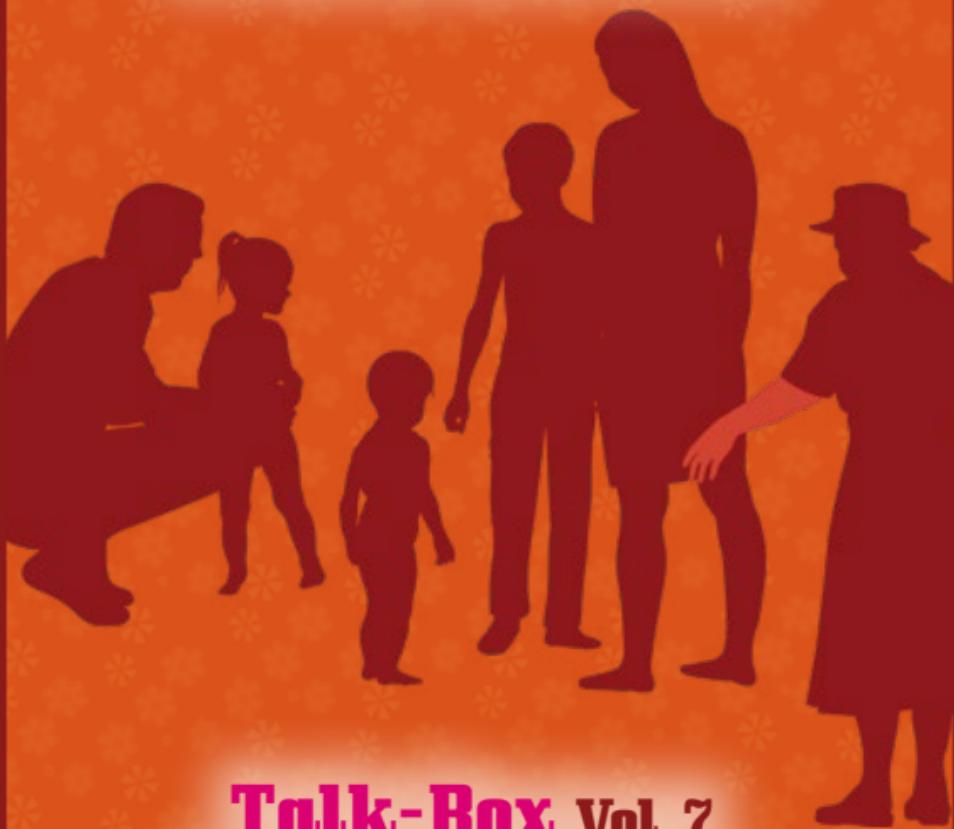


SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 7
Lebensgeschichten –
gelebt, erlebt, erzählt



neukirchener
verlag

4. Auflage 2019

© 2013 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

Gestaltung, Satz: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: ©A-Digit/iStockphoto, Marcus Pletz, Lisa Sprengel

Verwendete Schriften: Trade Gothic, Bullpen
Printed in China

Jedes Leben ...

... ist reich und vielfältig. Anregend ist es, über das eigene Leben nachzudenken und ins Gespräch zu kommen. Erinnern Sie sich an die Erlebnisse zurückliegender Jahre, die Abenteuer des Alltags, die eher stillen Ereignisse und Entwicklungen, an Menschen, die Ihr Leben teilen? Wir leben nach vorn, verstehen unsere Biografie aber nur in der Rückschau.

Talk-Box Vol. 7 hilft Ihnen mit 120 Fragen, sich selbst auf die Spur zu kommen. Die Talk-Boxen bringen Menschen ins Gespräch – ungezwungen, spielerisch und ohne Peinlichkeit. So miteinander zu reden, macht Spaß. Und das Beste: Auch Menschen, die sich vielleicht schon lange kennen, erfahren Interessantes und Überraschendes voneinander. Neue Bekanntschaften bekommen Tiefe, ohne dass Grenzen überschritten würden.

Die **Talk-Box** über Lebensgeschichten ist geeignet für ältere und jüngere Menschen. Sie kennt keine Altersgrenze, sondern nur die Neugier aufeinander.

Talk-Box ist ein Spiel. Aber es folgt nicht strengen Regeln, sondern lässt Ihnen alle Freiheiten. Auf den nächsten Seiten geben wir einige Anregungen, was Sie mit den Karten tun können. Aber lassen Sie sich nicht davon abhalten, eigene Spielideen zu entwickeln.

DIE TALK-BOX-SPIELIDEEN

Die 120 Fragekarten sind durch Farben und Symbole in sieben verschiedene Kategorien geordnet. Auf der einen Seite der Karte ist die Kategorie durch Symbol und Titel abgebildet, auf der anderen die jeweilige Frage oder Aufgabe.

