

SPIELANLEITUNG



**Talk-Box Vol. 14
Liebe ∞ Beziehung**



neukirchener
verlag

Ganz herzlich danken wir allen, die beim Entstehen dieser Dose mitgedacht und probegespielt haben, ob als Teen oder Profi für Psycho- und Pädagogikthemen: Daniel Deggelmann, Christian Herbold, Marianne Holzbauer und SchülerInnen, Jonathan, Madita und Leonie Kalmbach und Daniel Lüneneschloß.

© 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 978-3-7615-6516-2

Einfach miteinander reden

... über die große Liebe, „das erste Mal“ und andere heikle Situationen – wenn das so einfach ginge! Auch wenn sonst alle munter drauflosreden – bei diesen Themen kann schon mal das große Schweigen ausbrechen oder auch verlegenes Gekicher. Dabei wäre es doch eigentlich klasse, mit anderen endlich über all das sprechen zu können, was rund um Liebe, Sex und Beziehung wirklich interessiert.

Probiert es aus: Mit den Karten aus dieser **Talk-Box** fällt es tatsächlich viel leichter, richtig gute Gespräche zu führen. Ihr redet plötzlich über Dinge, über die ihr vermutlich noch nie mit anderen gesprochen habt. Und bei denen ihr euch vielleicht gar nicht so sicher seid, was ihr selbst dazu meint.

Keine Sorge – peinlich wird's nicht, denn es gibt ein paar gute Regeln für euer Gespräch. (Auch

wenn ihr Kleingedrucktes nicht mögt: Hier lohnt es sich echt, weiterzulesen.)

Die 120 Impulskarten sind durch Farben und Symbole in 11 unterschiedlichen Kategorien geordnet. Auf der Vorderseite ist das Symbol und der Name der Kategorie (z.B. „Liebe lernen“). Auf der Rückseite steht der Gesprächsimpuls.

Und das sind die 11 Kategorien:

- › LIEBE IST ...
- › WER BIN ICH?
- › BODY & SOUL
- › WAHRHEIT ODER VORURTEIL?
- › DER LEBENSLAUF DER LIEBE
- › ROMANTIK & DRAMA
- › DER REST DER WELT
- › LIEBE LERNEN
- › KLARTEXT
- › EINFACH ANDERS
- › SCHWIERIG, SCHWIERIG ...

Die **Talk-Box Liebe ↔ Beziehung** hat viele Einsatzmöglichkeiten:

Die Karten eignen sich für Teens, aber auch für junge Erwachsene. In der Schule, im Konfirmandenunterricht, in der Jugendgruppe, auf Klassenfahrten und Jugendcamps und natürlich auch einfach zu Hause beim Reden mit Freundinnen und Freunden – legt die **Talk-Box** auf den Tisch, und schon entwickeln sich super interessante Gespräche.

Natürlich können junge Paare sich ein paar Karten dieser Dose auch mal nur zu zweit vornehmen, um über Dinge zu reden, die echt wichtig sind.

Talk-Box ist ein Spiel. Auf den folgenden Seiten geben wir euch einige Anregungen für das, was ihr mit den Karten tun könnt. Welche Spielideen ihr auswählt, hängt vom Alter der Teilnehmenden und natürlich von der Gruppengröße ab.

Lasst euch nicht davon abhalten, eigene Spielideen zu entwickeln!

Wer nicht mitspielen möchte, kann auch einfach dabeisitzen und zuhören. Die Erfahrung zeigt: Irgendwann möchte so gut wie jeder sich doch noch einklinken. Übrigens: Die **Talk-Box** gibt Impulse für ein offenes Gespräch. Fertige Antworten werden nicht mitgeliefert, dafür aber jede Menge Stoff für Diskussion.

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.

1. Spielidee

„Greif einfach rein!“

Die Karten werden nach den Kategorien geordnet und mit der Frageseite nach unten auf den Tisch gelegt. (Ihr könnt natürlich auch einzelne Kategorien auswählen.)

Einer beginnt und zieht von einem beliebigen Stapel eine Karte, liest still die Frage (bei Nicht-gefallen 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 von der ersten sitzt, eine neue Karte.

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

Variante C: Die Karten liegen mit den Fragen nach oben, sodass jeder sich jeweils gezielt eine Frage aussuchen kann, die er nach den oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworten lässt.

2. Spielidee

„Darüber möchte ich mit euch reden.“

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. Nun stellt reihum jeder seine Karte vor und bittet die anderen, ihre Meinung dazu zu sagen.

Bei größeren Gruppen:

Der Gruppenverantwortliche sucht selbst 2 bis 3 Karten aus, die nun reihum beantwortet werden.

3. Spielidee

Die Wundertüte

Du wählst einige Karten aus, über die du mit deiner Gruppe ins Gespräch kommen möchtest. Diese werden mit dem jeweiligen Impuls nach unten auf dem Tisch oder Boden ausgelegt. Die

Teilnehmenden decken jeweils eine Karte auf und äußern sich dazu. Nun kann weiter wie in Spielidee 1 verfahren werden.

4. Spielidee

Think! Pair! Share!

Bei dieser Spielidee nähert man sich in 3 Schritten einem Impulsthema:

- ▶ **Think!** Ich denke für mich alleine (1 Minute).
- ▶ **Pair!** Ich tausche mich mit einem Partner aus (5 Minuten).
- ▶ **Share!** Wir teilen unsere Gedanken mit der Gruppe und diskutieren das Thema.

Think! Pair! Share! ist gut mit der Spielidee 4 („Die Wundertüte“) zu kombinieren.

5.**Spielidee****„Psst! Streng geheim!“**

Sicher gibt es in der **Talk-Box** einige Themen, zu denen ihr euch nicht vor der Gruppe äußern möchtet, und auch Themen, die euch interessieren, ohne dass ihr euer besonderes Interesse für genau diese Karte zeigen wollt. Diese Spielideen garantieren Anonymität:

Variante A: (Stifte, Zettel)

Der Gruppenleiter, wahlweise auch die Teilnehmenden, wählen jeweils eine Impulskarte aus. Diese wird vorgelesen, und alle schreiben ihre Gedanken ohne Namensnennung auf einen Zettel. Die beschriebenen Zettel werden eingesammelt und vom Leiter vorgelesen.

Variante B:

Alle Karten bzw. eine Auswahl werden ausgelegt. Die Jugendlichen wählen eine (je nach Gruppengröße auch mehrere) Karte(n) aus, über die sie gern reden möchten. Diese ausgewählten Karten werden in einem Beutel eingesammelt, der Reihe

nach gezogen und nach einer der Spielideen besprochen.

Variante C: (Centstücke, kleine Kieselsteine, Murmeln) Alle Teilnehmenden bekommen eine bestimmte Anzahl von Centstücken o. Ä.

Der Gruppenleiter sucht aus den 120 Impulskarten diejenigen heraus, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind. Der Impuls wird vorgelesen. Ein Beutel wird herumgereicht, und wer mit Ja stimmt, legt sein Centstück hinein. Natürlich muss jeder in den Beutel greifen, ob er etwas hineinlegt oder nicht. Das Abstimmungsergebnis wird bekanntgegeben.

Wer war's?



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.



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