

# SPIELANLEITUNG



## **Mini-Talk-Box 2** *Tiefgang*

 neukirchener

© 2020 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH  
Neukirchen-Vluyn, [www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)

Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold  
Bildnachweis: ©iStockphoto, Markus Pletz, Hanna E. Bauer  
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6693-0

## Kommt euch diese Situation bekannt vor?

Ihr habt euch auf das Zusammensein gefreut: ein Geburtstag, ein Essen mit Freunden, vielleicht hat es auch endlich mal mit einem Treffen der Nachbarn geklappt. Alles ist liebevoll vorbereitet, das Essen schmeckt. Nur die Gespräche sind wie immer. Die einen reden viel, die anderen wenig, und die Themen kommen einem irgendwie bekannt vor: Wetter, Kinder, Job, Krankheiten, Fußball und das Ganze noch einmal rückwärts.

Das ist der Moment für eine **Mini-Talk-Box**. Sie bringt Gäste, Familien und Freunde ins Gespräch – ungezwungen, spielerisch, aber ohne Albernheiten und Peinlichkeiten. So miteinander zu reden, macht Spaß.

Und das Beste: Auch Menschen, die sich schon lange kennen, erfahren Interessantes und Überraschendes voneinander: „Echt!?“ – „Das hätte ich ja nicht gedacht!“ – „Du!? Das hast du uns ja noch nie erzählt!“

Die **Mini-Talk-Box** ist ein Spiel. Aber 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. Vielleicht reicht schon eine einzige Karte in der Mitte der Kaffeetafel, um aus einem etwas zähen Rede-Pingpong ein angeregtes, munteres Gespräch zu machen?



# Die Mini-Talk-Box-Spielideen

Die 60 Fragekarten sind durch Farben und Symbole in zehn verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z.B. „WER BIN ICH“). Die andere Seite stellt die Frage, die in der Gruppe beantwortet werden soll.

**Die 10 Kategorien der Mini-Talk-Box<sup>2</sup> sind:**

- > LEIB & LEBEN
- > VORSICHT, HEIKEL!
- > DER WEITE HORIZONT
- > STIMMT – STIMMT NICHT
- > WER BIN ICH
- > TRÄUME & WÜNSCHE
- > MÄNNER & FRAUEN
- > ABGRÜNDE & HÖHENFLÜGE
- > LUST & LAUNE
- > GELD & PEANUTS

# 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 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 von bis zu 6 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 Teller gesammelt. Dies geschieht nun reihum mit allen Fragen. Wenn jeder mit dem Vorlesen seiner Frage dran war, werden die gefalteten Zettel im 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.

#### **4.** Spielidee

### **„Lasst die Würfel entscheiden!“**

Man braucht einen Würfel und sechs kleine Zettel, jeweils nummeriert mit einer 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Der Gastgeber/die Gruppenleiterin hat 6 Karten ausgesucht und jeweils auf einen Zettel gelegt. Nun wird reihum gewürfelt. Wer eine Fünf würfelt, beantwortet die Frage 5, wer eine Eins würfelt, die Frage 1 etc. So kann man mehrere Würfelrunden spielen. Nach Lust und Laune können auch sechs neue Karten ausgesucht werden.

#### **5.** Spielidee

### **„Bist du auch zum ersten Mal hier?“**

Diese Spielvariante ist besonders geeignet für erste Abende bei Freizeiten oder in anderen 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:**

- **Alles geschieht freiwillig.**
- **Wer nicht mitspielen möchte, ist herzlich eingeladen, nur dabeizusitzen.**
- **Man darf zweimal eine neue Karte ziehen, wenn man die Fragen, die man zuvor gezogen hat, nicht beantworten möchte.**
- **Der Spielleiter kann Zeit für Rückfragen geben.**



## Wer war's?



**Claudia Filker** ist Pastorin, 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.