

## Handout Workshop „Spiele“ der THW Jugend Rheinland Pfalz

### Spiel 1: „Stadt, Land, THW“

Buchstabe	Ortsverband	Auf dem GKW	THW Begriff mit 8 Buchstaben	Einsatzszenario	Punkte

#### Erklärung:

Von dem Spielleiter werden vor Beginn des Spiels beliebige THW-Spezifische Kategorien (z.B. Ortsverband, Werkzeug, THW-Begriff mit 8 Buchstaben...) festgelegt. Jeder Spieler legt seine eigene Tabelle mit den entsprechenden Kategorien in der obersten Zeile an. Jede Runde wird ein Buchstabe des Alphabets ausgewählt, was dadurch geschieht, dass ein Spieler in Gedanken das Alphabet aufzählt und ein anderer Spieler nach Belieben "Stopp" sagt. Alle Junghelfer überlegen sich ab der Bekanntgabe des Buchstaben für jede Kategorie einen Begriff der mit dem gewählten Buchstaben beginnt (Beispiel: Wird der Buchstabe "M" gewählt, so könnte der Ortsverband "Montabaur" und das Werkzeug "Mehrzweckzug" lauten).

Der erste Spieler, der alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft laut Stopp oder „*hebt die Hand*“. Ab diesem Zeitpunkt ist es keinem anderen Spieler mehr erlaubt, etwas zu ergänzen. Dann kann die Auswertung der jeweiligen Runde beginnen. Dies erfolgt indem jeder Junghelfer, seine Lösung für die vom Spielleiter genannte Kategorie (von der ersten bis zur letzten) in den Chat schreibt (aufwendigere aber kommunikativere Alternative: jeder muss seine „*Hand heben*“ und der Spielleiter nimmt der Reihe nach alle Spieler dran). Die Antworten der Spieler werden dann (sofern sie nicht frei erfunden sind oder mit dem falschen Buchstaben beginnen) mit Punkten bewertet. Für jede Antwort, die kein anderer hat, erhält man 10 Punkte. Für Begriffe, die es mehrfach gibt, erhält man 5 Punkte. Sofern außer Einem kein anderer Spieler bei einer Kategorie einen Begriff finden konnte, bekommt diese Person 20 Punkte für seine Antwort. Alle Punkte einer Runde werden nach der Auswertung addiert und in die separate, letzte Spalte eingetragen.

Anschließend startet eine neue Runde mit einem neuen Buchstaben. Ganz zum Schluss werden dann alle Punkte der gesamten Runden addiert und der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Zu beachten ist, dass ein bereits verwendeter Buchstabe nicht erneut genutzt werden darf!

#### Nützliche Tools:

- ✓ „*PowerPoint*“ zur klaren Darstellung der Kategorien (Tabelle als Vorlage erstellen) und optional zum Mitverfolgen der Punkte (*muss vorbereitet werden*)
- ✓ „*Chat Funktion*“ zum Schreiben der Antworten
- ✓ „*Hand heben*“ damit sich die Teilnehmender melden und ihre Lösung präsentieren können

#### Ich als Spielführer:

- ... muss meinen Bildschirm mit geöffneter, vorbereiteter PowerPoint Präsentation teilen (sofern vorhanden)
- ... muss die Kategorien festlegen
- ... muss die Kategorien vorlesen
- ... muss die Spieler nach dem Hände heben drannehmen
- ... muss die Punkte verteilen und dazu die Antworten im Chat vergleichen

#### Dauer des Spiels:

Aus unserer Erfahrung, sollte für das Spiel eine Dauer von mindestens einer halben Stunde eingeplant werden. Da die meisten Junghelfer das Spiel kennen, braucht man nicht viel erklären sondern kann zügig beginnen zu spielen. Da das Spiel nach jeder Runde beendet werden kann, ist es einfach auf die Lust zum Weiterspielen der Junghelfer zu hören. Das Spiel eignet sich auch gut als „*Lückenfüller*“ oder Einstieg/Abschluss einer Jugendstunde.

