



DAS SPIEL FÜR EIN
GEMEINSAMES MITEINANDER

VOR DEM DRUCKEN LESEN

WIE MAN DAS DIALOGO! SPIEL AUSDRUCKT UND ZUSAMMENSTELLT:

1. Die Spielanleitung (Regelbuch) **doppelseitig** drucken (**Seiten 5 - 12**).
2. Das Regelbuch in der Mitte falten und zusammenheften.
3. Das Deckblatt ausdrucken. Spielzubehör kann in standard große Plastik Sackerl aufbewahrt werden (**Seite 3**).
4. Das Spielbrett **einseitig** auf dickes Papier ausdrucken. Kleband zwischen den drei Ecken auf der Hinterseite des Spielbretts aufkleben um es klappbar zu gestalten (**Seiten 14 - 19**).
5. Karten **doppelseitig** auf dickes Papier ausdrucken (**Seiten 21 - 42**).
6. Karten laut den angegebenen Richtlinien zuschneiden. Jeweils die Verbindungskarten, Los! Karten, und Themenideen separat zusammen gruppieren.

SPIEL DECKBLATT ABSCHNITT

EINSEITIG AUF DICKES
PAPIER AUSDRUCKEN



DIALOGO!

DAS SPIEL FÜR EIN
GEMEINSAMES MITEINANDER

KAICIID
CIID
DIALOGUE
CENTRE

SPIELANLEITUNG (REGELBUCH) ABSCHNITT

DOPPELSEITIG AUF
NORMALES PAPIER
AUSDRUCKEN

DANKE FÜRS MITSPIELEN!



DIESES SPIEL WURDE VON
DEN INTERNATIONALEN
DIALOGZENTRUM KAICIID
IN ZUSAMMENARBEIT MIT
MUMKIN STUDIO ENTWICKELT.

© KAICIID 2018.



NOTIZEN

DIALOGO!

Das Spiel für ein gemeinsames Miteinander

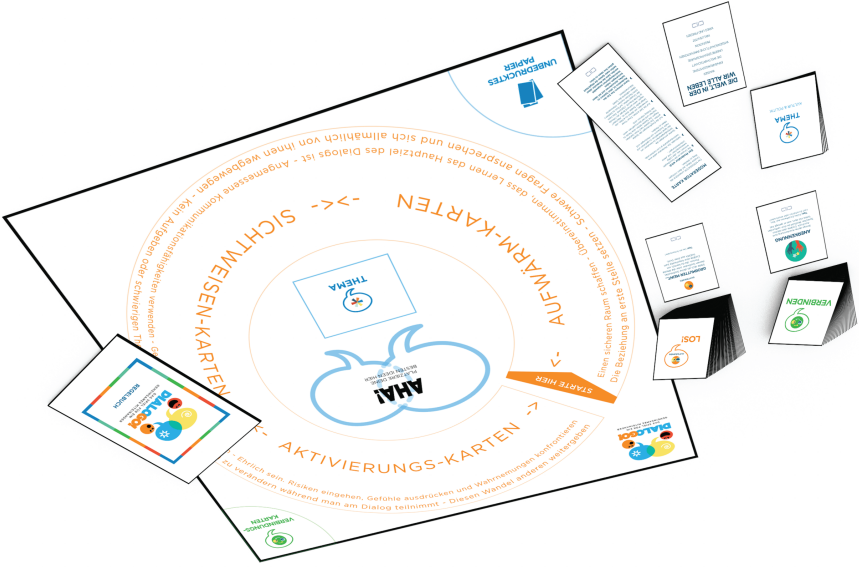
Das spanische „Diálogo“, englische „Dialogue“, deutsche „Dialog“ und russische „диалог“ (Dialog) sind alle auf denselben Wortstamm zurückzuführen: „διάλογος“ (dialogos). Das Konzept begann zu Zeiten der Philosophen des Antiken Griechenlands und ist heute noch genauso aktuell wie damals.

Ganz gleich in welcher Sprache du es sagst, Dialog steht für ein Gespräch, das zu gegenseitigem Lernen und Verständnis führt.

