Leitergolf	1 Set	Leitergestell, mehrere Bolas (zwei Farbige Golfbälle, die mit einem Seil verbunden sind)	
23.	Torwand	1 Set	Torwand, 2 Softbälle	
24.	Trampolin	1 Stück		
25.	Kettcars	2 Stück	Pro Kettcar eine Person	
26.	Plane	1 Stück	Größe: 5m x 5m	

Laufstelzen

Materialien: Pro Person je 1 Paar Laufstelzen

Ablauf: Tretet gegen einander im Duell an und findet heraus, wer der schnellere Läufer ist. Für das Rennen könnt ihr je nach Schwierigkeitsgrad verschiedene Parcours und Aufgaben, wie zum Beispiel Slalom oder rückwärtslaufen, festlegen.



Pedalos

Materialien: Pro Person 1 Pedalo

Ablauf: Mit den Pedalos könnt ihr euren Gleichgewichtssinn trainieren oder auch Wettrennen gegeneinander fahren. Mit den orangenen Verkehrsleitkegeln könnt ihr eine Strecke abstecken, die es zu bestreiten gilt.



Elefantenrennen

Materialien: Mehrere Baum- bzw. Kunststoffstelzen mit Leinen

Ablauf: Ihr könnt entweder mit zwei Stelzen pro Person oder mit drei Stelzen für zwei Personen ein Wettlauf veranstalten. Das schnellste Team gewinnt!



Rasenski

Materialien: Mehrere Rasenski (5 Paar vorhanden)

Ablauf: Mit den Rasenski könnt ihr eure Zusammenarbeit in der Gruppe stärken – um schnell ans Ziel zu gelangen, müsst ihr gut zusammenarbeiten. Auch hier könnt ihr Hindernis- und Wettläufe machen, indem ihr gegen andere Teams antretet.



Reifenrennen

Materialien: Mehrere Rollwagen (4 Stück vorhanden)

Ablauf: Ihr setzt euch in die Reifen und habt die Aufgabe, verschiedene Gegenstände während der Fahrt aufzusammeln. Optional könnt ihr dabei eure Zeit stoppen oder im direkten Wettbewerb gegeneinander antreten.



Riesenmikado

Materialien: Riesenmikado-Set

Ablauf: Riesenmikado funktioniert genauso wie normales Mikado. Ziel des Spiels ist es, so viele Mikados wie möglich aufzunehmen, ohne dass die anderen Mikados wackeln. Sobald eines der anderen Mikados wackelt, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Vier gewinnt

Materialien: Spielgestell mit je 24 weiße und 24 rote Spielsteine

Ablauf: Wer zuerst 4 Steine in seiner Farbe in horizontaler, vertikaler oder diagonalen Richtung erreicht hat, gewinnt die Runde.



Kletterpfad

Materialien: Faltbares Holzgestell mit Labyrinth, zwei Seilzügen, zwei Holzbälle

Ablauf: Stellt euch an eine Seite des Kletterpfades. Platziert das Dreieck am unteren Ende des löchrigen Brettes und legt den Holzball hinein. Nehmt nun die Enden des Seiles in die Hände und versucht das Dreieck über das Feld von unten nach oben mit den Seilen zu ziehen, ohne dass der Ball aus dem Dreieck in ein Loch fällt. Wer zuerst mit Dreieck und Ball oben ankommt, hat gewonnen.

Rollwagen

Materialien: Rollwägen in verschiedenen Größen (2x rechteckig, 1x rund)

Ablauf: Legt oder setzt euch auf den Rollwagen eurer Wahl und schlittert davon. Veranstatet ein Wettrennen und stellt die Ziellinie mit den zwei Pylonen ab oder fahrt Slalom um die Pylonen und andere Gegenstände.



Wurfkreuz

Materialien: Wurfkreuzgestell und mehrere Gartenschlauchringe

Ablauf: Ihr müsst die Ringe so aufteilen, dass jeder Spieler etwa gleich viele Ringe hat. Stell euch in ca. 4-5 Meter Entfernung vom Gestell auf und versucht abwechselnd mit den Ringen die Holzstäbe des Wurfkreuzes zu treffen.



Twister

Materialien: Twistermatte und Holzplatte mit Drehpfeil sowie einen Schiedsrichter

Ablauf: Der Schiedsrichter betätigt den Drehpfeil und gibt die entsprechenden Kommandos, die Spieler müssen diese befolgen. Wer zuerst das Gleichgewicht verliert, hat verloren.



Löschhaus

Materialien: Löschhaus, Kübelspritze mit Schlauch und Strahlrohr

Ablauf: Mithilfe einer Kübelspritze müsst ihr das Feuer löschen. Im Haus sind dazu Öffnungen, auf die ihr mit dem Wasser zielt. Auf der Hinterseite sind Rohre angebracht, um das Wasser aufzufangen könnt ihr einen Eimer unterstellen.



Drehwurm

Materialien: 2 halbrunde Kunststoffwannen

Ablauf: Ihr setzt euch in die Wanne und lasst euch anstoßen. Ziel des Spiels ist es, so viele Umdrehungen wie möglich zu schaffen.