## Spiel 2: „Jeopardy“

### Erklärung:

Auf einer PowerPoint Präsentation befindet sich ein Spielfeld von 7 mal 7 Feldern mit verschiedenen Punktzahlen. Umso höher die Punktzahl, umso schwere ist die dahinter liegende Frage. Es gibt 2 Teams (oder nach belieben auch mehr) die gegeneinander spielen. Das erste Team kommt an die Reihe und entscheidet sich für ein Feld. Mit einem Mausklick durch den Spielleiter auf das entsprechende Spielfeld öffnet sich eine Frage. Alle Teams haben nun 2 Minute Zeit, eine Antwort auf die Frage zu finden. Das Team, das am Spielzug ist muss die Antwort bei abgelaufener Zeit dem Spielführer mitteilen. Wird die falsche Antwort genannt, so darf die andere Gruppe auf die Frage antworten und bekommt bei richtiger Antwort die entsprechenden Punkte. Bei mehr als zwei Teams wird die Frage freigegeben und es zählt, welches Team als erstes „buzzert“ (*die Hand hebt*).

In der Originalversion von Jeopardy geht es darum, dass bei Auswahl eines Feldes die Antwort eingeblendet wird, und das Team die entsprechende Frage dazu finden muss. Zum Einstieg eignet sich die vorgestellte Version besser, aufbauend kann dann die originale Version gespielt werden. Das Team, was am Ende am meisten Punkte hat gewinnt.

### Ablauf zum Spielen in einer Videokonferenz:

*Es wird über die gesamte Zeit der Videokonferenz die PowerPoint Präsentation mit dem Spielfeld für die Junghelfer freigegeben.*

1. Die JH teilen sich in mindestens 2 Teams auf, der Spielführer erklärt das Spiel und die Regeln
2. Es wird ausgelost, welches Team anfängt
3. es empfiehlt sich, dass jedes Team einen „Teamleiter“ wählt, der die finalen Antworten gibt und buzzern darf.
4. Alle treffen sich zur ersten Spielrunde
5. Team 1 sucht sich ein Feld von der PowerPoint aus
6. Der Spielführer klickt auf das ausgewählte Feld
7. Alle Teams überlegen sich die richtige Antwort, das Team, das an der Reihe ist, darf sich in der Videokonferenz beraten.
8. Nach Ablauf der Zeit gibt Team 1 die Antwort
- 9a. bei richtiger Antwort: Punkte für Team 1, Beginn bei 5. Für Team 2
- 9b. bei falscher Antwort: Frage wird für restliche Teams freigegeben, das Team was antworten möchte muss buzzern und darf die Antwort geben, Punkte für das Team, was die richtige Antwort gibt.

### Nützliche Tools:

- ✓ „Stummschalten“ der Teams, die gerade nicht am Spielzug sind.
- ✓ „Hand heben“ für denjenigen, der die finale Antwort geben möchte und zum buzzern
- ✓ ggf. „Räume bilden“, damit sich die Junghelfer in ihren Teams zur Wahl des Teamleiters o.ä. besprechen können. Alternativ können sich die Teams in verschiedenen Chats austauschen, falls „Räume bilden“ nicht möglich ist.
- ✓ „Bildschirm teilen“, damit die Junghelfer das Spielfeld sehen können.

### Ich als Spielführer:

- ... muss meinen Bildschirm mit geöffneter PowerPoint Präsentation teilen
- ... muss auf die ausgewählten Felder drücken
- ... muss die Fragen vorlesen
- ... muss die Räume erstellen oder Chats gründen
- ... muss die Zeiten vorgeben
- ... muss die Teams nach dem Hände heben dran nehmen





## Dauer des Spiels:

Unsere Empfehlung ist, das Spiel nicht mit mehr als 20 Fragen zu spielen, da es in einer Videokonferenz wesentlich aufwendiger ist und durch die Aufteilung und Absprache in den Räumen/Chats länger dauert, als im Jugenddienst vor Ort.

## Notwendige Vorbereitungen:

- ✓ PowerPoint Präsentation mit Fragen und Spielfeld erstellen
- ✓ Videokonferenz planen und vorbereiten
- ✓ Ggf. Teams einteilen (spart Zeit)



## Spiel 3: „Tabu“

### Erklärung:

Auf jeweils einer Spielkarte gibt es einen zu erratenden Begriff. Darunter stehen weitere Begriffe, die im Zusammenhang mit dem gesuchten Wort stehen. Der Spieler muss das gesuchte Wort seinen Teammitgliedern erklären, ohne die unten stehenden, verbotenen, Wörter zu benutzen. Errät das Team den Begriff in der vorgegebenen Zeit (zum Beispiel 2 Minuten), erhält es einen Punkt. Wurde ein Begriff erraten, darf der Spieler einen neuen ziehen. Das geht so lange bis die Zeit abgelaufen ist. Danach kommt das nächste Team an die Reihe.