Dieses unterhaltsame Konversationsspiel eignet sich perfekt für Spieler ab 10 Jahren. Es hilft Spielern, aktives Zuhören und andere Dialogfähigkeiten zu üben.

In unseren Familien, in unseren Wohnorten und in unseren Nationen stehen wir alle vor Herausforderungen, bei denen wir zusammenarbeiten müssen. Das Arbeiten im Team, das aktive Zuhören und das überzeugende Sprechen sind alles wichtige Kompetenzen, die wir ausbauen können.

Und am Anfang steht immer die Kunst des Dialogs!



VORBEREITUNG

1. Es werden ein Fragesteller und eine befragte Person gewählt.
2. Der Fragesteller legt jede Art von Verbindungskarte (Aufwärm-, Sichtweisen- und Aktivierungskarten) offen auf den Tisch.
3. Der Fragesteller und die befragte Person suchen zusammen THEMEN für das Gespräch aus. Wovüber möchten ihr heute sprechen?
4. Die Losi-Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt.
5. Stelle einen Timer für 20 Minuten ein.

SPELVERLAUF/INTERVIEW

1. Der Fragesteller beginnt mit einer offenen Frage über eines der THEMEN oder liest eine Losi-Karte über eines der THEMEN vor.

2. Der Fragesteller setzt die Verbindungskarten in beliebiger Reihenfolge ein, um das Gespräch im Fluss zu halten. Nach dem spielen einer Verbindungskarte wird diese umgedreht, um alle Spielzüge der Verbindungskarten zu üben.

3. Der Fragesteller kann das Thema wechseln oder eine Losi-Karte spielen, wenn er das Gespräch im Fluss halten möchte.

4. Das Gespräch endet mit dem Klingeln des Timers.

5. Um das Gespräch abzuschließen, stellt der Fragesteller einen Aspekt heraus, der ihm an den Geschichten und Ideen der befragten Person gefallen hat.

6. **OPTIONAL:** Der Fragesteller macht Notizen über das von der befragten Person Gesagte. Der Fragesteller kann auch, mit Hilfe der notierten Zitate und Ideen der befragten Person, eine Story über das Interview schreiben.

WAS IST IM SPIEL ENTHALTEN?

- » (36) LOSI-KARTEN
- » (24) VERBINDUNGSKARTEN
- » (4) THEMENIDEEN
- » (1) SPIELBRETT
- » (1) MODERATORENKARTE MIT GRUNDREGELN
- » (1) REGELHANDBUCH

ZUSÄTZLICH BRAUCHST DU:

- » PAPIER UND STIFTE
- » EIN LÖFFEL, EIN MIKROFON, EIN STOCK (ODER EINEN ANDEREN ARTIKEL FÜR DEN SPRECHERWECHSEL)
- » TIMER ODER UHR
- » OFFENHEIT

SPIELVERLAUF

1. Bestimme einen Ersten Sprecher. (Du kannst mit dem jüngsten Spieler oder der Person beginnen, deren Name der letzte im Alphabet ist.)
2. Der Erste Sprecher beantwortet die Aufforderung auf der Los!-Karte.
3. Wenn der erste Spieler "NÄCHSTER!" sagt, kann ein beliebiger Spieler im Kreis eine Verbindungskarte einsetzen, um mehr zu erfahren. Als nächstes ist die Person links vom Ersten Sprecher dran und äußert sich zum Thema anhand ihrer Los!-Karte. Wie im ersten Schritt, benutzt dann ein anderer Spieler eine Verbindungskarte.
4. Die Spieler legen gebrauchte Karten in die Mitte des Tisches.
5. **OPTIONAL:** Wenn die Gruppe noch eine Runde spielen möchte, kann der letzte Spieler nach Einsatz der letzten Karte ein neues Thema wählen und jedem Spieler eine neue Los!-Karte und eine neue Verbindungskarte austeilen.
6. **OPTIONAL:** Spieler können AHA!-Zitate auf einem Papier niederschreiben. Spieler können mit **Sternen** für Gewinnerideen stimmen, wie im vorherigen Spiel.

