

CUBE TALKER

SPIELANLEITUNG

- Das Würfelspiel, das was los macht ...
- Alle reden mit ... jeder kommt mal dran ...
- Der Symbolwürfel entscheidet, worum es geht ...
- Durch unterschiedliche Talkaktionen kommt Spaß und Spannung ins Spiel.
- Überraschungseffekte garantiert!

Fragen aus verschiedenen Kategorien drehen sich um den christlichen Glauben, die Bibel, aber auch um persönliche Standpunkte, Gefühle und Gedanken.

Wichtig dabei: Alles darf gedacht und gesagt werden. Keine Aussage wird kommentiert oder in Frage gestellt. Keiner wird zum Reden gezwungen. Es soll eine Atmosphäre herrschen, in der die Spieler wirklich ehrlich sagen können, was sie denken. Es geht nicht um gewinnen oder verlieren, Punkte sammeln, richtig oder falsch. Es geht um Gedanken, Gespräche und jede Menge Spaß dabei!

Getaktet wird in sechs verschiedenen Rubriken, die durch Symbole auf dem Würfel gekennzeichnet sind. Reihum wird gewürfelt. Der Würfel entscheidet die Rubrik und somit auch die Frage. Der würfelnde Spieler beantwortet die Frage.



In den meisten Rubriken gibt es Karten für **Fortgeschrittene Talker**.

Diese Karten sind mit einer Krone gekennzeichnet. Es macht Sinn, dass der Spielleiter die Fragen im Vorfeld sieht, weil er dann Fragen, die die Gruppe evtl. über- oder unterfordern (z. B. Konfirmandenunterricht/Hauskreis), aussortieren kann.



Stell dir vor ... Die Spieler entscheiden, wie sie in bestimmten Situationen reagieren würden



Glaubst du? Die Spieler überlegen, warum sie etwas glauben bzw. nicht glauben oder was sie zu bestimmten Aussagen denken



Weißt du? Hier geht es um Erfahrungen mit Bibelversen, Vertrautem und Neuem rund um die Bibel.



Fühlst du? Die Spieler beschreiben Gefühle und verknüpfen sie mit ihren Erlebnissen.



JA oder NEIN Die Spieler entscheiden, ob sie den Aussagen zustimmen oder nicht.



Aktion In dieser Rubrik geht es um eine kreative Aktion mit Worten. Die Spieler dürfen sich, wenn sie möchten, Unterstützung aus der Gruppe holen. Sie müssen sich verschiedenen Talkherausforderungen stellen, z. B. eine kleine Rede erfinden, sich positionieren, jemanden anrufen usw.

ZIELGRUPPE UND EINSATZMÖGLICHKEITEN

Geeignet als Opener für einen Abend, als Spiel für Zwischendurch, als Einstieg zu einem Thema im Teen-/Jugendkreis oder in der Konfirmandenstunde.

Ab 13 Jahren

Zeit:

Möglichkeit 1

Es wird eine Zeit abgemacht, z. B. 15 Minuten. Ist die Zeit vorbei, ist das Spiel beendet.

Möglichkeit 2

Bei 2 bis 8 Spielern könnte man auch Runden festlegen, z. B. 3 oder 4. Sind die Runden beendet, ist das Spiel vorbei.

Wichtig ist, dass der Spielleiter dies im Vorfeld entscheidet und somit das Spiel startet und beendet.

Spieler:

Ab zwei Personen ist CubeTalker spielbar. Ab acht Personen lohnt es sich, die Gruppe zu teilen, damit die Spieler jeweils nicht zu lange warten müssen, bis sie wieder am Zug sind.

Es wird reihum gewürfelt. Der jüngste oder älteste Spieler (A) beginnt. Der rechts von ihm sitzende Spieler (B) deckt die Karte mit dem gewürfelten Symbol auf und liest die Frage vor; Spieler (A), der gewürfelt hat, muss die Frage beantworten – oder eine der Aktionskarten wählen. Dann ist Spieler (B) an der Reihe und würfelt, Spieler (C) deckt die Karte mit dem entsprechenden Symbol auf, usw.

Blitz:

In der Blitzrunde dürfen sich alle Mitspieler zu einem Thema äußern. Dies funktioniert wie beim Brainstorming: Mir fällt dazu ein ... Ich

denke dazu ... Das wollte ich schon immer mal zu dem Thema sagen ...

Spielvariationen:

Es ist auch möglich, ohne Würfel nur eine Rubrik oder gemischte Fragen zu spielen, z. B. zum „Warm up“ im Konfi-Unterricht oder zum Start im Teen- oder Jugendkreis, Mitarbeiterabend oder Hauskreis.

Viel Spaß beim Spielen und Talken!

Doro Bronsema

Impressum

© 2015 BORN-VERLAG, Kassel
Printed in Germany. All rights reserved.

Gestaltung und Satz:

be · Dieter Betz Design-Kommunikation, Frielzheim
Illustration Cover: Happy Art/Fotolia

Lektorat: Klaus Günther

Produktion: app united, Aichach

EAN 4-2800000-5961-1
Bestellnr. 184.578