

Leseprobe

# SPIELANLEITUNG



**Talk-Box Vol. 19**  
**Was wäre, wenn ...**

 neukirchener

# Leseprobe



© 2022 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH  
Neukirchen-Vluyn, [www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)

Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold  
Bildnachweis: © A-digit /iStockphoto, Stephanie Leisten,  
Markus Pletz, Katharina Pfeiffer

Printed in China

ISBN 978-3-7615-6872-9

# „Ich wollte, ich wäre, ich könnte . . .“

Leseprobe

Warum nicht mal träumen, einfach drauflos-spinnen? Ohne diese leise Stimme, die immer sagt: „Ist doch Quatsch. Geht doch gar nicht“?

**Talk-Box Vol. 19** lässt uns träumen, gibt unseren Gedanken einen Stups und lässt sie fliegen. Auch wenn vielleicht ziemlich Verrücktes dabei herauskommt – wir wollen uns das Unmögliche wenigstens mal kurz vorstellen.

„Was wäre, wenn ...“ ist nämlich keine Frage, die „eh zu nichts führt“. Da sind wir uns ganz sicher. Sie führt in unser Inneres, dorthin, wo Träume, Wünsche, Erinnerungen und vieles andere wohnt, das uns genauso ausmacht wie die handfesten Realitäten unseres Lebens. „Was wäre, wenn ...“ führt uns in innere Landschaften, die zum Reichtum unseres Lebens gehören. Wenn wir da mal hineinschauen und andere sogar mit hineinschauen lassen (nur mal versuchsweise und im

Spiel), erleben wir Überraschungen, die uns staunen lassen und froh machen.

Das Unmögliche in den Blick zu nehmen, erweitert unsere Möglichkeiten, und zwar die im „echten Leben“. Das sagen nicht nur Psychologen, sondern auch Künstler und andere kreative Köpfe. Dennoch: **Talk-Box Vol. 19** ist keine Psycho-Übung, sondern ein Spiel, das einfach Spaß macht. Denkt kreuz und quer ins Unreine, spinnt drauflos, lasst „doofe Gedanken“ zu! Wenn ihr dann merkt, dass ihr einen neuen Sinn entwickelt, nämlich den Möglichkeitssinn – umso besser! Viel Freude dabei!

## UND WIE FUNKTIONIERT'S?

**Talk-Box Vol. 19** ist ein Spiel ohne feste Regeln. Einfach die **120 Impulskarten** sortiert nach den **12 Kategorien** auf den Tisch legen – und plötzlich sind alle im Gespräch: beste Freunde mit Menschen, die man gerade erst kennengelernt hat, Alte und Junge; Seminar-Teilnehmer:innen und Team-Kolleg:innen.

**Talk-Box Vol. 19** Leseprobe macht Spaß und multipliziert die guten Ideen. 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, z.B. für Teams und Jugendgruppen).

### **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.)

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

Und hier noch ein **Vorschlag**: Manchmal kann es in den Talk-Box-Runden ganz schön persönlich werden. Damit euer Austausch unbeschwert bleibt, kann es hilfreich sein, **Vertraulichkeit** zu vereinbaren. Also: Was wir hier an persönlichen Dingen voneinander erfahren, erzählen wir nicht weiter. – Probiert's aus!

## 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. „Einfach so herumgesponnen“). Die andere Seite gibt den Impuls, zu dem man sich äußert.

Die **12 Kategorien** dieser **Talk-Box**:

- > **KANN DAS WEG?**
- > **ICH & DIE ANDEREN**
- > **NEUE REGELN?**

- Leseprobe
- > **EINE NUMMER GRÖßER**
  - > **GANZ SCHÖN KNIFFLIG**
  - > **PFLICHT & KÜR**
  - > **ALLTAG, NEU GEDACHT**
  - > **BIN ICH DAS?**
  - > **DAS WÄRE SCHÖN!**
  - > **MEIN LEBEN 2.0**
  - > **EINFACH SO HERUMGESPANNEN**
  - > **LIEBE, NEU GEDACHT**

## **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:** **Leseprobe** ... 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. 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

### „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

### **„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.

### Spieldes 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](http://www.talk-box.de)  
[www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)