3 GESPRÄCHS-/ INTERVIEWFÄHIGKEITEN

(2 Spieler, 20 Minuten oder länger)

Das brauchst du:

- » Verbindungskarten
- » 1, 2 oder 3 THEMEN.
- » 3 Los!-Karten.
- » Papier für Notizen.

GRUNDREGELN

- » Wir haben uns Worten verschrieben, nicht dem Krieg! Niemand macht aus einem Löffel ein Schwert.
- » Mit diesem Löffel haben wir alle das Recht zu sprechen. Wir verpflichten uns, einander zuzuhören, ohne zu unterbrechen oder zu werten. Es ist in Ordnung, unsere Gefühle auszusprechen. Es ist in Ordnung, unsere Meinungen zu ändern.
- » Wir wechseln uns ab. Denk daran: Sage "NÄCHSTER!", wenn du fertig gesprochen hast und jemand anderer dran ist. Gib den Löffel/Mikrofon weiter.
- » Bedanke dich. Wir alle haben wichtige Ideen. Denke daran, die Ideen der anderen zu würdigen und AHA!-Zitate niederzuschreiben.
- » Höre zu. Der Moderator bestimmt die Leitlinien. Wir werden alle Moderatoren.

1 SPIEL FÜR ZIELGERICHTETE GESPRÄCHE

**Spiele Dialogo!, um ein zielgerichtetes Gespräch zu
einem Thema mit 3-5 Spielern anzuregen.**

VORBEREITUNG

1. Lege das Spielbrett und die Stifte auf den Tisch. Lege die
Verbindungskarten wo angezeigt ist, auf das Spielbrett.

2. Die Gruppe liest die Moderatorenkarte laut vor und bestimmt,
wer der Moderator sein möchte.

3. Der Moderator lernt seine Rolle, die er während des Spiels
erfüllen muss, kennen (**siehe dazu Seite 7**).

4. Die Gruppe wählt ein Thema von den gegebenen
Themenideen aus oder bestimmt ein neues Thema. Das Thema
wird auf ein Blatt Papier notiert und auf das Spielbrett wo
„Thema“ markiert ist, platziert.

5. Der Moderator wählt die Losi Karten und legt diese verdeckt
auf den Spielbrett wo markiert ist, ab.

6. Der Moderator liest die Grundregeln laut vor. Der Moderator
kann die Spieler bitten, diese Grundregeln laut zu wiederholen.

SPIELVERLAUF

1. Der erste Spieler (der Links vom Moderator sitzt) dreht
die erste Losi-Karte um und liest sie laut vor. Jeder Spieler
ist **einmal** dran (in beliebiger Reihenfolge) und beantwortet
die Aufforderung auf der Karte. Dabei ist nach dem Löffel
für den Sprecherwechsel zu fragen. Sage „Nächster!“ für den
Sprecherwechsel und gib den Löffel weiter.

2. Wenn ein Spieler dran ist, kann er auch eine
Verbindungskarte wählen statt die Aufforderung auf der Losi-

4

3. Um das Tempo zu halten, ruft der Moderator nach einer
Minute Dialog „NÄCHSTER!“.

4. Der Zweite Sprecher beantwortet seine Losi-Karte zum
gleichen THEMA.

5. Der Moderator wählt eine Verbindungskarte und liest diese
der Gruppe vor. Alle Spieler werden gebeten, diese Fertigkeit
des Verbindens auf Basis dessen zu üben, was ihr Partner gerade
mitgeteilt hat.

6. Falls noch Zeit vorhanden ist, kann der Moderator die
Zweiergruppen bitten, die Losi-Karten zu tauschen und eine
Zweiergruppe mit einer neuen Person zu bilden.

7. Zum Schluss werden die Teilnehmer gebeten, interessante
Ideen darzustellen, die sie von ihrem Partner gehört haben.

2 KONVERSATIONSSPIEL SPIELEN (3-6 Spieler, 10-15 Minuten)

Das brauchst du:

- » Ein Timer
- » Losi-Karte (eine pro Person)
- » Verbindungskarte (eine pro Person)

VORBEREITUNG

1. Es wird ein THEMA gewählt. Der Moderator kann eines der
THEMENIDEEEN-Karten wählen oder die Gruppe bitten ein neues
Thema zu wählen. Das von der Gruppe gewählte Thema wird auf
ein Papier notiert und in der Mitte des Tisches platziert.