Kennt ein Spieler den Begriff nicht, ist es möglich, die Karte wegzulegen ohne den Begriff zu verraten. Je nach Altersgruppe und Wissensstand der Jugendgruppe kann man eine maximale Anzahl an Karten festlegen, die während einer Spielrunde weggelegt werden dürfen.

*Alternative Spielvariante:* Alle Teams dürfen raten, unabhängig in welchem Team der erklärende Junghelfer ist. Für das Spiel in einer Videokonferenz ist es allerdings übersichtlicher, nur ein Team raten zu lassen.

### Änderungen zum Spielen in einer Videokonferenz:

1. Aufteilen der Jugendgruppe in mindestens zwei Teams
2. Es wird ausgelost, welches Team beginnt
3. Während der Erklärung werden alle anderen Teams stummgeschaltet
4. Der Spielleiter schickt dem aktiven Spieler den ersten Begriff über einen „Privaten Chat“ ggf. mit verbotenen Wörtern
5. Der aktive Spieler beginnt Begriffe zu erklären
  - a. Begriff erraten? Der aktive Spieler erklärt den nächsten Begriff bis die Zeit abgelaufen ist
  - b. Spieler kennt den Begriff nicht? Der Begriff darf weg gelegt werden
6. Nach Ablauf der Zeit gibt es für jeden erratenen Begriff einen Punkt
7. Nächstes Team ist an der Reihe (zurück zu Punkt 3)



### Nützliche Tools:

- ✓ „Stummschalten“ der Teams, die gerade nicht an der Reihe sind, um unnötige Geräusche und Verwirrungen zu verhindern
- ✓ „Privater Chat“ um dem aktiven Spieler die Begriffe zukommen zu lassen, ohne dass das Team sie sieht
- ✓ „Bildschirm teilen“ um eventuell den Punktestand abzubilden

### Ich als Spielführer:

- ... muss alle nicht spielenden Junghelfer zu Beginn jeder Runde stummschalten
- ... muss dem aktiven Spieler die Begriffe zukommen lassen
  - Am besten sind immer ein paar Begriffe vorgeschrieben, damit nicht so viel Zeit verstreicht
- ... muss die Zeit stoppen
  - Dies kann auch von einem Junghelfer aus einem anderen Team übernommen werden (ihn/sie nicht stummschalten!)
- ... muss den Punktestand notieren

### Dauer des Spiels:

Wir empfehlen ein Spiel nicht länger als 30 Minuten am Stück zu spielen. Je nach Gruppengröße kann man auch mehrere Runden mit Pause dazwischen spielen.

### Notwendige Vorbereitungen:

- ✓ Begriffe und verbotene Worte vorschreiben (am besten am Computer, um sie nur kopieren zu müssen)
- ✓ Stoppuhr bereitlegen
- ✓ Gegebenenfalls Teams bereits vorher bilden

### Spiel 4: „Activity“



### Erklärung:

Activity ist ein Brettspiel, welches man mit mehreren Teams spielt. Jedes Team bekommt eine Figur. Dann wird gewürfelt und auf dem Spielfeld gezogen. Je nach Feld hat der aktive Spieler dann eine gewisse Zeitspanne, um so viele Begriffe wie möglich abzuarbeiten. Auf den Begriffskarten steht immer ein Begriff, darunter sind bis zu drei Symbole abgebildet. Der Begriff kann pantomimisch, zeichnerisch oder durch Erklären dargestellt werden, je nachdem welche Symbole unter der Karte stehen. Erratene Begriffe darf die Gruppe behalten. Wer im Ziel die meisten Karten hat gewinnt.