Hula-Hoop-Reifen

Materialien: 4 schwingbare Reifen aus Holz

Ablauf: Stellt euch in die Mitte eines Reifens, hebt ihn auf die Höhe eurer Hüfte und schwingt um die Wette.



Wikingerschach

Materialien: 4 Begrenzungspfosten, 10 kleine Kubbs, 1 großer Kubb und 6 Wurfstöcke aus Holz

Ablauf: Auf den beiden Grundlinien des 5m x 8m großen Spielfeldes werden jeweils 5 Basis-Kubbs aufgestellt, wobei die beiden äußeren Kubbs mindestens eine Wurfstocklänge von den Begrenzungsstäben des Kubb Spielfeldes platziert werden müssen. Die wichtigste Figur beim Kubb ist der König. Er wird zentral auf der gedachten Mittellinie positioniert.

Ziel des Spiels ist es mit den Wurfstöcken alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Gelingt dies in einem Durchgang darf das Team auf den König werfen und fällt dieser ist das Spiel gewonnen.

Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen werden (wie z.B. beim Dart) und nicht seitlich geschleudert werden. Der Wurfstock muss von unten geworfen werden (wie z.B. beim Bowling).

Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, dessen Wurfstock näher zum König zum Liegen kommt, darf beginnen. Der König darf berührt werden, aber kommt er dabei zu Fall, dann beginnt in jedem Fall das gegnerische Team.

Die Mannschaft der es mit ihren sechs Wurfstäben zuerst gelingt alle Kubbs, die sich im gegnerischen Feld befinden plus König, umzuwerfen gewinnt das Spiel. Vorsicht ist dabei geboten, denn sollte der König vorher durch einen Wurfstab oder Kubb zu Fall gebracht werden, gilt das Spiel als frühzeitig verloren.

Sitzsack

Hinweis: Achtung!: Bitte nicht auf nassen Untergrund stellen und vor Regen schützen!



Flusssteine

Materialien: Kunststoffsteine, je Set 6 Stück

Ablauf: Trainiert eure Geschicklichkeit. Verteilt die Steine auf einer großen Fläche und versucht nur auf den Steinen zu laufen. Macht einen Wettbewerb daraus: Wer zuerst über viele oder alle Steine laufen kann, gewinnt.



Slackline

Materialien: Balanceseil mit Ratsche

Hinweis Achtung!: Achtet bei den Bäumen, an die das Balanceseil gespannt wird, auf ausreichende Stabilität!

Ablauf: Hier ist euer Gleichgewicht gefragt. Spannt das Balanceseil und die Ratsche zwischen zwei Bäumen und versucht so weit wie möglich über das Seil zu laufen. Achtet



Diabolo

Materialien: Diabolo mit Holzstäben und Seil

Ablauf: Zeigt eure Jonglierkünste! Nehmt die Holzstäbe mit dem Seil, legt das Diabolo in das Seil und beginnt mit den Holzstäben das Seil und damit das Diabolo zum Schwingen zu bringen. Werft das Diabolo in die Luft und versucht es mit dem Seil wieder zu fangen.



Moon Hopper

Materialien: Pro Person 1 Moon Hopper

Ablauf: Ihr müsst die Füße rechts und links zwischen dem oberen Ball auf der Scheibe platzieren und mit den Fersen den Ball festhalten. Balanciert so lange ihr könnt!



Dosenwerfen

Materialien: Blechdosen, 5 Bälle

Abläufe: Ihr baut einen Turm aus Dosen und werft diese mit den Bällen um. Wer mit drei Versuchen die meisten Dosen umgeworfen hat, gewinnt das Spiel.



Leitergolf

Materialien: Leitergestell mit 3 Stufen, mehrere Bolas (zweifarbige Golfbälle, die mit einem Seil verbunden sind)

Abläufe: Die Bolas werden gerecht unter den Spielern aufgeteilt. Abwechselnd wird aus etwa 5 Meter Entfernung auf die Leiter geworfen. Die oberste Sprosse bringt 3 Punkte, die mittlere Sprosse 2 Punkte und die untere Sprosse nur 1 Punkt. Ein Spieler gewinnt, wenn er genau 15 Punkte hat. Hat er mehr als 15 Punkte, beginnt er wieder bei 0.



Torwand

Materialien: Torwand, 2 Softbälle

Ablauf: Schießt mit den Softbällen auf die Torwand. Ein Treffer in das untere Loch bringt 2 Punkte und in das obere Loch 3 Punkte. Wer bei 10 Schüssen mehr Punkte erzielt, gewinnt die Runde. Das Spiel kann mit beliebig großen Gruppen gespielt werden.



Trampolin

Materialien: Trampolin

Hinweis: Es darf immer nur eine Person gleichzeitig auf dem Trampolin springen!



Kettcars

Materialien: Pro Kettcar eine Person

Ablauf: Setzt euch auf ein Kettcar und fahrt um die Wette oder stellt mehrere Gegenstände auf und versucht Sie so schnell zu umfahren wie möglich.