2. Gib jedem Spieler eine Losi-Karte und eine Verbindungskarte.
Der Moderator kann Karten zufällig auswählen oder Karten
aussuchen, die für das Thema interessant sein könnten.

9

ANDERE SPIELARTEN

1. Eisbrecher-Runde spielen
2. Konversationsrunde spielen
3. Gespräche/Interviews üben

1

EISBRECHER-RUNDE SPIELEN

(mindestens 5 Spieler, 6 Minuten oder länger)

Um alle Verbindungskarten zu lernen, ist es empfehlenswert als Gruppe zu üben.

Das brauchst du:

- » Ein Thema
- » Los!-Karten (eine pro Person)
- » Eine Verbindungskarte

VORBEREITUNG

1. Der Moderator wählt ein THEMA für die Diskussion des Tages aus. Das THEMA kann an eine Sache anknüpfen, über die die Gruppe gerade lernt. Es kann eine der THEMENIDEEN-Karten oder ein eigenes Thema gewählt werden. Das THEMA ist der ganzen Gruppe mitzuteilen und so aufzuschreiben, dass jeder es sehen kann.
2. Jede Person in der Gruppe erhält eine Los!-Karte.
3. Jeder Spieler sucht sich einen Dialogpartner. Der Moderator hilft den Spielern, Zweiergruppen zu bilden.

EISBRECHER

1. Jede Zweiergruppe bestimmt einen Ersten Sprecher.
2. Der Erste Sprecher beantwortet die Aufforderung auf der Los!-Karte und konzentriert sich dabei auf das Thema.

LOS! KARTEN

Wie viele LOS! Karten sollte man für das Spiel nehmen? Um die Anzahl der Los!-Karten zu bestimmen, entscheide zuerst **wie viel Zeit du für diese Dialog widmen willst**. Dannach, dividiere **die Anzahl der Minuten** durch **zwei Mal (2x) der Anzahl der Spieler**. Die Lösung gibt dir die Anzahl der Los! Karten die du für das Spiel verwenden solltest.

Dauer des Dialogs	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
20 min	3	3	2
40 min	6	5	4
60 min	10	7	6

Der Moderator wählt die Los!-Karten.

1. AUFWÄRM-Karten bringen das Gespräch ins Rollen.
2. SICHTWEISEN liefern neue Einblicke und Informationen.
3. AKTIVIERUNGS-Karten leiten die nächsten Schritte ein und liefern kreative Aktionsideen.

BEISPIEL: Wenn du 5 Los!-Karten wählst und das Spiel auf persönliche Geschichten und Vertrauensbildung ausrichten möchtest, könntest du 1 Aufwärm-, 3 Sichtweisen- und 1 Aktivierungskarte verwenden. Der Moderator legt die Los!-Karten verdeckt auf das Spielbrett.

Karte zu beantworten. Nimm eine Verbindungskarte, um das zu verknüpfen, was ein anderer Spieler zu dieser Aufforderung gesagt hat.

3. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels können Spieler eine AHA!-Idee aufschreiben. Dies ist eine Idee, die von einem anderen Spieler geäußert wurde. AHA!-Ideen sind: **a)** interessante neue Sichtweisen zum Thema, **b)** wichtige Informationen über das Thema, oder **c)** innovative Ideen über das Thema. Schreibe das AHA!-Zitat auf ein Blatt Papier mit dem Namen des Sprechers. Lege die Papiere in den AHA!-Kreis in der Mitte des Spielbretts wo markiert.

4. Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit hatte, sich zur ersten Losi-Karte zu äußern, decke die nächste Losi Karte auf. Es wird eine weitere Runde gespielt, wobei der Löffel für den Sprecherwechsel weiterzureichen ist. Jeder Spieler kommt einmal dran, um über die Losi-Karte zu sprechen oder eine Verbindungskarte zu spielen.