### Änderungen zum Spielen in einer Videokonferenz:

1. Der Spielführer sorgt dafür, dass die Spieler den Spielplan sehen können (entweder per Kamera oder „Bildschirm teilen“)
2. Inaktive Teams stummschalten
3. Ein Team beginnt (würfeln -> Figur ziehen -> Feldfarbe in Zeit umwandeln)
  - a. Grün: 30 Sekunden
  - b. Rot: 60 Sekunden
  - c. Blau: 90 Sekunden
  - d. Grau: aussetzen
  - e. Grau mit -5: fünf Karten Abzug, kein raten möglich
4. Team spielt so lange, bis die angegebene Zeit um ist
  - a. Spielführer muss dem aktiven Spieler sobald ein Begriff erraten wurde, einen neuen schicken
5. Erratene Begriffe darf das Team behalten
6. Nächstes Team ist an der Reihe (ab Punkt 2)
7. Je nach Ziel (Ende des Spielfelds oder eine bestimmte Anzahl Karten), gewinnt ein Team

### Nützliche Tools:

- ✓ „Bildschirm teilen“ um den Spielplan einzublenden
- ✓ Stummschalten: andere Teams, die nicht mit Raten dran sind, sollten stumm geschaltet werden
- ✓ „Zeichnen“ da Begriffe auch zeichnerisch dargestellt werden sollen, sollte vorher überprüft werden, ob das Programm es zulässt, dass Konferenzteilnehmer zeichnen
- ✓ „Kamera“ für die pantomimische Erklärung der Begriffe ist es nötig, dass die Spieler ihre Kamera einschalten können
- ✓ „Privater Chat“ um dem aktiven Spieler die Begriffe und Symbole zukommen zu lassen, ohne dass der Rest des Teams den Begriff kennt

### Ich als Spielführer:

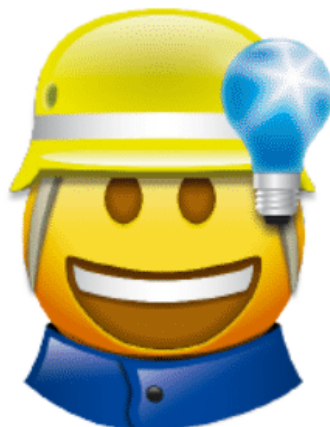
- ... muss den Spielplan als „Bildschirm teilen“ oder analog vorliegen haben und die Figuren ziehen.
- ... muss für die Teams würfeln
  - ➔ Alternativ kann auch je ein Teammitglied für das Team würfeln
- ... muss die Zeit stoppen
  - ➔ Das kann auch ein Spieler eines anderen Teams übernehmen
- ... die Begriffe und Symbole dem aktiven Spieler über den „Privaten Chat“ schicken

### Dauer des Spiels:

Das Spiel kann, je nach Spielplan relativ lange dauern. Daher ist unsere Empfehlung, das Ziel bei einer bestimmten Kartenanzahl (z.B. 20 Karten) zu setzen. Sobald ein Team diese Anzahl an Karten erreicht hat, endet das Spiel und das Team gewinnt.

### Notwendige Vorbereitungen:

- ✓ Spielplan und Begriffskarten vorbereiten
- ✓ Spielplan entweder digital oder ausgedruckt bereitlegen
  - Würfel, Spielfiguren und Stoppuhr nicht vergessen
- ✓ Eventuell bereits Teams (mindestens 2 Spieler pro Team, mindestens 2 Teams) bilden
- ✓ Begriffe mit den dazugehörigen Symbolen vorschreiben



## Digitale Dienste der THW Jugend Montabaur

### Learning Apps:

Internetseite (<https://learningapps.org>) auf der man verschiedene Rätsel oder Quiz erstellen kann. Hier unsere bereits erstellten Learning Apps:

- ✓ Das GKW Memory:  
<https://learningapps.org/watch?v=p4itg49o320>
- ✓ Leistungsabzeichen Blau Theorie:  
<https://learningapps.org/watch?v=pnnvmf16220>
- ✓ Leistungsabzeichen Bronze Theorie:  
<https://learningapps.org/watch?v=p98awedb520>
- ✓ Leistungsabzeichen Silber Theorie:  
<https://learningapps.org/watch?v=pz5ydnz0c20>
- ✓ Stich und Bunde:  
<https://learningapps.org/watch?v=p3gczca4k20>
- ✓ Das THW:  
<https://learningapps.org/watch?v=pqvf48h8520>
- ✓ Beleuchtung:  
<https://learningapps.org/watch?v=px12e4jkc20>
- ✓ Alles rund um Gefahren:  
<https://learningapps.org/watch?v=pqtk5j98k20>
- ✓ Leitersicherungen:  
<https://learningapps.org/watch?v=p2jvsh8av20>
- ✓ Werkzeuge:  
<https://learningapps.org/watch?v=pcj9ho8nc20>



