



## **DAS DISKUSSIONS-SPIEL**

Ein Produkt der Katholischen Frauenbewegung  
und der Initiative Christlich geht anders

1. Warum dieses Spiel
2. Die Spielleitung
3. Der Spielablauf
4. Die Spielelemente
5. Inhalt

## 1. Warum dieses Spiel?

Ich freue mich, dass Sie unser Spiel verwenden, um mit Menschen über die Themen der Initiative „*christlich geht anders*“ ins Gespräch zu kommen!

Warum dieses Spiel?

Als Mitarbeiterin und Referentin der Katholischen Frauenbewegung wollte ich eine Methode entwickeln, die uns hilft in Gruppen ins Gespräch zu kommen.

Ins Gespräch kommen, Erfahrungen und Wissen austauschen, um menschenfreundliche und solidarische Antworten auf soziale Fragen zu finden.

**WICHTIG: In diesem Spiel ist KEIN Raum für Vorurteile, Egoismus, Verschwörungstheorien, alternative Wahrheiten – und kein Raum für Unchristliches!**

Darum gibt es die „**Rote Karten**“ – wann immer jemand diese Karte in die Höhe hält, bedeutet das, „ich erhebe Einspruch“, das Spiel wird unterbrochen und das Problem geklärt.

Dieses Spiel soll **Raum geben für die gemeinsame Suche nach solidarischen, nach christlichen Antworten auf soziale Fragen, soll Raum geben einander zu stärken** in der Umsetzung auch gegen den öffentlichen Trend. Gewinnen kann man bei diesem Spiel durch den Austausch mit den Anderen und sich dadurch gegenseitig bestärken.

Dieses Spiel möchte einerseits interessante Gespräche anzetteln und soll gleichzeitig auch Spaß machen.

**Empfohlene Gruppengröße:** 6-12 Personen.

Wenn es für die Gruppe wichtig ist, dass es für gute Antworten, Argumente und gelöste Aufgaben einen Gewinn gibt, dann empfehlen wir z.B. Schokoladenaps – unbedingt FAIR gehandelt – aus dem Weltladen.

Ich wünsche ein vergnügliches und interessantes Spielen!  
Anni Van den Nest, Juni 2018

## 2. Die Spielleitung

Die **Aufgabe** der Spielleitung ist es, für einen **flüssigen Spielablauf** zu sorgen.

Es sollen möglichst ALLE an die Reihe kommen und sich ins Gespräch einbringen können.

**Gesprächsregeln zu Beginn klären:** zuhören und aussprechen lassen, verhindern, dass Einzelne zu lange und zu oft sprechen ...

Die „grüne“ Karte gibt die Möglichkeit durch hochheben zu sagen, „ ich möchte was dazu sagen“.

Die Spielleitung soll auch darauf achten, das Gespräch immer wieder zu den eigenen Einstellungen und Handlungsmöglichkeiten zu führen.

Die Spielleitung muss nicht ExpertIn für alle vorkommenden Fragen sein – sie kann entweder ExpertInnen zum Spielen einladen oder auf entsprechende Informationsquellen hinweisen.

Wichtig ist eine **gute Vorbereitung:** alle Aufgaben, Fragen, Argumente ... vorher durchlesen und die Karten sortieren.

Die **Spielkarten** werden sortiert (Aktion! bzw. Reden wir drüber) in die Mitte des Tisches auf die jeweilige Unterlage gelegt.

Die **Rot-/Grün-Karten** werden am Tisch verteilt, sodass jede Person bei Bedarf Zugriff zu einer hat.

Die **Karten der Spielleitung** liegen nach Spielelementen

sortiert bei der Spielleitung. Diese werden nach Bedarf an die SpielerInnen weitergegeben.

**Bei ungeübten SpielerInnen** kann die Gefahr bestehen, dass diese beim Ziehen der Aktionskarten (Verkehrtes Tabu, Pantomime) die Begriffe gleich laut vorlesen, anstatt diese nur stumm für sich zu lesen. In diesem Fall bietet es sich an, wenn die Spielleitung generell das Abheben der Karten übernimmt.