5. Nachdem die letzte Losi-Karte gespielt wurde, ist es Zeit, die Gewinnerideen auszuwählen. Der Moderator nimmt alle Ideen aus dem AHAi-Kreis.

6. Der Moderator liest jedes AHAi-Zitat laut vor und reicht es dann herum. Jeder Spieler erhält insgesamt **drei Sterne**, um für die Gewinnerideen zu stimmen.

7. Spieler können für ihre Favoriten stimmen, indem sie einen ihrer drei Sterne unter die AHAi-Idee schreiben. Spieler können alle drei STERNE für eine Idee verwenden oder sie verteilen.

8. Zähle die STERNE. Welche Ideen haben bei diesem Spiel gewonnen? (**HINWEIS:** Eine Gewinneridee bedeutet nicht, dass die anderen Ideen Verlierer sind! Manche Ideen erfordern mehr Dialog oder weitere Erforschung als andere. Andere Ideen funktionieren möglicherweise bei einer anderen Gruppe von Spielern besser.)

9. Zum Abschluss des Spiels können Spieler erläutern, warum sie einem AHAi-Zitat einen Stern verliehen haben. Sie könnten die nächsten Schritte für Aktionen oder Untersuchungen des Themas sagen..

MODERATORENROLLE

Der MODERATOR unterstützt die Gruppe dabei, auf dem richtigen Weg zu bleiben.

Der Moderator wird:

» Die Gruppe an die Grundregeln erinnern, wie „den Löffel weiterzureichen“ und „keine Unterbrechungen“.

» Verbinden. Der Moderator wählt eine Verbindungskarte je Losi-Kartenrunde.

» Spieler ermutigen die Verbindungskarten zu benutzen, um das Spiel interaktiver zu gestalten und mehr Austausch von Meinungen und Ideen zu fördern.

» Auf die Empfindungen der Spieler achten. Die Spieler nach ihren Gefühlen fragen und sie bitten, eine Pause zu machen und tief durchzuatmen, wenn der Dialog intensiv wird.

» Auf die Zeit achten. Einen Timer verwenden, um darauf zu achten, wie lange jeder Spieler dran ist. „Nächster!“ sagen, wenn jemand länger als 1 Minute je Runde braucht. (Optional. Dies kann der Gruppe helfen, auf Kurs zu bleiben.)

» AHAi-Notizen machen. Interessante Ideen während des Spiels dokumentieren.

» Daran erinnern: Das Ziel des Moderators ist, allen

Spielern zu helfen, dazuzulernen und mit Ideen beizutragen. Indem Verbindungskarten ausgewählt

werden, kann der Moderator dabei helfen mehr Spieler die Möglichkeit geben ihre Ideen zu teilen.

SPIELBRETT ABSCHNITT

EINSEITIG AUF DICKES
PAPIER AUSDRUCKEN



DAS SPIEL FÜR EIN
GEMEINSAMES MITEINANDER

Diesen Wandel anderen
konfrontieren
weitergeben

S-KARTEN



STARTE HIER

Einen s
Die Bezie

AKTIVIERUNGS-K

- Ehrlich sein. Risiken eingehen, Gefühle ausdrücken und
n zu verändern während man am Dialog teilnimmt - Diese



**VERBINDUNGS-
KARTEN**

AHA

PLATZIERE DIE
BESTEN IDEEN



THEMA

<-

HIER

AUFWÄRM-KA

Einigen sicheren Raum schaffen - Übereinstimmen
Beziehung an erste Stelle setzen - Schweres

AHA!

PLATZIERE DEINE
BESTEN IDEEN HIER



THEMA

THEMEN-KARTEN

->->-

enden - Geeignete Grundregeln festlegen zu
en Themen ausweichen - Erwarten sich zu



KARTEN

nehmen, dass Lernen das Hauptziel des Dialogs ist - Angewandte Fragen ansprechen und sich allmählich von ihnen lösen



UNBEDRUCKTES
PAPIER





KARTEN ABSCHNITT

DOPPELSEITIG AUF
DICKES PAPIER
AUSDRUCKEN



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!

CIID

Tipp: Verwende Gesten. Weise auf Besonderheiten des Orts hin.

