

5. Spielidee „Klein in Groß“

Diese Spielvariante eignet sich besonders bei einer größeren Zahl von Teilnehmenden, um intensive Kleingruppengespräche zu steuern.

Variante 1:

Als Gruppenleitende wählt ihr einzelne Karten aus. Die Gruppe wird aufgefordert, sich in Dreiergruppen aufzuteilen und alle bekommen den Gesprächsimpuls der ausgewählten Karte genannt. Nach einer festgelegten Gesprächszeit löst sich die Dreiergruppe auf und eine neue Dreiergruppe findet sich, um über denselben Gesprächsimpuls zu sprechen.

Dieser Vorgang kann mehrfach wiederholt werden, um möglichst viele in einer geschützten Kleingruppe zu einem Thema sprechen zu lassen. Es ist aber auch möglich, in die neu formierten Dreiergruppen jeweils neue Gesprächsimpulse zu geben.

Variante 2:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar sucht sich aus den ausgelegten Karten jeweils eine Karte aus. Die Paare haben einige Minuten Zeit, um sich einander vorzustellen (falls sich die Teilnehmenden nicht gut kennen) und sich auszutauschen. Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig in der Gesamtgruppe vor.

6. Spielidee „Alles anonym“

Auch hier benötigt ihr Stifte und kleine Zettel. Manchmal ist es einfacher, sich anonym zu äußern. Wer das Gespräch leitet, wählt einzelne Karten aus und lässt diese von den Teilnehmenden anonym beantworten. Die Antworten werden eingesammelt, vorgelesen und evtl. auf einem Flipchart o. Ä. festgehalten.

UND IMMER GILT:

1. Alles geschieht freiwillig.
2. Was Menschen im Spiel teilen, wird nicht durch Kommentare verurteilt, und was wir uns erzählen, bleibt unter uns.
3. Ihr dürft zweimal eine neue Karte ziehen, wenn ihr den gezogenen Impuls nicht beantworten möchtet.
4. Die Spielleitung kann Zeit für Rückfragen geben.

P.S.: Die bunten Karten eignen sich auch als Tischdeko locker verstreut auf der gedeckten Tafel – probiert es mal beim nächsten Familienfest aus!

Wer war's?



Konstanze Ebel aka @dichtungsding verwandelt Gedanken über Kirche, Gott und die Welt in erhellende Illustrationen. Sie lebt in Bonn.

Claudia Filker ist Pastorin und Kommunikationstrainerin für Paare und arbeitet mit verschiedenen Gruppen in Berlin.



Hanna Schott ist Autorin vieler erfolgreicher Bücher für Kinder und Erwachsene und lebt in Bonn.

Almut Schweitzer-Herbold hat als Designerin die Talk-Boxen gestaltet. Sie lebt bei Bruchsal.



© 2025 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Andreas-Bräm-Straße 18/20, 47506 Neukirchen-Vluyn,
info@neukirchener-verlage.de

In Kooperation mit der Vereinten Evangelischen Mission (VEM), Wuppertal
Gestaltung & Satz
Designbüro Schweitzer Herbold

Bildnachweise

Cover © iStockphoto: A-Digit, Julia Galuzinskaya, Yuliya Baranych, Nadia Bormotova, AKO, robuart, grynold, Gulay Erun, Artulina1; Symbole © The Noun Project: Alles Familie / Balyanbinmalkan; Gruppe, Club, Verein / Bellowen; In & Out / Jihoon Choi; M/W/D / Iconathon; Sprichwörtlich / Romansa Design Art; Stadt-Land-Heimat / ic2icon; Vielstimmig / Vectorstall; Was ist normal? Royyan Wijaya; Was mich betrifft / Victoruler; Weltreise / Serena; Miteinander klarkommen / Gilda Martini; Teil sein / Alzam; Fotos © Jennifer Zumbusch (KN), Gerald Weigend (CF), Paul Stier (ASH)

Printed in China
ISBN 978-3-7615-7043-2

www.talk-box.de
www.neukirchener-verlage.de

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 22 Dazugehören

neukirchener

Willst du mitmachen?

