

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 6 **Glaubenssachen für** **Nach- und Umdenker**



neukirchener
verlag

Über Glaubenssachen zu reden ...

... ist gar nicht so einfach. Wie soll man auch ausdrücken, was einem selbst oft nicht ganz klar ist?

Talk-Box Vol. 6 hilft dabei, sich – spielerisch und vielleicht nur probeweise – auf die großen Fragen einzulassen. Egal, ob im Religions- und Konfirmandenunterricht, in Glaubenskursen oder einfach im Gespräch unter Freunden: 120 Karten sind 120 kleine Schritte auf der großen Entdeckungsreise zu einer tragfähigen Spiritualität und zu sich selbst.

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. Aber auch „Neulinge“ werden in das Gespräch hineingenommen.

Altersmäßig ist diese **Talk-Box** ab etwa 13 Jahren geeignet, mit Ausnahme der Kategorie „Über den Tellerrand geschaut“, für die die Teilnehmenden schon etwas älter sein sollten.

4. Auflage 2019

© 2012 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

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

Verwendete Schriften: Trade Gothic, Bullpen
Printed in China

ISBN 978-3-7615-5950-5

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



Die Kategorien

Die 120 Fragekarten sind durch Farben und Symbole in 11 verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z.B. „Auf den Punkt gebracht“). Die andere Seite stellt die Frage, die in der Gruppe beantwortet werden soll.

- > **TIEFENGRUND**
- > **RUND UM DEN KIRCHTURM**
- > **WER BIN ICH?**
- > **GEFÜHLSSACHEN**
- > **UM GOTTES WILLEN**
- > **GLAUBENSACHEN**
- > **DIE HAUPTPERSON**
- > **DAS „GUTE“ LEBEN**
- > **ÜBER DEN TELLERRAND GESCHAUT**
- > **AUF DEN PUNKT GEBRACHT**
- > **SCHLUSSENDLICH**
- > **STIMMT – STIMMT NICHT**

1. Spielidee

„Greif einfach rein!“

Sie legen alle Karten in kleinen Stapeln, nach Kategorien geordnet, auf den Tisch. Der Name der Kategorie und das Symbol zeigen nach oben. Alternativ können Sie auch alle Karten mischen und auf den Tisch legen. Der/die Gastgeber/in beginnt und greift blind in die Karten, 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 ist die Person an der Reihe, die links sitzt.

Variante B: ... 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.

Bei Variante B und C zieht nun derjenige eine Karte, der zuletzt geantwortet hat.

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

* Je nach Zusammensetzung der Gruppe empfiehlt es sich, eine Vorauswahl zu treffen.



2. Spielidee

„Das interessiert uns besonders . . .“

Sie können als Gesprächsleiter für das Gruppengespräch oder für den Unterricht gezielt eine geeignete Talk-Box-Kategorie oder einzelne Karten auswählen, um dem Gespräch zu einem bestimmten Thema (z.B. Kirche, Jesus Christus, Wer bin ich?) Impulse zu geben.

3. Spielidee

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

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 ausgewählt wurde.

Bei größeren Gruppen:

Der Gesprächsleiter/die Gesprächsleiterin sucht selbst zwei bis drei 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 mit einer 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

Der Gruppenleiter hat sechs Karten ausgesucht und auf je einen Zettel gelegt. 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.

Und immer gilt:

1. Alles geschieht freiwillig. Sie dürfen also auch sagen, dass Sie eine Frage nicht beantworten möchten.
2. Wer nicht mitspielen möchte, ist herzlich eingeladen, nur dabeizusitzen.
3. Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte.
4. Reden Sie von konkreten Situationen und bleiben Sie beim Thema.
5. Der Spielleiter kann Zeit für Rückfragen geben.
6. Benennen Sie Gefühle und Bedürfnisse.

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.