

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 12
Für Teens



neukirchener

Einfach miteinander reden ...

... das macht man doch sowieso dauernd, oder? Irgendwie schon, aber ehrlich gesagt, reden da oft dieselben. Und die anderen sitzen nur dabei.

Mit diesen Karten sind alle mittendrin. Ihr redet plötzlich über Dinge, über die ihr noch nie geredet habt. Und lernt euch von einer ganz anderen Seite kennen. Mit einer Karte in der Hand geht's einfach leichter. Ihr werdet staunen! Aber keine Sorge – peinlich wird's nicht.

Talk-Box Vol.12 – der Rede-Spaß für Klassenfahrten, Geburtstage, Konfi-Camps, Jugendgruppen, fürs Freibad, oder zu Hause auf dem Sofa.

Apropos zu Hause: Lasst eure Eltern oder andere Erwachsene ruhig mal mitspielen!

Wir danken ganz herzlich Lotta, Steff, Konrad, Pascal, Gesine, Dave, Dario, Steffi und Theresa, die bei der Entstehung dieser Box mitgedacht und sie ausprobiert haben.

2. Auflage 2019
© 2017 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

Gestaltung: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: ©iStockphoto
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6460-8

Die Talk-Box Spielideen

Die 120 Impulskarten sind durch Farben und Symbole in elf unterschiedlichen Kategorien geordnet. Auf der Vorderseite steht das Symbol und der Name der Kategorie (z. B. „Alles außer Schule“), auf der Rückseite der Gesprächsimpuls.

- FAMILIE & CO.

Symbol: Vogelhäuschen

- WER BIN ICH?

Symbol: Spaßbrille

- MEINE FREUNDE

Symbol: Kuschtiere

- SCHULE

Symbol: Wecker

- GLAUBENSACHEN

Symbol: Schlüssel

- STYLE

Symbol: Vans

- ALLES AUSSER SCHULE

Symbol: Fahrrad

- WEITERGEDACHT

Symbol: Papierflieger

- GANZ WICHTIG

Symbol: Handy

- LIEBE UND SO

Symbol: Schwalben

- DAS ERZÄHLE ICH NICHT JEDEM

Symbol: Vorhängeschloss

Talk-Box 12 ist ein Spiel. Aber es folgt nicht strengen Regeln, sondern lässt euch alle Freiheit. Auf den folgenden Seiten geben wir euch einige Anregungen für das, was ihr mit den Karten tun können. Aber lasst euch nicht davon abhalten, eigene Spielideen zu entwickeln!

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 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 daneben sitzt.

Variante B: ... bittet eine andere Person aus der Gruppe, die Frage zu beantworten (was sie natürlich auch ablehnen darf!).

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, sodass jeder sich jeweils gezielt eine Frage aussuchen kann, die er nach den oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworten lässt.

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. Jeder Mitspieler sucht sich eine Karte aus. Dann beantwortet jeder in der Runde die Frage, die er 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

„Wie gut kennen wir uns?“

Dafür braucht ihr Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen bis zu 10 Personen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, also so, dass die Fragen zu lesen sind. 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 beantwortet, und zwar so, dass die anderen nicht sehen, was man selbst schreibt.

Dann werden die Zettel zusammengefasst und in einem Körbchen oder auf einem Teller gesammelt. Dies geschieht nun reihum mit allen Fragen. Wenn jeder mit dem Vorlesen seiner Frage dran war, werden die gefalteten Zettel im Körbchen oder auf dem Teller gemischt und dann gezogen. Wenn die Frage und die jeweilige Antwort dazu vorgelesen worden sind, wird es spannend: Wer errät, wer aus der Runde diese Antwort geschrieben hat?

Bei größeren Gruppen:

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

4. Spielidee

„Lasst die Würfel entscheiden!“

Man braucht einen Würfel und sechs kleine Zettel, jeweils nummeriert mit einer 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Der Gastgeber/die Gruppenleiterin hat 6 Karten ausgesucht und jeweils auf 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.

5. Spielidee

„Bist du zum ersten Mal hier?“

Diese Spielvariante ist besonders geeignet für erste Abende auf Freizeiten oder für alle Gruppen, die sich noch nicht gut kennen.

Man braucht einige Zettel und Stifte.

Variante 1: Die Karten liegen gemischt auf dem Tisch, die Fragen zeigen nach oben. Alle Teilnehmer haben genügend Zeit, um sich in Ruhe eine Karte auszusuchen. In der sich anschließenden Vorstellungsrunde stellt sich jeder mit seinem Namen und evtl. auch mit anderen, in dieser Gruppe sinnvollen Angaben vor und beantwortet dann die Frage, die er ausgesucht hat.

Die Zettel werden benötigt, falls jemand eine Frage notieren möchte, die ein anderer 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.

Und immer gilt:

- **Alles geschieht freiwillig. Wer nicht mitspielen möchte, kann auch einfach dabeisitzen und zuhören.**
- **Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte oder kann.**
- **Macht euch keinen Stress! Wenn ihr nach zwei oder drei Karten bei einem Thema im Gespräch „hängenbleibt“, ist das nicht schlimm. Im Gegenteil: Dann hat das Spiel seinen Zweck erreicht.**

Wer war's?



Claudia Filker ist Pastorin, 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.

Zusammen haben sie zwölf Kinder und zwölf Enkelkinder.