„Komm, wir rücken zusammen. Hier ist noch Platz für dich.“ – „Wo warst du letzte Woche? Wir haben dich vermisst!“

Wenn ich das erlebe, weiß ich, dass ich dazugehöre. Aber die Welt kann auch eine andere sein: Ich fühle mich fremd, ich finde keinen Anschluss, ich kenn mich nicht mehr aus.

Talk-Box Vol. 22 – Dazugehören geht der Sache auf den Grund. Nicht soziologisch analysierend, nicht moralisch wertend, sondern spielerisch. Neugier und Offenheit genügen, um spannende Entdeckungen zu machen. Was halte ich für „normal“ und wo gehöre ich von Anfang an dazu? Was empfinde ich als seltsam oder total verrückt? Welche Erfahrungen schenken mir ein Gefühl der Geborgenheit, welche sind Anlass für Ärger? Wo fällt es mir schwer, eine andere Perspektive einzunehmen und neue Gedanken zuzulassen? Und überhaupt: Wer bin ich eigentlich in dem ganzen Geschehen? Wo habe ich erlebt, dass Vielfalt unser Miteinander bereichert?

Wie langweilig wäre das Leben, wenn wir alle gleich wären! Also nur Mut beim Herauskitzeln der Unterschiede – und Gemeinsamkeiten!

Die **Talk-Box** ist ein **Spiel ohne feste Regeln**. Und: Niemand gewinnt und niemand verliert. Dieses Spiel lässt euch alle Freiheiten. Auf den folgenden Seiten geben wir euch einige Anregungen, was ihr mit den Karten tun könnt. Manchmal reicht schon eine einzige Talk-Box-Karte, um ein intensives Gespräch anzustoßen.

DIE TALK-BOX-SPIELIDEEN

Die **12 Fragekarten** sind durch Farben und Symbole in 12 verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z. B. „In & out“). Auf der anderen Seite befindet sich ein Impuls. Die **12 Kategorien** dieser **Talk-Box**:

- > ALLES FAMILIE
- > GRUPPE, CLUB, VEREIN
- > IN & OUT
- > M/W/D
- > TEIL SEIN
- > MITEINANDER KLARKOMMEN
- > SPRICHWÖRTLICH
- > STADT, LAND, HEIMAT
- > VIELSTIMMIG
- > WAS IST DENN SCHON NORMAL?
- > WAS MICH BETRIFFT
- > WELTREISE

1. Spielidee „Greif einfach rein!“

Alle Karten werden 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 ihr euch gezielt eine Frage aussuchen könnt, die ihr nach den oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworten lasst.

Bei Variante B und C zieht nun die Person eine Karte, die zuletzt geantwortet hat. Wenn ihr die Gruppe leitet, könnt ihr auch eine Auswahl der Kategorien vornehmen.

2. Spielidee „Wir möchten uns besser kennenlernen.“

Bei kleineren Gruppen:

Die Karten werden offen mit den Gesprächsimpulsen nach oben auf den Tisch gelegt. Jede Person sucht sich eine Karte aus. Dann antwortet ihr in der Runde auf den ausgewählten Impuls.

Bei größeren Gruppen:

Ihr sucht als Gruppenleiter:in 2 bis 3 Karten selbst aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

3. Spielidee „Das interessiert uns besonders ...“

Vielleicht gibt es eine Kategorie, die euch als Gruppenleiter:in oder Gruppemitglied besonders interessiert. Dann beschäftigt euch einfach nur mit diesen Karten nach den Regeln von Spielidee 1.

4. Spielidee „Wie gut kennen wir uns?“

Hierfür braucht ihr Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen bis zu 10 Personen:

Legt die Karten mit den sichtbaren Gesprächsimpulsen auf den Tisch. Sucht euch jeweils eine Karte aus. Nun liest die erste Person ihre Karte vor. Alle schreiben jeweils ihre Antwort auf einen Zettel. Danach werden die Zettel zusammengefaltet und in einem Gefäß gesammelt. Wenn der Impuls und die jeweilige Antwort dazu vorgelesen werden, wird es spannend: Wer errät, wer aus der Runde diese Antwort geschrieben hat? Dann liest die nächste Person ihre Karte für alle vor usw.

Bei größeren Gruppen:

Die Gruppenleitung wählt 2 bis 3 passende Karten aus. Dann geht es weiter wie oben beschrieben.