

Beim Leistungsmarsch in Luthe geht es feucht-fröhlich zu

33 Teams sind unterwegs / Feuerwehr organisiert Spektakel / Siegerpokal für Team TSV Luthe Fußball 1



Letzte Station: Den Becher auf dem Helm balancieren. Anke Lütjens

Luthe. Sechs Kilometer Strecke mit zwölf teils irrwitzigen Spielstationen: Der Luther Leistungsmarsch hat seinen Ruf als Gute-Laune-Veranstaltung längst weg. 33 Teams aus Vereinen, Freundeskreisen und Feuerwehren waren diesmal beim Marsch der Ortsfeuerwehr Luthe durch den Ort dabei. Den Siegerpokal holte sich das Team TSV Luthe Fußball 1, bei den Feuerwehren Nöpke.

Zum Teil in lustigen Kostümen ging es auf die Strecke – und an den Stationen hatten die Mannschaften mit Namen wie Alarm für Krombacher 11, Starlight Excess, die Sonntagsfahrer, die Klostersmuscheln, Schnappschildkröten und Hangover einiges zu ertragen. Den Preis für das beste Kostüm sicherten sich die Rubber Boyz, die als Cäsar und Legionäre unterwegs waren.

Von den Feuerwehren waren Wunstorf, Kolenfeld, Steinhude, Blumenau, Klein Heidorn 2 und Nöpke vertreten. „Alle Spielstationen haben die Gruppen selbst gebaut“, sagte Hartmut Schemmel von der Feuerwehr. Unterwegs ging es feucht-fröhlich zu – äußerlich wie innerlich, denn fast alle Mannschaften hatten ihre Bollerwagen gut mit Getränken ausgestattet. Das Team Fußball 1 ging im Südseelook mit Baströckchen und bunten Hemden, Strohhüten und Gummiboot auf die Reise. Der erste Start erfolgte um 8.30 Uhr, der letzte um kurz nach 12 Uhr. Die Abstände betragen jeweils sechs Minuten.

An der Grundschule stand eine große Balkenwaage. Immer, wenn die Teams das Gleichgewicht hielten, wurde ein elektrischer Kontakt ausgelöst, und Lämpchen gingen an. Im Garten der Familie Wandelt an der Adolf-Oesterheld-Straße hing von einem Baum eine mit Seilen befestigte Platte, auf der Gegenstände so platziert werden mussten, dass die Platte im Gleichgewicht blieb. „Die Kinder haben es am besten gemacht“, hieß es beim Team des Fördervereins der DRK-Kita.

Im Naturerlebnisbad mussten die Teilnehmer Gegenstände erkennen, die nach und nach entpixelt wurden. An der Luther Tongrube mussten die Teams mit einem selbstgebauten Kran kleine Plastikenten aus dem Wasser fischen. Kraftraubend ging es in der Luther Masch beim Autoreifen-Rollen zu. Eine spektakuläre Station gab es auf dem Hof Pinkvoss. Dort mussten die Teilnehmer Pingpong-Bälle fangen, die aus einer Platte hochgeschleudert wurden. Dafür hat ein Mitglied der Feuerwehr extra ein Computerprogramm geschrieben, damit es fünf unterschiedliche Rhythmen für das Hochschleudern der Bälle gab.

Den Luther See mussten die Teilnehmer im Schlauchboot überqueren und dabei auch noch knifflige Aufgaben lösen. Darunter Mathe-Aufgaben, Hauptstädte in Deutschland, Europa und der Welt zuordnen und schätzen, wie lang der Luther See ist. Am Ziel Gerätehaus angekommen, wurden die Teilnehmer noch einmal ordentlich nass: Sie mussten einen Becher voller Wasser über einen Hindernisparcours tragen – wobei der Becher an einem Helm befestigt war. Wer am wenigsten Wasser verschüttet hatte, bekam die meisten Punkte.