Denke an einen Ort, den du mit dem THEMA verbindest. Beschreibe diesen Ort. Gib vor, neue Besucher durch den Ort zu führen.

REISELEITER

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Verweise auf Einzelheiten.

Stell dir vor, Fotograf zu sein. Mit welchem Bild könntest du anderen das THEMA zeigen?

BILDERSPRACHE

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Die Wörter müssen keinen Satz ergeben.

Stell dich hin. Springe auf der Stelle. Sage jedes Mal, wenn du in die Luft springst, ein Wort über das THEMA. Springe mindestens 12-mal. Wenn du nicht springen kannst, hebe die Hände.

HOCH GEHT'S!

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Zähle mit deinen Fingern mit, um es dir einfacher zu machen.

Beschreibe das THEMA in einem Satz mit nur zehn Wörtern.

ZEHN WÖRTER

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Falls du gerne singst, singe deinen Reim!

Dichter und Liedermacher drücken ihre Gedanken in Reimen aus. Erfinde einen Reim über das THEMA.

REIMEN

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Ob lustig oder ernst, es ist deine Superkraft!

Du bist ein Superheld. Wähle deinen NAMEN als Superheld. Was ist deine Superkraft? Wie wirst du sie einsetzen, um das THEMA zu unterstützen?

SUPERHELD!

AUFWÄRMEN





LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!

CIID

Tipp: Vorsicht... Ist deine Tatsache eine Meinung?

EINE TATSACHE
Nenne eine Tatsache, die du über das THEMA weißt. Erzähle, wie du von dieser Tatsache erfahren hast.

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Traurig? Glücklich? Verärgert? Verwirrt? Aufgeregt?

GEFÜHLSWÖRTER
Wie fühlst du dich bei dem THEMA? Setze Gefühlswörter ein. Erkläre warum.

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Beispielsweise: „Die Umfrage besagt, dass sich 3 von 5 Menschen bei dem THEMA glücklich fühlen.“

UMFRAGE BESAGT?
Stelle der Gruppe eine Frage zum THEMA, die mit JA/NEIN zu beantworten ist. Zähle die Antworten. Was ist das Ergebnis?

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Sei vorsichtig! Flaschengeister warten mit Tricks auf sich!

FLASCHENGEIST
Herzlichen Glückwunsch! Du hast eine magische Flasche mit einem Geist darin gefunden! Der Flaschengeist erfüllt dir einen Wunsch über das THEMA. Was wünschst du dir?

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Wirkt sich das THEMA auf die Natur aus?

TIERWELTEN
Tiere sehen die Welt anders als Menschen. Wähle ein Tier aus. Spreche über dieses THEMA vom Standpunkt dieses Tieres.

AUFWÄRMEN



CIID

Tipp: Sprich mit Roboterstimme.

ROBOTER
Sage: „Hallo! Ich bin ein Roboter. Auf der Grundlage von Daten und Beobachtungen sehe ich die logischste Idee zum THEMA in ...“

AUFWÄRMEN





LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



Tipp: Was würden sie in ihren eigenen Worten sagen?

Was denken deine Eltern (oder Erziehungsberechtigten) über dieses THEMA? Siehst du das auch so wie sie?

ELTERN

SICHTWEISEN



Tipp: Beschreibe das Umfeld.

Wenn du in deinem Viertel, Stadt spazieren gehst, wo siehst du das THEMA?

BEI EINEM SPAZIERGANG

SICHTWEISEN



Tipp: Beginne deine Frage mit „Warum“ oder „Wie“.

Was ist dir das größte Rätsel beim THEMA? Wie würdest du mehr darüber in Erfahrung bringen?

ES IST MIR EIN RÄTSEL

SICHTWEISEN



Tipp: Was hast du seitdem dazugelernt?

Beschreibe deine erste Erinnerung an dieses THEMA aus deiner Kindheit.

AUS KINDERAUGEN

SICHTWEISEN



Tipp: Es kann eine große oder eine kleine Entscheidung sein.

Welche Entscheidungen hast du über das THEMA getroffen? Erzähle eine Geschichte über eine getroffene Wahl.

