

Leseprobe
SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 13
Echt wahr?!



neukirchener
verlag

Leseprobe

© 2018 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: iStockphoto, Markus Pletz, Hanna E. Bauer
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6486-8

Jetzt mal ganz ehrlich

Das Gespräch plätschert so vor sich hin. Nett, aber auch ziemlich belanglos. Dabei sitzen hier eigentlich sehr nette Menschen zusammen. Könnte man nicht mal „richtig reden“? Über Sachen, die einen echt angehen? Zu Fragen, die einen bewegen, weil es da nicht einfach DIE richtige Antwort gibt?

Man möchte natürlich nicht lehrerhaft rüberkommen und den anderen eine Aufgabe vorsetzen. Andererseits wäre es wirklich spannend zu erfahren, was der schwerreiche Nachbar über Geld denkt, was Oma anders machen würde, wenn sie noch mal jung wäre, was der Kollegin durch den Kopf geht und wovon die Teens träumen, die sich vorhin so schnell wie möglich verdrückt haben.

„Richtig gute Gespräche“ sind Glücksfälle und bleiben oft lange in Erinnerung. Das ist aber kein Grund, sie dem Zufall zu überlassen. Und sie müssen auch nicht selten sein. Die 120 Impulskarten

dieser Box regen an, mutig „das Eingemachte“ anzusprechen, „auf den Punkt“ zu kommen, sich zu öffnen und es anderen leicht zu machen, ebenfalls offen zu antworten. Ohne dass man sich gezwungen fühlt, dass es peinlich wird oder dass man einander verletzt. Probiert es einfach aus. Vielleicht erst mal zu zweit, bevor ihr bei Omas 80. Geburtstag gleich die ganze Familie aufmischt. 😊 Und dann werdet ein bisschen mutiger: Bei Festen, bei Veranstaltungen, die mit einem gepflegten, etwas langweiligen Herumstehen beginnen, und bei vielen anderen Gelegenheiten kann eine kleine Impulskarte auf dem Stehtisch dafür sorgen, dass sich die Gäste auf ganz neue Art kennenlernen.

Eins können wir euch versprechen: Mit diesen Karten auf dem Tisch werdet ihr kein einziges Mal versucht sein, heimlich auf die Uhr zu schauen. Eher stellt ihr erschreckt fest, wie spät es schon ist, und verabschiedet euch fröhlich: „Das machen wir bald noch mal! Da müssen wir weiterreden!“

Die **Talk-Box** Spielideen

Die 120 Impulskarten sind durch Farben und Symbole in verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z.B. Du & Ich). Die andere Seite stellt die Frage, die in der Gruppe beantwortet werden soll.

Die 11 Kategorien dieser **Talk-Box**:

- › **DU & ICH**
- › **LEIB & LEBEN**
- › **FAMILIE & CLAN**
- › **GELD & PEANUTS**
- › **ICH & ÜBER(M)ICH**
- › **STOLZ & VORURTEIL**
- › **IRRUNGEN & WIRRUNGEN**
- › **ANSICHTEN & EINSICHTEN**
- › **ABSCHIEDE & VERLORENES**
- › **PEINLICHES & VERRÜCKTES**
- › **ABGRÜNDE & HÖHENFLÜGE**

1.

Spielidee

„Greif einfach rein!“

Alle Karten werden gemischt oder als Kategorienstapel auf den Tisch gelegt, und zwar so, dass die Fragen verdeckt nach unten zeigen. Eine/r beginnt und zieht eine Karte, liest still die Frage (bei Nichtgefallen darf zweimal eine andere Karte gezogen werden) und ...

Variante A: ... liest die Frage nun laut und beantwortet sie selbst. Anschließend zieht die Person, die links sitzt, eine neue Karte.

Variante B: ... beantwortet die Frage nicht selbst, sondern bittet eine andere Person aus der Gruppe, die Frage zu beantworten.

Variante C: ... beantwortet die Frage selbst und bittet zusätzlich eine andere Person aus der Gruppe, diese Frage auch zu beantworten.