### Vorstellung der bisherigen Digitalen Jugenddienste per Videokonferenz:

#### ✓ Kugelbahnbau

Die Junghelfer bekamen als Aufgabe, Zuhause mit beliebigen Materialien eine Kugelbahn zu bauen, die den Ball möglichst lange rollen lässt. 2 Stunden Zeit hatten sie, um ihre Konstruktion zu bauen und zu filmen. Am Ende des Jugenddienstes trafen wir uns alle wieder in der Videokonferenz um gemeinsam die Videos zu schauen (Teilen des Bildschirms)

#### ✓ Das rohe Ei

Die Junghelfer bekamen den Auftrag, ein rohes Ei sturzfest zu machen. Dazu standen ihnen vorgegebene Hilfsmittel (Mülltüte, THW T-shirt (zum drum wickeln), Messer/Schere, Klebeband, Luftballon, Wolle, Küchenrolle/Klopapier, Strohhalme und Frischhaltefolie) zur Verfügung. Sie hatten ca. 1h Zeit, um ihr Ei bruchstabil zu machen und vom 1. Stock fallen zu lassen. Dabei sollten die Junghelfer wieder ein Video drehen und auch nachschauen, ob ihr Ei den Sturz überstanden hat. Anschließend schauten wir uns gemeinsam die Ergebnisse an. Zum Schluss stand auf dem Plan, dass wir gemeinsam über die Videokonferenz eine Konstruktion um das Ei bauen, damit es den Sturz aus dem obersten Stockwerk unseres Übungsturmes überlebt. Dabei sagten die Junghelfer an, was und womit gebaut wird und wir Betreuer übernahmen das Bauen an sich. Am Ende wurde natürlich getestet ob unsere Hülle das Ei genug schützt.





### ✓ Spiele/Rätsel

In diesem digitalen Jugenddienst wurde zunächst Tabu über die Videokonferenz gespielt. Anschließend gab es verschiedene Rätsel aus dem Corona Paket zu lösen (Wortgitter, Quiz mit THW Fragen) und zum Schluss bekamen die Junghelfer noch die Aufgabe, eigene Rätsel wie z.B. Wortgitter, Kreuzworträtsel o.ä. zu erstellen.

### ✓ Erste Hilfe und PSA

Die Jugendstunde begann damit, dass die JH die verschiedenen Dienststellungskennzeichen zuordnen sollte. Anschließend spielten wir unser selbst ausgedachtes Spiel "Schnell PSA anziehen", wobei die Junghelfer ihre Jacke, ihren Helm und ihre Handschuhe möglichst schnell anziehen sollen. Den Rest der PSA sollten sie bereits vor dem Jugenddienst anziehen. Die JH legten sich alle Materialien zurecht und auf "los" gingen alle an. Sobald ein Junghelfer fertig war, rief er laut seinen Namen (Alternativ kann dies auch mit dem Tool „Hände heben“ ersetzt werden). Die Rangfolge wurde notiert und es ging in die nächste Runde. Hierbei galt es zusätzlich zu den Sachen aus der 1. Runde noch die Maske anzuziehen. Natürlich folgte nach der 2. Runde eine 3., in der das Ganze mit verbundenen Augen geschafft werden sollte. Nachdem dieses Spiel geschafft war, ging es darum, verschiedene Erste Hilfe Szenarien zu lösen. So wurde Szenario für Szenario von mir vorgelesen und die Junghelfer sollten an sich das machen, was sie mit der betroffenen Person im entsprechenden Szenario machen sollte. Sobald sie mit einer Lösung fertig waren, machten sie Fotos davon und schickte sie uns zu. Es entstanden lustige Bilder von den Junghelfern in der stabilen Seitenlage, Beinen mit Druckverbänden, Selfies aus der Schocklage und vieles mehr. Zum Schluss wurde noch eine Runde "Stadt, Land, THW" gespielt.

