

# SPIELANLEITUNG



## **Talk-Box** Vol. 10 **Neuland**



neukirchener  
aussaat

1. Auflage 2016

© Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH

Neukirchen-Vluyn, [www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)

Gestaltung, Satz: Designbüro Schweitzer Herbold

Bildnachweis: ©A-Digit/iStockphoto

Verwendete Schriften: Trade Gothic, Bullpen

Druck, Verarbeitung: Wai Man Book Binding, Dongguan

Printed in China

ISBN 978-3-7615-6311-3

## **Menschen aus aller Welt . . .**

... kommen zusammen. Die einen sind vor dem Krieg geflohen, die anderen vor Hunger. Manche suchen „nur“ Arbeit und eine Zukunft für ihre Familie. Andere folgen ihrem Partner oder Familienangehörigen in ein neues Leben. In Sprach- und Integrationskursen, im „Café International“, in Kirchen und Willkommensklassen treffen die „Newcomer“ aufeinander – und auf die „Beheimateten“. „Heimat“ bedeutet für jeden etwas anderes, die Erfahrungen auf dem Weg bis hier hin waren ganz unterschiedlich. Aber allen tut es gut, wenn sie jetzt von ihrem Ankommen, ihrem neuen Leben und ihren Träumen erzählen können – und wenn andere zuhören und interessiert nachfragen.

Die Karte „Als ich zehn Jahre alt war, wollte ich ... werden“, kann ein gutes Warming up sein. „Die Feste in meiner Familie ...“ weckt Erinnerungen. „So soll mein Leben in drei Jahren aussehen“ ermutigt, Träume und Hoffnungen vor anderen auszusprechen. Als Spielmacherinnen ist uns bewusst, dass manche Impulse auch heikel sind



und von der Person, die das Spiel leitet, nur nach Abwägung eingesetzt werden sollten. Die These „Keine Frau, kein Mann, kein Kind darf geschlagen werden“ kann zu heißen Diskussionen führen. Fragen nach Eltern und Geschwistern können an Traumata rühren. Wählen Sie deshalb mit Bedacht Spielkarten und/oder eine Variante des Spiels aus, die für Ihre Gruppe passt.

Auch wenn die Worte manchmal noch fehlen, weil die neue Sprache eine große Herausforderung ist – die bunten Karten in der Hand machen es allen leichter, sich zu öffnen und Gespräche zu führen, die nicht an der Oberfläche bleiben. Probieren Sie es ruhig auch einmal privat aus, nur zu zweit, am Küchentisch.

**Talk-Box** ist ein Spiel, aber es folgt nicht strengen Regeln, sondern lässt Ihnen alle Freiheit. Auf den folgenden Seiten geben wir einige Anregungen für die Einsatzmöglichkeiten der Talk-Box-Karten.

## **Talk-Box-Spielideen**

Die 120 Impulskarten sind durch Farben und Symbole in neun verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z.B. „Da komme ich her“). Auf der anderen Seite steht der Impuls, der zum Erzählen anregen soll.

### **Die 9 Kategorien dieser Talk-Box:**

- **Da bin ich**
- **Da komme ich her**
- **Meine Familie**
- **Träume & Wünsche**
- **Am neuen Ort**
- **Das ist mir heilig**
- **Mein Herz**
- **Stimmt – Stimmt nicht?**
- **Ein Wort**

## 1. Spielidee

### „Greif einfach rein!“

Die Karten der verschiedenen Kategorien werden gemischt und mit dem Gesprächsimpuls nach unten auf den Tisch gelegt. Eine/r beginnt, zieht eine Karte, liest den Impuls (evt. hierbei schon Hilfestellung geben) und ...

#### **Variante A:**

... liest den Impulstext nun laut und antwortet selbst. Anschließend ist die Person an der Reihe, die links daneben sitzt.

#### **Variante B:**

... bittet eine andere Person aus der Gruppe, auf den Impuls zu antworten.

#### **Variante C:**

... antwortet selbst und bittet zusätzlich eine andere Person aus der Gruppe, auf den Impuls zu antworten.

#### **Variante D:**

Die Karten liegen mit den Impulstexten nach oben aus, so dass jede/r sich gezielt eine Frage

aussuchen kann, die sie/er nach den oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworteten lässt.

Bei Variante B und C zieht nun die Person eine Karte, die zuletzt geantwortet hat.

## **2.** Spielidee

### **„Das interessiert uns besonders . . .“**

Eine Person, die das Gespräch vorbereitet, wählt eine Kategorie (z.B. „Da komme ich her“) oder einzelne Karten aus, um das Gespräch über ein bestimmtes Thema anzuregen.



### 3. Spielidee

#### **„Ich möchte wissen, was du denkst ...“**

Die Karten werden mit der Impulsseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Jede/r Mitspieler/in sucht sich eine Karte aus. Dann beantwortet jede Person der Reihe nach die Frage, die ausgewählt wurde.

Oder: Ein/e Mitspieler/in sucht selbst 2 bis 3 Karten aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

### 4. Spielidee

#### **„Lasst die Würfel entscheiden!“**

Man braucht einen Würfel und sechs kleine Zettel, jeweils nummeriert von 1 bis 6.

Sechs Impulskarten werden ausgewählt und mit je einem nummerierten Zettel belegt. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine Fünf würfelt,

beantwortet die Frage 5, wer eine Eins würfelt, die Frage 1 etc. So kann man mehrere Würfelrunden spielen. Nach Lust und Laune können auch sechs neue Karten ausgesucht werden.

**Lassen Sie sich inspirieren, eigene Spielideen zu entwickeln!**

### **Und immer gilt:**

- Alles geschieht freiwillig.
- Wer nicht mitspielen möchte, ist herzlich eingeladen, nur dabeizusitzen.
- Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte.

## Wer war's?



**Claudia Filker** ist Pastorin, arbeitet als Kommunikations-trainerin für Paare (EPL/KEK) und hat viel Erfahrung mit Gruppen. Sie lebt in Berlin.



**Hanna Schott** ist Chefredak-teurin der Zeitschrift „P&S – Psychotherapie und Seelsorge“ und lebt in Haan/Rheinland.



**Almut Schweitzer-Herbold** ist im Designbüro in Wuppertal ihre eigene Chefin. Als Kommunikationsdesignerin hat sie die Talk-Boxen gestaltet.