

D



DICHTER*IN

Z



ZAUBER*IN

P



PIRAT*IN

P



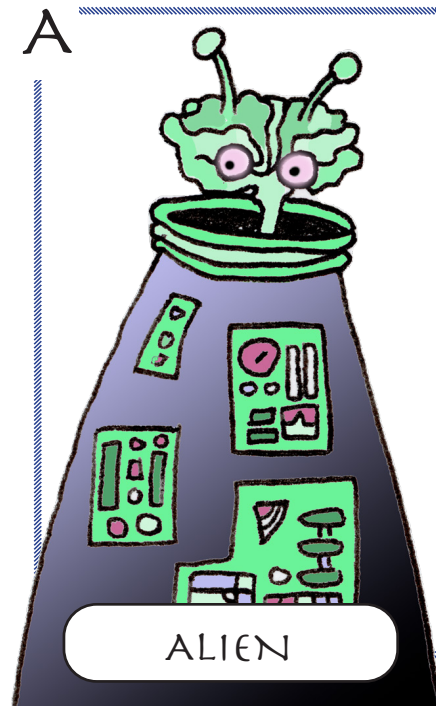
PHILOSOPH*IN

W



WISSENSCHAFTLER*IN

A



ALIEN

K



KÜNSTLER*IN

Spielanleitung

Anzahl der Spieler*innen: min. 2 Spieler

Spielmaterial:

- Ein Kartenspiel mit speziellen Charakterkarten (jeder Charakter repräsentiert einen bestimmten Wissensbereich oder eine Persönlichkeit). Es gibt insgesamt 7 Charaktere
- Papier und Stifte für Notizen (optional)

Spielziel:

Das Ziel des Spiels ist es, Wissen zu teilen, Gespräche anzuregen und sich besser kennenzulernen, indem man in die Rollen verschiedener Charaktere schlüpft und Fragen zu unterschiedlichen Themen beantwortet.

Spielvorbereitung:

Mischt das Kartenspiel mit den Charakterkarten gut und teilt an jede spielende Person eine Karte aus. Die Spieler*innen sollten ihre Charakterkarte verdeckt halten.

Pirat*in

ARGHHH! Als Pirat*in hast du die Aufgabe ein Gespräch zu kapern. Gesell dich zu einer sich unterhaltenden Gruppe, und fordere sie auf, dich in ihr Gespräch aufzunehmen.

Achte dabei trotzdem auf die seefahrer*ische Höflichkeit!

Finde andere Pirat*innen und plant zusammen euren bevorstehenden Schiffsbruch. Jeder darf 2 Gegenstände mitbringen, einen fürs Überleben, einen für die Bequemlichkeit.

Bonus: Ihr seid eine verschworene Bande. Fühlt euch ermutigt, ein kleines Geheimnis mit der anderen Pirat*in zu teilen.

Zauber*in

Zauberspruch Scharade! Gründe mit den anderen Karteninhaber*innen 2 Teams.

Sammelt in der Gruppe (heimlich) Zauberwörter aus drei Bestandteilen: Tier, Pflanze, Haushaltsgegenstand
Bsp: *Hasenhimbeernudelsieb*

Schreibt die Worte auf Zettel und lasst jemanden aus der anderen Gruppe verdeckt eines der Wörter ziehen.

Diese Person hat dann 50 Sekunden Zeit mit Bewegungen und Gesten die Wörter darzustellen (sprechen nicht erlaubt).

Wird das Wort erraten: Glückwunsch, ein Punkt für die Gruppe!

Dichter*in

Schreibt ein Liebesgedicht an einen Gegenstand in eurer Hosentasche. Lest dieses dann einer anderen Dichter*in vor. Schämt euch nicht, die einfachsten Gedichte sind die besten (Haus-Maus)!

Wortsuche! Fragt andere Karteninhaber*innen nach ihren Lieblingsworten. Ihr möchtet ein Wort, dass die andere Person: beruhigt, hungrig macht, nervt, sie an ihre Kindheit zurückerinnert.

Bonus: Teile im Gegenzug mit dieser Person auch deine Wörter.

Alien

Du bist gerade eben erst mit deinem Raumschiff auf der Erde gelandet und möchtest mehr über das alltägliche Leben der sogenannten „Menschen“ erkunden.

Versuche dich deinen Gesprächspartnern anzupassen, indem du ihr Bewegungen spiegelst (bis du dabei ertappt wirst).

Zusätzlich möchtest du herausfinden, was diese Menschen tagtäglich für Nahrungsmittel einnehmen und was besonders gut schmecken könnte.

Frage sie, was ihre Lieblingspeise ist und wie ihr Alltag aussieht.

Wissenschaftler*in

Du bist ein/e Wissenschaftler*in und verfügst über ein großes Wissen in naturwissenschaftlichen und technischen Bereichen. Nebenbei sammelst du gerade Ideen für eine neue Erfindung. Hole dir von deinen Gesprächspartnern Ideen dafür ein.

Hier sind ein paar Fragen mit denen du die Ideen sammeln kannst:

Gab es in der nahen Vergangenheit Situationen, die deinen Alltag erschwert haben?

Was könnte ich erfinden, um deinen Alltag leichter zu machen?

Philosoph*in

Du bist ein/e Philosophie Professor*in an der und bringst in deinen Gesprächen oft Themen über die Fragen des Lebens ein. Auch diesmal möchtest du deine Mitmenschen aus ihren Reserven locken und eine tiefgreifende Diskussion starten.

Hier sind mögliche Fragen, die du deinen Gesprächspartner*innen stellen könntest:

Warum haben wir Nasen, die laufen, und Füße, die riechen?

Was meinst du über das Leben verstanden zu haben?

Versuche hierbei von allen Spielern eine Lebensweisheit in Erfahrung zu bringen.

Spielablauf:

1. Jede/r Spieler*in deckt seine/ihre Charakterkarte auf und stellt sich mit dem entsprechenden Charakter vor.
2. Anschließend stellen sich die anderen Spieler*innen mit ihren Charakterkarten nacheinander vor.
3. Dann können die einzelnen Charaktere anfangen sich gegenseitig ihre Fragen oder Aufgaben vorzustellen.
4. Nun haben alle Spieler*innen die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder ihre eigenen Gedanken zum Thema aus der Sicht ihres Charakters beizutragen.
5. Die Diskussion sollte offen und respektvoll geführt werden, wobei jeder Spieler die Möglichkeit hat, seine Perspektive auszudrücken.

Künstler*in

Du bist ein/e Künstler*in und kennst dich mit verschiedenen Kunstformen wie Malerei, Musik, Literatur und Film aus. Du bist momentan auf der Suche nach einer Muse für ein neues Projekt.

Fertige dafür kleine Skizzen von zwei deiner Gesprächspartnern an und zeige sie von ihrer Schokoladenseite.

Zusätzlich möchtest du folgendes von ihnen wissen:

Was war deine letzte gute Tat?