

Stadt, Land, THW

Stadt, Land, Fluss kann jede:r! Die THW-Jugend Montabaur hat den Klassiker in ein tolles THW-Spiel verwandelt.



Altersgruppe

beliebig



Gruppengröße

< 15 Teilnehmer_innen



Phase

EP + AP



Vorbereitungszeit

< 15 Minuten



Dauer

10 - 30 Minuten



Betreuer_innen

1



Betreuungsanspruch

Mittel

Benötigtes Material

Papier und Stifte

(Bei digitaler Durchführung: digitales Endgerät)

Vorbereitung

- ggf. Kategorien festlegen oder Vorlagen ausdrucken
- ggf. Powerpoint oder Worddatei mit Beispieltabelle erstellen

Ablauf der Methode

Von der Spielleitung werden vor Beginn des Spiels beliebige THW spezifische Kategorien (z. B. Ortsverband, Werkzeug, THW-Begriff mit 8 Buchstaben...) festgelegt. Alternativ können die Kategorien mit allen Teilnehmenden gemeinsam ausgewählt werden. Jede:r Teilnehmende legt eine eigene Tabelle mit den entsprechenden Kategorien in der obersten Zeile an. Zusätzlich wird ganz rechts eine Zeile ergänzt, in der später die Punkte eingetragen werden können. Alternativ können die Vorlagen weiter unten genutzt werden.

Jede Runde wird ein Buchstabe des Alphabets ausgewählt, indem ein:e Teilnehmer:in in Gedanken das Alphabet aufzählt und ein:e andere:r Teilnehmer:in nach Belieben "Stopp" sagt. Der so ausgewählte Buchstabe wird laut genannt. Das ist gleichzeitig das Startsignal und alle Teilnehmenden haben jetzt Zeit, sich für jede Kategorie einen Begriff, der mit dem gewählten Buchstaben beginnt, auszudenken (Beispiel: Wird der Buchstabe "M" gewählt, so

könnte der Ortsverband "Montabaur" und das Werkzeug "Mehrzweckzug" lauten).

Der:die erste Teilnehmer:in, der:die alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft laut Stopp. Ab diesem Zeitpunkt ist es keinem:keiner anderen Teilnehmenden mehr erlaubt, etwas zu ergänzen. Dann kann die Auswertung der jeweiligen Runde beginnen. Alle Teilnehmenden nennen nacheinander laut ihre Ergebnisse einer bestimmten Kategorie. Die Antworten 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 genannt wurden, erhält man 5 Punkte. Sofern man als einzige:r einen Begriff in einer Kategorie finden konnte, bekommt man 20 Punkte. 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. Zu beachten ist, dass ein bereits verwendeter Buchstabe nicht erneut genutzt werden darf. Man kann beliebig viele Runde spielen. Zum Schluss werden alle Punkte addiert und der:die Teilnehmende mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

Online Durchführung:

Die Regeln und der Ablauf bleiben gleich.

Über die Funktion "Bildschirm teilen" kann die Spielleitung eine Powerpoint-Folie oder Word-Datei mit einer Tabelle für alle sichtbar anzeigen, in der die Kategorien eingetragen werden. Diese Tabelle können dann alle Teilnehmenden abschreiben. Alternativ können die Vorlagen, die weiter unten zu finden sind, im voraus z. B. per Mail an alle Teilnehmenden verschickt werden.

Es kann auch über die Chat-Funktion kommuniziert werden (z. B. falls ein Teilnehmender kein Mikrofon hat). Möglich wäre z. B. Handheben für Stopp, ausgewählten Buchstaben über Chat bekannt geben. Vor allem bei vielen Teilnehmenden empfiehlt es sich, die Ergebnisse (wer hat in welcher Kategorie welches Wort) über den Chat zu kommunizieren.

Die Bepunktung sollte durch die Spielleitung kommuniziert werden. Dafür muss diese entweder aufmerksam zuhören oder die Ergebnisse aus dem Chat vergleichen.

Autor in der Methode

THW-Jugend Montabaur, Vorlage der THW-Jugend Ansbach und der THW Regionalstelle Nürnberg
