

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 16 **Indian Summer**



neukirchener

© 2019 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de
Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: iStockphoto, Markus Pletz, Lisa Sprengel
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6631-2

Eure Clique gibt es vielleicht schon eine halbe Ewigkeit. Oder ihr seid eine bunt zusammengewürfelte Geburtstagsrunde – die einen kennen sich gut, andere fühlen sich ein wenig fremd.

Was euch alle verbindet: Ihr seid „Best Ager“, einige haben vielleicht schon ein paar Jahre Erfahrung als „Senioren“. Ihr seid also nicht mehr jung und noch nicht alt. (Und auch wer von euch sich schon als alt betrachtet, ist für Neues immer noch zu haben.) Die **Talk-Box Vol. 16** bringt euch unverkrampft und spielerisch ins Gespräch.

Einfach die Karten auf den Tisch legen und ausprobieren: Ihr werdet staunen, überrascht sein, schmunzeln, ins Nachdenken kommen, auf jeden Fall immer einen anregenden Austausch erleben. Und ihr werdet euch wundern, was ihr alles auch von langjährigen Freunden noch nicht wisst – und was die „Neuen“ bereit sind zu erzählen, einfach so.

Und das Beste: Die üblichen Dauerbrenner – Krankheiten, Arztbesuche, Wetter, Handwerker –

kommen (fast) nicht auf den Tisch, dafür die 120 bunten Impulskarten der **Talk-Box Vol. 16.**

Talk-Box Vol. 16 ist ein **Spiel ohne feste Regeln.** Und ohne Gewinner und Verlierer. Es lässt euch alle Freiheiten. 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 Spielanleitung auch einige Spielideen, die für größere Gruppen geeignet sind, z.B. für Gemeindefreizeiten und Reisegruppen.

Und **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 ist er/sie auch dabei.)

Außerdem: Wer eine **Karte zieht**, die ihm **nicht gefällt**, darf sie kommentarlos unter den Stapel verschwinden lassen und neu ziehen. Gern auch zwei- oder dreimal.

DIE TALK-BOX-SPIELIDEEN

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. „Heute bin ich schlauer“). Die andere Seite gibt den Impuls, zu dem man sich äußert.

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

- > **HIER BIN ICH**
- > **WAS HEISST SCHON ALT?**
- > **MITEINANDER**
- > **RÜCKSPIEGEL**
- > **VORSICHT, HEIKEL!**
- > **LOSLASSEN**
- > **HEUTE BIN ICH SCHLAUER**
- > **MAL GANZ EHRlich ...**
- > **AUSBLICKE**

1. Spielidee

„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. beantworten 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. 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

„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.

4. Spielidee

„Wie gut kennen wir uns?“

Man braucht hierfür 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, und 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 zusammengefaltet 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.

5. Spielidee

„Bist du hier auch zum ersten Mal?“

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:

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.

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.