### ✓ Plätzchen backen

Für diese Jugendstunde wurden den Junghelfern im Voraus zwei Rezepte für Plätzchen geschickt. Im Jugenddienst selbst trafen wir uns, um gemeinsam die Plätzchen zu backen und gemütlich zu quatschen.

### ✓ Erkundung des Westerwaldes

So gerne sind wir in den richtigen Jugendstunden raus in die Stadt gegangen und haben Mister X oder Bildsuche gespielt. Dabei wurde immer unbewusst die Gegend erkundet. Ganz aktuell bekamen die JH in diesem digitalen Jugenddienst das Szenario:

*"Ein großer Einsatz steht bevor: Ein Impfzentrum für Corona soll irgendwo im Westerwald errichtet werden. Doch wo? Die Jugendgruppe wird gebeten, bei der Erkundung zu helfen. Jeder Junghelfer soll seinen Wohnort auf verschiedene Orte untersuchen und die Erkundung entsprechend dokumentieren. Hilf uns deinen Wohnort auch in dieser Zeit möglichst gut kennenzulernen!"*

1. Zieh dir deine Uniform an, wenn du das bis jetzt noch nicht gemacht hast.
2. Packe folgende Dinge ein:

- ✓ Papier
- ✓ Stifte
- ✓ Handy
- ✓ Klemmbrett o.ä.
- ✓ Etwas zu Trinken
- ✓ Ggf. Kompass



3. Bereite dich auf einen kleinen Spaziergang durch deinen Ort vor.
4. Besuche die aufgeführten Orte und mache an jedem ein Selfie/Bild von dir und dem entsprechenden Ort im Hintergrund

- ✓ Einen geeigneten Platz für das Impfzentrum
- ✓ Kirche
- ✓ Feuerwehr
- ✓ Bäckerei
- ✓ Sportplatz
- ✓ Turnhalle
- ✓ Spielplatz
- ✓ Wald
- ✓ Großer Parkplatz
- ✓ Besondere Orte



5. Zeichne eine Karte von den aufgeführten Orten. Achte dabei auf die Himmelsrichtungen
6. Zeichne zusätzlich die Hauptstraße, dein Zuhause und weitere Sachen, die dir als wichtig erscheinen in deine Karte ein.

Die Junghelfer hatten 2 Stunden Zeit, um die Aufgaben zu erledigen und die Bilder zu schicken. Gerne durften auch die Eltern der Junghelfer mitkommen. Es entstanden tolle Ergebnisse und Karten! Und das Beste: Die Junghelfer durften endlich mal wieder in Uniform draußen herumlaufen.

## ✓ Digitale Weihnachtsfeier mit Spielen

Wir starteten unsere digitale Weihnachtsfeier mit einem Papierflieger Wettbewerb. Während der gesamten Weihnachtsfeier galt es, dass die Junghelfer in 3er bis 4er Gruppen gegeneinander antraten. Es galt, dass eine möglichst lange Strecke mit den Papierfliegern überwunden wird. Dazu bastelte jeder JH einen Papierflieger und hatte 3 Versuche um eine möglichst lange Strecke zu überwinden. Jeder teilte uns am Ende seine längste Strecke mit und die der Gruppen wurden zusammengerechnet. Außerdem gab es Punkte auf die Gestaltung des Fliegers.

Das 2. Spiel bestand darin, verschiedene Dinge als Team zu holen. "Holt als Team folgende Dinge:

- ✓ Etwas Blaues
- ✓ Etwas Glitzerndes
- ✓ Etwas, das größer ist als ihr
- ✓ Etwas, das kleiner ist als ein Ei
- ✓ Etwas Blaues, das kleiner ist als ein Ei



Nun galt es innerhalb von 2 Minuten als Team alle Gegenstände vor die Kamera zu bekommen. Wer keine Kamera hatte, musste Bilder schicken.

Als 3. Spiel wurde erneut "Schnell PSA anziehen" als Teamversion gespielt, Welches Team ist als erstes fertig?

Anschließend ging es weiter mit einem Wortgitter, in dem 10 THW Begriffe versteckt waren. Die Gruppen hatten 10 Minuten Zeit, um möglichst viele Wörter zu finden. Während allen Spielen hatten die JH in den Gruppen einen separaten Chat um die Aufgaben im Team zu lösen und sich abzusprechen. Am Ende wurde natürlich der Sieger gekürt.

## Viel Spaß beim Ausprobieren!