

ERZÄHLT

EUCH

MEHR

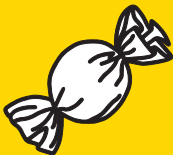
ANLEITUNG

Herzlich willkommen bei ERZÄHLT EUCH MEHR!

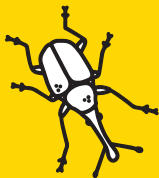
Wir sind **Simon und Jan** und dies ist der dritte Teil unserer Kartenspielreihe **ERZÄHLT EUCH MEHR**. Dieses Mal dreht sich alles um den **Austausch zwischen Erwachsenen und Kindern**. Für ein bestmögliches Spielerlebnis finden sich in dieser Anleitung viele Tipps.

Wer sich für dieses Spiel entschieden hat, hat vermutlich eigene Kinder, ist vielleicht als Erzieher oder Lehrer tätig und macht sich Gedanken zum Thema Kommunikation. Das freut uns sehr!

Wir wünschen **viel Spaß und spannende Stunden** mit interessanten, überraschenden Gesprächen.



WENN DU MAGST, DARFST DU DIESE
ANLEITUNG GERNE AUSMALEN.



Spielumfang

Dieses Spiel besteht aus 75 Karten aus vier verschiedenen Kategorien - **Spiegelbild, Kopfnuss, Gedankenspiel und Herzfragen**, acht farbigen Spielchips und einer Zielscheibe im Innendeckel der Spielebox.

Spielgedanke

Anders als bei klassischen Gesellschaftsspielen gibt es **weder Gewinner noch Verlierer**. Es erfolgt keine Punktwertung und die Spielanleitung ist nicht starr.

Spielziel

Ausgehend von den Fragen und Sätzen auf den Karten ist das Ziel, den **Austausch zwischen Erwachsenen und Kindern** anzuregen und ungewöhnliche, spannende Gespräche zu initiieren.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und verdeckt und ungeordnet auf dem Tisch verteilt. Karten der Kategorien, die nicht gespielt werden möchten, können aussortiert werden. Jeder Spieler erhält einen farbigen Chip.

Spielbeginn

Wer als Letztes beim Tischdecken geholfen hat, startet das Spiel.

Spielempfehlung

Der beginnende Spieler nimmt eine Karte vom Tisch und liest die Frage bzw. den Satz laut vor.

Handelt es sich um die Kategorie **Spiegelbild**, werden die Chips und die Zielscheibe in der Boxinnenseite eingesetzt. Jeder Spieler bewertet für sich, inwiefern der vorgelesene Aussagesatz auf ihn zutrifft. Dabei kann die Aussage hundertprozentig stimmen, sodass der Chip in der Mitte platziert wird (Bull's Eye). Je weniger passend die Behauptung ist, desto weiter entfernt liegt der eigene Chip vom Zentrum. Sind alle Selbstreflexionen durch einen Chip gelegt, beschreibt jeder Mitspieler, warum sein Chip diesen Platz gefunden hat.



Bei einer **Kopfnuss** handelt es sich um interessante Fragen aus dem Bereich der Philosophie. Diese werden in einem Gespräch diskutiert, wobei die Erwachsenen die Unwissenden spielen und sich die Sichtweise der Kinder anhören.

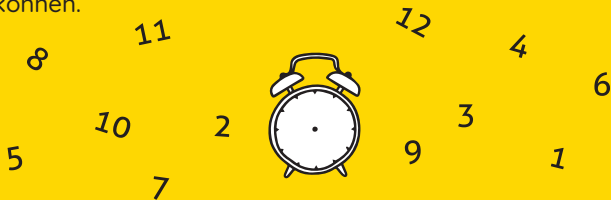


Das **Gedankenspiel** regt die Fantasie an und lädt alle Spieler ein, kreativ zu werden. Mit dem Kartenzieher beginnend präsentiert jeder Spieler reihum seine Gedanken und Ideen.

Bei den **Herzfragen** richtet der Spieler, der die entsprechende Karte gezogen hat, die Frage an eine Person, die er spontan auswählt.



Beim Beantworten der Fragen darf man sich **Zeit lassen**, denn die meisten Anregungen lassen sich nicht aus dem Stegreif oder unter Druck beantworten. Bei allen Gesprächen geht es neben kreativen Gedanken insbesondere auch um die kleinen Dinge im Leben, die mit Hilfe der Kartenfragen und -sätze wunderbar beleuchtet werden können.



Ausdrücklich gewünscht ist das **gegenseitige Fragen**, das unweigerlich interessante Gespräche kreiert. Eine Karte ist erst dann zu Ende gespielt, wenn niemand mehr etwas zum Thema beitragen möchte.

Gespielte Karten wandern auf einen separaten Stapel und werden nicht mehr eingesetzt. Im Uhrzeigersinn darf der nächste Spieler eine neue Karte aufdecken und vorlesen.

