

Mit dem Ruderboot auf dem Rhein

Bewegungsgeschichte

07

Voraussetzung

Beliebig viele Mitspieler, kein Materialeinsatz, Spielort Rasen, Hüft tiefes Wasser , tiefes Wasser oder Sand.

Spielidee

Die Spieler bewegen sich frei im Raum. Sobald der Begriff "Boot" fällt, müssen alle eine Aufgabe erfüllen, z.B. zu einem bestimmten Punkt laufen.

Wir fahren mit einem kleinen Kahn rheinabwärts. Plötzlich kreuzt ein riesiger Frachter unsere Fahrerinne. Unser **Ruderboot** kentert und treibt Kiel oben. Der Frachter hatte uns nicht bemerkt und setzt seine Fahrt unbehelligt fort. Plötzlich taucht auf der Steuerbordseite ein weiteres **Boot** auf. Dieses **Boot** bemerkt, dass dort auf dem Wasser etwas treibt. Schnell steuert der Kapitän des **Bootes** auf den Kahn zu. Die Strömung auf dem Rhein ist für das **Boot** allerdings zu stark, so dass der Kapitän mit seinem **Boot** abdrehen muss. Er verständigt aber über Funk die Schifffahrtspolizei. Diese fährt schnell mit ihrem **Einsatzboot** aus ihrem Hafen heraus rheinaufwärts. Mit ihrem **Riesenboot** kann die Polizei nicht nahe genug ans Ufer heran fahren, und kann uns somit auch nicht sehen. Die Polizei verständigt die DLRG, die auch sofort mit ihrem **Boot** ausrückt. Die Einsatzkräfte der DLRG suchen rheinaufwärts das rechte Ufer mit ihrem **Boot** ab. Dabei sehen sie an einem großen Baum einen unbekanntes Gegenstand im Wasser treiben. Die Retter fahren mit dem roten **Boot** schnell zu der Fundstelle und nehmen das verunglückte **Boot** in Schleppe. Wir haben uns längst ans trockene Ufer retten können und haben die ganze Rettungsaktion mit den DLRG **Booten** genau beobachtet.



www.nordrhein.dlrg.de

Breitensportteam
DLRG-Nordrhein

Diese Veranstaltungsmappe wurde vom Arbeitskreis Breitensport des DLRG LV Nordrhein erarbeitet und zusammengestellt. Die Spielideen sind entweder selbst entwickelt oder dem "Handbuch für Animatere" der DLRG entnommen.