

# SPIELANLEITUNG



**Talk-Box Vol. 8**  
**für die Advents- und**  
**Weihnachtszeit**



neukirchener  
aussaat

2. überarbeitete Auflage 2017  
© 2013 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH  
Neukirchen-Vluyn, [www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)

Gestaltung: Designbüro Schweitzer Herbold  
Bildnachweis: iStockphoto  
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6020-4

## Die Advents- und Weihnachtszeit ist so schön ...

... aber manchmal auch ganz schön schwierig. Kindliche Vorfreude, große Erwartungen, Besuchs- und Geschenke-Stress, Traditionen, die einem lieb und teuer sind, und andere, von denen man sich eigentlich schon längst mal verabschieden wollte – für viele Menschen bieten die letzten Wochen des Jahres eine bunte Mischung schöner und anstrengender Momente.

**Talk-Box Vol. 8** hilft dabei, dieser besonderen Zeit einmal ganz neu, nämlich spielerisch und entspannt zu begegnen. Egal, ob zu zweit, in der Großfamilie oder einer Gruppe, ob zu Beginn der Adventszeit oder erst „zwischen den Jahren“: 120 Karten sind 120 Annäherungen an das, was Advent und Weihnachten uns bedeuten, was wir uns wünschen, was wir wichtiger und was wir vielleicht mit mehr Humor nehmen wollen.

**Talk-Boxen** bringen Menschen ins Gespräch – ungezwungen 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.

**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.

## Talk-Box-Spielideen

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.

## Die 11 Kategorien dieser Talk-Box:

### - **Schenken & Beschenkt werden**

Symbol: Schmuck

### - **Essen & Trinken**

Symbol: Besteck

### - **Musik & Poesie**

Symbol: Trompete

### - **Geschichten & Geschichtchen**

Symbol: Sessel

### - **Auf den Punkt gebracht**

Symbol: Weihnachtskugel

### - **Stimmt oder stimmt nicht**

Symbol: Glühbirne

### - **Der »Kern« des Festes**

Symbol: Kind in der Krippe

### - **Kannst du dir vorstellen**

Symbol: Adler

### - **Gefühlssachen**

Symbol: Stern (Schneeflocke)

### - **Wer von uns könnte diesen Satz sagen?**

Symbol: Stempel

### - **»Glaubensfragen«**

Symbol: Weihnachtsbaum

# 1. Spielidee

## „Greif einfach rein!“

Alle Karten oder eine Auswahl von Karten\* werden gemischt und mit der Frageseite nach unten auf den Tisch gelegt. Einer 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:

... 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.

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

# 2. Spielidee

## „Das interessiert uns besonders ...“

Sie können als Gesprächsleiter/in für ein Gruppengespräch gezielt eine geeignete Talk-Box-Kategorie oder einzelne Karten auswählen, um dem Austausch über ein bestimmtes Thema (z. B. Was gehört für uns zum „Kern“ von Weihnachten?) Impulse zu geben.

### 3. Spielidee

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

*Bei kleinen Gruppen:*

Die Karten\* werden mit der Frageseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. 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 2 bis 3 Karten aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

*\* Auch hier empfiehlt es sich, eine Vorauswahl zu treffen.*

### 4. Spielidee

## „Lasst die Würfel entscheiden“

Man braucht einen Würfel und sechs kleine Zettel, jeweils nummeriert mit einer der Zahlen zwischen 1 und 6.

Der/die Gruppenleiter/in hat 6 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.
2. Wer nicht mitspielen möchte, ist herzlich eingeladen, nur dabeizusitzen.
3. Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die vorherige nicht beantworten möchte oder kann (z. B. weil man bestimmte Erfahrungen noch nicht gemacht hat).
4. Alle lassen sich Zeit, erläutern ihre Antworten und gestatten einander Rückfragen.
5. Das Spiel endet nach einer, zwei oder mehreren Runden.

## Wer war's?



**Claudia Filker** ist Pastorin, arbeitet als Kommunikationstrainerin für Paare (EPL/KEK) und hat viel Erfahrung mit Gruppen. Sie lebt in Berlin.



**Hanna Schott** ist Chefredakteurin 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.