

THW-Domino

Lerne spielend die Begrifflichkeiten kennen!



Altersgruppe

beliebig



Gruppengröße

< 15 Teilnehmer_innen



Phase

Abschluss



Vorbereitungszeit

15 - 30 Minuten



Dauer

10 - 30 Minuten



Betreuer_innen

1



Betreuungsanspruch

Niedrig

Rahmenbedingungen

Trockener Raum mit Tisch

Benötigtes Material

- 28 THW-Dominosteine auf zwei Druckvorlagen (siehe unten) zum Ausschneiden
- Bei Bedarf: Laminiergerät und -folie
- Schere

Vorbereitung

- Drucke die Spielsteine aus und schneide sie aus. Je nach Bedarf kannst du sie vor dem Ausschneiden laminieren, damit sie länger halten.
- Je zwei Spieler:innen brauchst du einen Satz an Spielsteinen.

Ablauf der Methode

1. Domino ist ein Spiel, das mit speziellen Steinen gespielt wird.
2. Zu Beginn jeder Runde wird ein zufällig gezogener Stein offen in die Mitte gelegt. Das ist der Startstein und sollte kein Stein mit zweimal dem gleichen Bild (Pasch oder Doppelstein) sein.
3. Es wird abwechselnd ein Stein an einem der beiden Steinenden angelegt, wobei das

Bild und/oder die Beschriftung auf den angrenzenden Hälften beider Steine gleich sein müssen. Im weiteren Spielverlauf ist nur ein Anlegen an den Enden der sich bildenden Steinkette möglich.

4. Einigt euch, wer Startspieler:in der ersten Runde ist. Der:die Startspieler:in wechselt in jeder Runde.
5. Zu Beginn jeder Runde erhalten beide Spieler:innen je sieben zufällig gezogene Steine. Der Rest wird später benötigt, um gegebenenfalls nachziehen zu können. Die Spieler:innen sind abwechselnd an der Reihe, um einen Stein gemäß der folgenden Regeln anzulegen:
 - Du musst einen Stein anlegen, passen kannst und darfst du nicht.
 - Du kannst diesen Stein nur an einem der beiden offenen Enden der bereits liegenden Steinkette anlegen.
 - Du kannst nur einen Stein anlegen, dessen Bild und/oder Beschriftung an der angrenzenden Hälfte die gleiche ist, wie die des freien Endes des bereits liegenden Steins.
 - Pasche (2x das gleiche Bild auf einem Dominostein) haben keine extra Bedeutung. Du legst sie ganz normal wie die anderen Steine.
 - Wenn du nicht legen kannst, musst du so lange Steine aus dem Vorrat nachziehen, bis du wieder legen kannst.
 - Wenn du keinen passenden Stein hast, musst du passen!
6. Eine Runde endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Situationen eintritt:
 - Ein:e Spieler:in hat keine Steine, konnte also den letzten Stein ablegen.
 - Es sind nur noch 2 Steine im Vorrat und der:die Spieler:in am Zug kann nicht legen, müsste also ziehen (die letzten 2 Steine verbleiben im Vorrat).
7. Am Ende einer Runde bekommen die Spieler:innen Strafpunkte, die noch Steine auf der Hand haben: Jeder Stein wird mit zwei Minuspunkten gezählt. Wenn jemand es hingegen schafft, alle Steine abzulegen, erhält er:sie 5 Pluspunkte.
8. Der:die Spieler:in, der:die zuerst die Steine abgelegt hat, hat eine Runde gewonnen. Es werden 4 Runden gespielt. Der:die Spieler:in mit den wenigsten Strafpunkten oder meisten Pluspunkten gewinnt das Spiel.

Hinweise zur Durchführung im digitalen Jugenddienst:

Im digitalen Jugenddienst kann das Domino gemeinsam gebastelt werden, sodass alle Junghelfer:innen das Spiel zuhause spielen können. Zuvor muss die Vorlage ausgedruckt an die Junghelfer:innen ausgeteilt werden oder als PDF-Datei verschickt werden, sodass diese die Vorlage selbst ausdrucken können. Im digitalen Jugenddienst kann das Spiel dann gemeinsam gebastelt werden. Dafür bekommen die Junghelfer:innen den Auftrag alle Spielsteine sorgfältig auszuschneiden. Schon ist das THW-Domino fertig gebastelt! Es ist außerdem sinnvoll die Regeln gemeinsam zu besprechen, sodass im Anschluss an den digitalen Jugenddienst direkt losgespielt werden kann.

Autor in der Methode

THW-Jugend Eschweiler