Tipp

Erwachsene neigen dazu, Gespräche mit ihren Kindern leiten zu wollen oder ungefragt Ratschläge zu geben. Kinder könnten sich dadurch schnell gegängelt fühlen und eine zurückhaltende Position einnehmen. Darum ist es oftmals ratsam, sich mehr auf das **Zuhören** zu besinnen und den Kindern zu ermöglichen, das Gespräch nach ihren Vorstellungen zu lenken, damit sie all das erzählen können, was ihnen wichtig ist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten gespielt wurden oder die Zeit abgelaufen ist, die man sich vorgenommen hatte.





SPIEGELBILD

ERSTE SCHRITTE IN DIE SELBSTREFLEXION

Bei der **Selbstreflexion** steht die Spiegelung des persönlichen Verhaltens im Fokus, wobei das eigene Denken, Fühlen und Handeln analysiert und hinterfragt wird. Dadurch erfährt man mehr über seine **Bedürfnisse, Ansichten und Fähigkeiten**.

Dieses Bewusstsein zu schaffen ist wichtig. So hilft es bei der **Weiterentwicklung** und ggf. dem Erkennen von erlernten Handlungsmustern, die es zu durchbrechen lohnt. Das Wissen über die individuellen Stärken und Schwächen fördert das **Selbstbewusstsein**. Die eigenen Bedürfnisse zu fokussieren reduziert äußere Beeinflussungen.

Kurzum: Selbstreflexion hilft Jung und Alt gleichermaßen, das volle Potenzial abzurufen!

Gleichzeitig bedarf es der Übung, ein achtsamer und selbstkritischer Mensch zu werden. Wie jede andere Fähigkeit, die es zu erlernen gilt, braucht man **Engagement, Einsatz, Regelmäßigkeit und Vorbilder.**

Mit diesem Kartenspiel sollen Kinder allmählich an das Thema **Selbstreflexion** herangeführt werden. 21 Aussagen wurden ausgewählt, die als Gesprächsgrundlage dienen und eine eigene kleine „Tagesschau“ abbilden sollen. Die Spiegelsätze kann man auch jederzeit verwenden, wenn man sich z. B. über den Schultag unterhält oder den **Kindern mehr Informationen entlocken** möchte. Die Satzanfänge können dann ausgetauscht werden (z. B. Kürzlich ..., Gestern ..., Diese Woche ...), um den zeitlichen Horizont zu verändern.


Wichtig ist es, dass diese Unterhaltungen regelmäßig stattfinden, damit sich eine Routine aufbauen kann.



Das Kind sammelt Erfahrungen, indem es über diese Art der Fragen nachdenkt und sie beantwortet. Wenn das Gespräch zu Beginn nicht so funktioniert wie erhofft,

sollte man es als Experiment betrachten und ein paar Tage später erneut probieren, vielleicht zu einer anderen Tageszeit oder mit einer anderen Aussage.

Die Visualisierung der eigenen Gedanken durch den **Chip und die Zielscheibe** geben eine nützliche Hilfestellung. Alternativ kann in großen Gruppen, wie z. B. in Schulklassen, auch ein **Handbarometer** eingesetzt werden. Hierbei benutzen alle Spieler ihre Hände und zeigen durch die Positionierung an, wie sehr der Spiegelsatz auf sie zutrifft. Ein hoch erhobener Arm steht für die volle Zustimmung und wenn die Hand im Schoß liegt, trifft der Spiegelsatz überhaupt nicht zu.



Bei der Besprechung der Spiegelsätze sollten die Erwachsenen den Kindern aufmerksam zuhören. Es geht nicht um eine Problemlösung oder Beurteilung. Die Kinder sollen lediglich wissen, dass ihre Ausführungen gehört werden. Durch **gezieltes Nachfragen** kann der Reflexionsprozess der Kinder unterstützt werden. Weiterführende Fragen könnten z. B. sein: 

- Wie war das für dich? 
- Was hast du dabei gefühlt? 
- Woran hast du gedacht?
- Was würdest du beim nächsten Mal anders machen?





KOPFNUSS

VERSTÄNDNIS FÜR DIE WELT

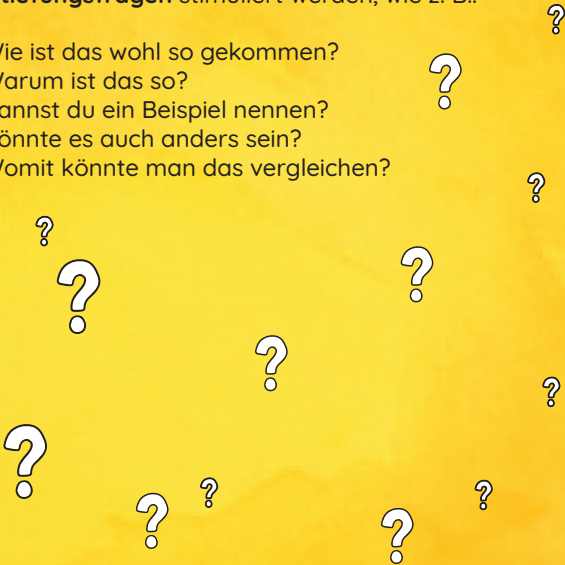
Kinder haben einen enormen **Wissensdurst** und wollen die **Welt verstehen**. Was für Erwachsene selbstverständlich ist, kann für Kinder aufregend und faszinierend sein. Hier setzen die Karten an, denn sie enthalten Fragen aus der Philosophie, über die sich Jung wie Alt den Kopf zerbrechen und die zu **spannenden Diskussionen** führen können.