### 3. Der Spielablauf

- **Begrüßung** – die Absicht und Regeln des Spieles erklären, (bei Bedarf) eine kurze Vorstellungsrunde (z.B. „Ich heiße ..., ich bin ... aber ich ...“ (... ich bin Tirolerin, aber ich kann nicht jodeln ... ich bin ein Mann, aber ich kann nicht Autofahren ...))
- **Erklärung** der Elemente und des Spielablaufs
- **Spiele:** es gibt die Spielkarten „**Aktion**“ und „**Reden wir drüber**“ – jeweils ein Stoß, es wird immer die oberste Karte abgehoben. Die Spielleitung entscheidet sich für einen SPIELMODUS: *entweder* es wird abwechselnd von beiden Stößen abgehoben *oder* wer an der Reihe ist, wählt selbst aus *oder* es gibt Würfel: ungerade gewürfelt = „Reden wir drüber“, gerade gewürfelt = „Aktion“
- **Abschluss**, Feedback

## 4. Die Spielelemente

### AKTIONSKARTEN

Verschiedene Kategorien leiten unterschiedliche Aktionen ein:

#### A – Verkehrtes Tabu:

- Es geht darum, einen Begriff zu beschreiben, den die Gruppe dann erraten soll. **In der Beschreibung dürfen der Begriff selbst, sowie Wortteile und Abwandlungen davon NICHT verwendet werden.**

Die jeweils **3 zusätzlichen Begriffe** auf der Karte **MÜSSEN in der Beschreibung vorkommen!**

- Etwa 30 Sekunden kann die Beschreibung dauern. **WICHTIG: In diesen 30 Sekunden hört die Gruppe vorerst nur zu, erst NACH der Beschreibung wird geraten!** Wenn der Begriff erraten ist, werden die 3 Begriffe auch verraten.
- **WICHTIG:** Zuerst Ablauf erklären, danach aus den vorhandenen Karten mit Begriffen eine ziehen, damit unerfahrene SpielerInnen nicht schon beim Ziehen der Karte die Begriffe vorlesen!

#### B – Pantomime:

- Es soll der auf der Karte befindliche Begriff – nach eigener Wahl alleine oder mit einer zweiten Person – ohne Worte dargestellt werden. Die Gruppe versucht den Begriff zu erraten.
- **WICHTIG:** Zuerst Ablauf erklären, damit unerfahrene SpielerInnen nicht schon beim Ziehen der Karte die Begriffe vorlesen!

## **C – Quiz:**

- Der MitspielerIn/dem Mitspieler wird eine der Quizfragen gestellt und die Antwortmöglichkeiten genannt.
- Raten und drüber reden ... Die Gruppe kann natürlich beim Raten helfen!

## **D – Wahr oder falsch? – Stammtischdiskussion**

- Ein kurzes Rollenspiel: Auf der Spielkarte befindet sich eine Behauptung. Wer sie gezogen hat, liest sie als „eigene Behauptung“ vor: „Ich bin Herr XYZ und ich behaupte...“
- Die Spielleitung verteilt an 1-3 Mitspielende die zur jeweiligen Behauptung passenden 1-3 Gegenargumente-Karten.
- Diese Mitspielenden haben nun die Aufgabe, mit „ihren“ Argumenten Herrn XYZ zu überzeugen. Die Gruppe hört zu.
- Nach etwa 5 Minuten steigen alle aus ihren Rollen aus. In der Gruppe wird noch über die Diskussion, die Argumente gesprochen, zusätzliche Argumente eingebracht...
- Die Karten mit den Gegenargumenten zu den Behauptungen sind an der gleichen Nummerierung zu erkennen. Zu jeder Behauptung gibt es zwischen 1 und 3 Gegenargumente-Karten.

## **REDEN WIR DRÜBER**

Hier gibt es verschiedene Karten-Typen:

- **Zitat:** Karten mit jeweils einem Zitat, einer Fragestellung.

Die Gruppe diskutiert zu den Fragen. Wichtig ist es auch immer wieder den Bezug zum eigenen Leben und dem eigenen Handeln herzustellen!

- **So kann es auch gehen:** Hier wird eine Karte mit einem Beispiel für alternative Formen des Wirtschaftens, Zusammenlebens, Konsumierens, ... vom Stapel der Spielleitung gezogen und vorgelesen. Fragen: Was ist hier anders, kenne ich das oder Ähnliches, ...? Warum sind solche Initiativen wichtig?

## 5. Der Inhalt

### MATERIALIEN

- Unterlage für die Mitte
- Begleitheft

### KARTEN

- 8 Rot-/Grün-Karten
- Spielkarten: „Reden wir drüber“ (20) und „Aktion“ (22)
- Karten für die Spielleitung: „So kann es auch gehen“ (6) „Quizfragen“ (6), Gegenargumente zu „wahr oder falsch“ (17)

### IMPRESSUM

Idee und Spielentwicklung: Anni Van den Nest • Beratung: Susanne Lammer, Gabi Kienesberger, Christoph Watz • Grafik: Vera Rieder, Druck: gugler\* print  
• [www.christlichgehtanders.at](http://www.christlichgehtanders.at) • [kfb.wien@edw.or.at](mailto:kfb.wien@edw.or.at)