Variante D: Die Karten liegen mit den Fragen nach oben aus, so dass jede/r sich jeweils gezielt eine Frage aussuchen kann, die er/sie nach den

oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworten lässt.

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

Natürlich können Sie als Teamleiter/-in auch eine Auswahl der Kategorien vornehmen.

2.

Spielidee

„Ich möchte euch gerne kennenlernen.“

Bei kleinen Gruppen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, also so, dass die Fragen zu lesen sind. Jeder Mitspieler sucht sich eine Karte aus. Dann beantwortet jeder in der Runde die Frage, die er ausgewählt hat.

Bei größeren Gruppen:

Der Gastgeber/die Gruppenleiterin sucht 2 bis 3 Karten selbst aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

3. Spielidee

„Das interessiert uns besonders ...“

Eine Person, die das Gespräch vorbereitet, wählt eine oder mehrere Talk-Box-Kategorie oder einzelne Karten aus, um dem Gespräch über ein bestimmtes Thema Impulse zu geben.

4. Spielidee

„Wie gut kennen wir uns?“

Man braucht hierfür Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen bis zu 10 Personen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, also so, dass die Fragen zu lesen sind. Jeder sucht sich eine Karte aus, und wenn alle gewählt haben, liest der Erste seine Frage vor.

Jetzt wird diese Frage von allen in der Runde schriftlich beantwortet, und zwar so, dass die anderen nicht sehen, was man selbst schreibt.

Dann werden die Zettel zusammengefaltet und in einem Körbchen oder auf einem Teller gesammelt. Dies geschieht nun reihum mit allen Fragen.

Wenn jeder mit dem Vorlesen seiner Frage dran war, werden die gefalteten Zettel im Körbchen oder auf dem Teller gemischt und dann gezogen. Wenn die Frage und die jeweilige Antwort dazu vorgelesen worden sind, wird es spannend: Wer errät, wer aus der Runde diese Antwort geschrieben hat?

Bei größeren Gruppen:

Der Gastgeber/die Gruppenleiterin wählt 2 bis 3 passende Fragen aus. Dann geht es weiter wie oben beschrieben.

5.

Spielidee

„Bist du hier auch zum ersten Mal?“

Diese Spielvariante ist besonders geeignet für erste Abende auf Freizeiten oder für alle Gruppen, die sich noch nicht gut kennen.

Man braucht einige Zettel und Stifte.

Variante 1: Die Karten liegen gemischt auf dem Tisch, die Fragen zeigen nach oben. Alle Teilnehmer haben genügend Zeit, um sich in Ruhe eine Karte auszusuchen. In der sich anschließenden Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit seinem Namen und evtl. auch mit anderen, in dieser Gruppe sinnvollen Angaben vor und beantwortet dann die Frage, die er ausgesucht hat.

Die Zettel werden benötigt, falls jemand eine Frage notieren möchte, die ein anderer genommen hat. Die gleiche Fragekarte darf also von mehreren gewählt werden.

Variante 2: Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Das Paar sucht sich gemeinsam eine Karte aus. Die Paare haben einige Minuten Zeit, sich vorzustellen und gegenseitig die Frage zu beantworten. Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig in der Gesamtgruppe vor.

Und immer gilt:

- › Alles geschieht freiwillig. Wer nicht mitspielen möchte, kann auch einfach dabeisitzen und zuhören.
- › Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte oder kann.
- › Macht euch keinen Stress! Wenn ihr nach zwei oder drei Karten bei einem Thema im Gespräch „hängenbleibt“, ist das nicht schlimm. Im Gegenteil: Dann hat das Spiel seinen Zweck erreicht.

Wer war's?



Claudia Filker ist Pastorin, Kommunikationstrainerin für Paare und arbeitet mit verschiedenen Gruppen. Sie lebt in Berlin.

Hanna Schott ist Autorin vieler erfolgreicher Bücher für Kinder und Erwachsene und lebt in Haan/Rheinland.



Almut Schweitzer-Herbold aus Wuppertal ist ihre eigene Chefin. Als Kommunikationsdesignerin hat sie die Talk-Boxen gestaltet.