Kinder haben von Natur aus viele Fragen zum Leben, weshalb sie im Grunde tagtäglich philosophieren. Wenn Erwachsene die Kinder aktiv beim Grübeln begleiten, erfahren sie eine Menge darüber, was und wie Kinder fühlen, welche gedanklichen Verknüpfungen sie vornehmen und welche Ideen sie haben.



Aufrichtiges Interesse an den Antworten der Kinder ist ein Muss und das philosophische Gespräch kann durch **Vertiefungsfragen** stimuliert werden, wie z. B.:

- Wie ist das wohl so gekommen?
- Warum ist das so?
- Kannst du ein Beispiel nennen?
- Könnte es auch anders sein?
- Womit könnte man das vergleichen?



Bei den weiterführenden Fragen ist wichtig, dass sich **keine feste Lösung** hinter ihnen versteckt. Sie sollten möglichst offen formuliert sein, damit sie den Kindern neue Denkanstöße geben.

Für Kinder ist es außerdem hilfreich, wenn die Erwachsenen in die Rolle der Unwissenden schlüpfen und sich größtenteils auf das Fragen beschränken, damit Kinder das eigene Denken nicht einstellen und sich berieseln lassen.

Kinder finden es toll, den Erwachsenen die Welt zu erklären.

Daher ist es ratsam, eine **ahnungslose Haltung** einzunehmen und die Kinder über die rätselhaften Fragen nachdenken zu lassen.





GEDANKENSPIEL

FREIRAUM FÜR KREATIVE IDEEN

In dieser Kategorie gibt es Fragen, die zum **Fabulieren** einladen. Auf jede dieser Fragen gibt es eine Vielzahl von Antworten und keine Bewertung. Die Mitspieler können also ungehindert fantasieren.

Mit der Fantasie zu spielen, haben Erwachsene leider häufig verloren. Von Kindern kann man lernen, wieder neue Welten im eigenen Kopf zu erschaffen. Menschen mit einer blühenden Fantasie sind kreativer und **erfolgreicher in Problemlösungen**. Sie können sich **sprachlich besser ausdrücken** und haben oftmals ein **größeres mathematisches Verständnis**.

Die Fragekarten dienen als Grundlage für fantasievolle Erzählungen. Eine aktive Begleitung bei den Überlegungen der Kinder ist wünschenswert, damit anhand weiterführender Fragen ein facettenreiches Ausschmücken der Antworten ermöglicht wird.



HERZFRAGEN

GRUNDLAGE FÜR GEGENSEITIGES VERSTÄNDNIS

Diese Kartenkategorie zielt darauf ab, die anderen Spieler am Tisch **besser kennenzulernen** und herauszufinden, ob die Vorstellung, die man von einer bestimmten Person hat, auch tatsächlich zutrifft. Da ein spontan ausgewählter Spieler eine persönliche Frage beantworten muss, können **Selbstbild** (Kartenzieher) und **Fremdbild** (beantwortender Spieler) miteinander abgeglichen werden. Wir glauben, andere Menschen genau zu kennen und machen uns ein Bild dieser Person auf der Basis begrenzter Informationen, müssen aber möglicherweise feststellen, dass unsere Einschätzungen nicht der Wahrheit entsprechen.

Man sollte sich Zeit nehmen und nicht nur die jeweiligen Antworten in Bezug auf Gedanken und Gefühle besprechen, sondern auch die **Diskrepanz zwischen Selbst- und Fremdbild**, sofern sie besteht, betrachten.



Und hier ist noch eine Frage an euch:
Könnt ihr die Geheimschrift entziffern?
Die Lösung findet ihr auf der letzten Seite.

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VW	XYZ

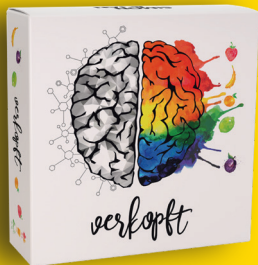
Erzählt euch NOCH mehr



ERZÄHLT EUCH MEHR gibt es nicht nur für Kids, sondern auch für den Freundes-, Verwandten- und Kolleg*innenkreis sowie speziell für Paare und Frauen.

Alle Editionen findest du ab sofort in unserem Shop.

Lust auf schnelle Kopfarbeit?



Verkopft ist eigentlich ganz einfach! Man muss lediglich die Hintergrundfarbe, die Textfarbe oder die auf einer Karte abgebildete Frucht richtig benennen. Klingt machbar, oder? Stell dir eine Karte mit einer Banane auf grünem Hintergrund vor, auf der das Wort „Lila“ in roter Schrift steht.

VERKOPFT findest du ab sofort in unserem Shop.