

Leseprobe

SPIELANLEITUNG

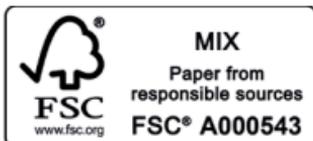


Talk-Box Vol. 20 **Was mache ich** **eigentlich?**

 neukirchener

Leseprobe

Ein herzliches Dankeschön allen, die bei der
Talk-Box Vol. 20 mitgedacht und probegespield haben -
allen voran Jess und Samuel Brown.



© 2023 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: © A-digit /iStockphoto, Gerald Weigend,
Paul Stier

Printed in China

ISBN 978-3-7615-6931-3

Was mache ich eigentlich den ganzen Tag!?

„Und – was machst du so?“ – Egal, aus welcher Perspektive wir am Ende eines Tages uns selbst oder in einer entspannten Feierrunde neue Bekannte fragen – immer geht es darum: Was füllt eigentlich unsere Tage aus? Womit verdiene ich mein Geld? Was stresst, was begeistert mich? Welches Ehrenamt würde ich gern mal ausprobieren? Es geht um nicht weniger als den großen Teil unseres Lebens, den wir mit Arbeiten und Beschäftigsein verbringen.

Talk-Box Vol. 20 bringt euch unverkrampft und spielerisch über diese Themen ins Gespräch. Egal, ob ihr euch als Team oder Freund:innen schon lange kennt oder in einer Feier- oder Seminarrunde bunt zusammengewürfelt seid – **Talk-Box-Runden** funktionieren ganz unkompliziert!

Leseprobe

Legt die Karten einfach auf den Tisch und ihr werdet staunen, wie leicht ihr voneinander Überraschendes, Neues, Erstaunliches erfahrt und so leicht miteinander ins Gespräch kommt.

Talk-Box Vol. 20 ist keine Psycho-Übung, sondern ein Spiel, das einfach Spaß macht.

UND WIE FUNKTIONIERT'S?

Talk-Box Vol. 20 ist ein Spiel ohne feste Regeln. Einfach die **120 Impulskarten** sortiert nach den **9 Kategorien** auf den Tisch legen, und plötzlich sind alle im Gespräch. Auf den folgenden Seiten geben wir euch **einige Anregungen**, was ihr mit den Karten tun könnt. Aber lasst euch nicht davon abhalten, **eigene Spielideen** zu entwickeln (ihr findet in der Anleitung auch einige Spielideen, die für größere Gruppen geeignet sind).

Leseprobe

GANZ WICHTIG:

Alles ist natürlich **freiwillig** und geschieht **ohne Druck**. Wer sich einfach zurücklehnen und die Karten an sich vorüberziehen lassen möchte – bitte, kein Problem. (Keine Sorge, spätestens in der zweiten Runde ändert sich das erfahrungsgemäß.)

Und: Wer eine **Karte zieht, mit der er/sie nichts anfangen kann**, darf sie kommentarlos unter dem Stapel verschwinden lassen und eine neue Karte ziehen. Gern auch zwei- oder dreimal.

DIE TALK-BOX SPIELIDEEN

Leseprobe

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. „Das macht Sinn“). Die andere Seite gibt den Impuls, zu dem man sich äußert.

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

- › **VON KLEIN AUF**
- › **DAS MACHT MICH AUS**
- › **GELD ODER LEBEN?**
- › **DAS MACHT SINN**
- › **GANZ ENTSPANNT**
- › **STRESSFAKTOR**
- › **SPASSFAKTOR**
- › **EINE FRAGE DER ZEIT**
- › **ZWISCHEN WUNSCH UND WIRKLICHKEIT**

1. Spielidee Leseprobe

„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. beantwortet lässt.

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

Natürlich kannst du 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. Jede:r Mitspieler:in sucht sich eine Karte aus. Dann beantwortet jede:r in der Runde die Frage, die er/sie 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 Leseprobe

„Wie gut kennen wir uns?“

Man braucht hierfür Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen bis zu 10 Personen:

Alle Karten mit dem Impuls nach oben auf den Tisch legen. Jede:r sucht sich eine Karte aus. Der/die erste liest seine/ihre Karte vor. Alle beantworten verdeckt auf einem Zettel die Frage. Dies geschieht reihum mit allen Fragen. Alle gefalteten Zettel werden in einem Gefäß gesammelt. Eine:r beginnt, einen Zettel zu ziehen und vorzulesen. Wer errät, wer aus der Gruppe diese Antwort gegeben hat?

Bei größeren Gruppen:

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

4. Spielidee Leseprobe

„Das interessiert uns besonders ...“

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



5.

Spielidee Leseprobe

„Bist du auch zum ersten Mal hier?“

Für diese Variante braucht man Zettel und Stifte.

Variante 1: Die Karten liegen auf dem Tisch, die Fragen zeigen nach oben. Jede:r sucht sich in Ruhe eine Karte aus. In der anschließenden Vorstellungsrunde stellt sich jede:r mit ihrem/seinem Namen und evtl. auch mit anderen, in dieser Gruppe sinnvollen Angaben vor und beantwortet dann die Frage, die er/sie ausgesucht hat.

Die Zettel werden benötigt, falls jemand eine Frage notieren möchte, die eine andere Person 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.

Wer war's?

Leseprobe



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 Bonn.



Almut Schweitzer-Herbold hat als Kommunikationsdesignerin die Talk-Boxen gestaltet. Sie lebt bei Bruchsal.

www.talk-box.de
www.neukirchener-verlage.de