Die **7 Kategorien** dieser **Talk-Box**:

- › MEINE VORFAHREN
- › MEINE MENSCHEN
- › MEIN ZUHAUSE
- › LEBEN & ARBEITEN
- › IN GUTER GESELLSCHAFT?
- › MEHR ALS DU DENKST
- › JOKER! ICH KANN AUCH ANDERS

1. Spielidee

„Greif einfach rein!“

Alle Karten oder eine willkürliche Auswahl werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Einer beginnt und greift blind in die Karten, zieht und liest die Frage zunächst still, dann laut, und ...

Variante A: ... beantwortet sie. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.

Variante B: ... bittet eine andere Person aus der Gruppe, die Frage zu beantworten. Danach zieht diese Person.

Variante C: ... beantwortet die Frage selbst und bittet zusätzlich eine andere Person, diese Frage mit eigenen Erfahrungen zu ergänzen. Danach zieht diese Person.

Variante D: Die Gruppe entscheidet, wer die Frage beantworten soll. Die Person ist aber nicht in der Pflicht, sondern kann die Aufgabe an den Fragesteller zurückgeben.

Variante E: Die Karten liegen mit den Fragen obenauf, so dass gezielt eine ausgesucht und beantwortet werden kann.

2. Spielidee

„Lass die Würfel entscheiden!“

Die Karten oder eine Auswahl werden in sechs Stapeln bereit gelegt und nummeriert (ggf. mit Zetteln). Durch Würfeln wird entschieden, von welchem Stapel die zuoberst liegende Frage gewählt wird.

3. Spielidee

„Wie gut kennen wir uns?“ (für kleinere Gruppen)

Die Karten oder eine Auswahl davon werden offen auf den Tisch gelegt. Jeder sucht sich eine Karte aus. Wenn alle gewählt haben, liest der Erste seine Frage vor. Jetzt wird diese Frage von allen in der Runde schriftlich (Zettel und Stifte bereithalten) beantwortet. Die Zettel werden zusammengefaltet, gemischt und in einem Teller gesammelt.

Variante A: Jeder zieht einen Zettel und rät, wer aus der Runde die Antwort geschrieben hat.

Variante B: Der Zettel wird vorgelesen und die Gruppe berät gemeinsam, wer so geantwortet hat.

Danach liest der Nächste seine Frage vor und es wird erneut entsprechend verfahren.

4. Spielidee**„Wie schätzt ihr mich ein?“
(für kleinere Gruppen)**

Eine Person zieht eine Karte und liest die Frage laut vor. Reihum spekuliert jeder aus der Gruppe, wie die Person die Frage beantworten wird. Erst danach antwortet die Person.

Variante: Die Person beantwortet die Frage sofort, darf aber wahr oder unwahr antworten. Die Gruppe überlegt, ob die Antwort richtig ist. Danach antwortet die Person wahrheitsgemäß.

5. Spielidee**„Das interessiert uns
besonders!“**

Der Gastgeber, Gesprächs- oder Gruppenleiter wählt gezielt einzelne Fragen oder eine Kategorie aus und regt durch eine von ihm vollzogene Auswahl einzelner Karten das Gespräch an.

Je nach Gruppe und Verlauf kann er andere Gruppenmitglieder ermutigen, selber Karten zu ziehen.

6. Spielidee**„Bist du hier auch zum
ersten Mal?“**

Die Karten liegen offen auf dem Tisch. Alle Teilnehmenden haben genügend Zeit, sich eine Karte auszusuchen. In der Vorstellungsrunde sagt jeder etwas zu seiner Person und beantwortet dann die ausgesuchte Frage.

Variante: Die Gruppe teilt sich in Paare. Die Paare haben einige Minuten Zeit, sich kennenzulernen und einander die Fragen zu beantworten. Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig in der Gruppe vor.

7.**Spielidee****„Der Joker:****Ich kann auch anders“**

Die Gruppe verständigt sich vorher darauf, dass Fragen grundsätzlich beantwortet werden sollen. Wer das nicht kann oder möchte, zieht eine (beliebige) Joker-Karte.

Variante A: Die Person kann jemanden aus der Gruppe bitten, für sie die Aufgabe zu erfüllen. Diese wiederum kann dem ausweichen, in dem sie eine neue Karte zieht und beantwortet.

Variante B: Die Person erzählt lediglich, wie sie die Aufgabe erfüllen würde.

Und immer gilt:

1. **Alles geschieht freiwillig.** Niemand soll gedrängt werden.
2. Je nach Spielidee darf man **zweimal eine neue Karte** ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte oder kann.
3. **Macht euch keinen Stress!** Beim Spielen der **Talk-Box** muss man nicht „fertig“ werden. Zum Glück gibt es keine Sieger und Verlierer. Manchmal bleibt man nach zwei oder drei Karten bei einem Thema hängen. Das ist gar nicht schlimm. Im Gegenteil: Dann hat das Spiel seinen Zweck erreicht.

Wer war's?

Hans Georg Ruhe ist Publizist, Organisationsberater und Spezialist für Biografiearbeit. Er lebt in Goslar/Harz.



Die Idee der Talk-Boxen stammt von diesen beiden Frauen, die auch Autorinnen aller anderer Talk-Boxen sind:

Claudia Filker ist Pastorin und 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.