WAHLMÖGLICHKEITEN

SICHTWEISEN



Tipp: Lasse deiner Fantasie freien Lauf, wenn du nicht weiterweist.

Wie sah das Leben vor 200... oder mehr Jahren aus? Was wussten deine Urururgroßeltern über das THEMA?

VORFAHREN

SICHTWEISEN





LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



Tipp: Warum findest du das interessant?

ICH KENNE JEMANDEN, DER...
Erzähle eine Geschichte über jemanden, den du kennst. Was ist seine Erfahrung mit dem THEMA?

SICHTWEISEN



Tipp: Im Schnitt besteht eine Schlagzeile aus 6 Wörtern.

REPORTER
Du bist ein Reporter. Schreibe eine Schlagzeile für deinen großen Artikel über das THEMA.

SICHTWEISEN



Tipp: Zeichne eine Karte oder ein Bild.

KARTOGRAF
Betrachte das THEMA aus 1.000 m Höhe. Wie wirkt sich das THEMA auf Land, Wasser und Natur aus?

SICHTWEISEN



Tipp: Sei ein Schauspieler!

GROßMUTTER MEINT...
Stelle dich als deine Großmutter, deinen Großvater oder die älteste Person, die du kennst, vor. Erzähle eine Geschichte zum THEMA aus ihrer Sicht.

SICHTWEISEN



Tipp: Nenne die Zutaten. Nenne das Gericht.

KOCHSHOW!
Stell dir vor, Koch zu sein. Koche ein Gericht, dass du mit dem THEMA verbindest.

SICHTWEISEN



Tipp: Wo tut es weh?

MEDIZIN
Stell dir vor, Arzt zu sein. Wie beeinflusst das THEMA deiner Ansicht nach die Gesundheit der Menschen?

SICHTWEISEN





LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



HERAUSFORDERUNG

Nenne eine wichtige Herausforderung, vor der THEMA stehen. Können wir sie überwinden?

Tipp: Für Lösungen braucht man neue Ideen!



AKTIVIERUNG



Tipp: Erstelle eine Liste.

STADTRAT

Du bist der Bürgermeister. Deine Gruppe ist der Stadtrat. Frage jedes Ratsmitglied nach einem Vorschlag über das THEMA. Was wirst du in deiner Stadt tun?



AKTIVIERUNG



ERFINDUNG

Du bist ein Erfinder in einem Team von Ingenieuren. Beschreibe die Erfindung, die das THEMA unterstützen wird. Hole dir Ideen von deinem cleveren Team.

Tipp: Zeichne. Erstelle ein Schaubild.



AKTIVIERUNG



VORHERSAGE

Du hast eine merkwürdige Begabung. Manchmal kannst du 10 Jahre in die Zukunft blicken. Was vorhersagst du über das THEMA in 10 Jahren?

Tipp: Warum hast du diese Vorhersage getroffen?



AKTIVIERUNG



#HASHTAG

In sozialen Netzwerken verwenden die Leute kurze Sätze, um Gespräche ins Rollen zu bringen. Erstelle ein Hashtag zum THEMA. Schreibe einen Post mit dem #Hashtag.

Tipp: Fasse dich kurz!



AKTIVIERUNG



1.000.000 „GEFÄLLT MIR“!

Du bist ein Filmregisseur. Beschreibe das Video, dass du über das THEMA drehen wirst.

Tipp: Was wird das Video beliebt machen?



AKTIVIERUNG



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



LOS!



Tipp: Die Veranstaltung sollte Spaß machen, und die Aufmerksamkeit der Presse auf sich ziehen.

EVENTPLANER
Plane ein Event für 1.000 Menschen, (1) damit sie mehr über dieses THEMA erfahren und (2) um Spenden zu sammeln.

AKTIVIERUNG



Tipp: Lächle! Du stehst vor der Kamera!

TALKSHOW IM FERNSEHEN
Du bist eingeladen, im Fernsehen über das THEMA zu sprechen! Übe im Voraus. Teile die wichtigsten Aspekte mit, die du zum Ausdruck bringen möchtest.

AKTIVIERUNG



Tipp: Nenne die Menschen oder Gruppen.

WER HAT DAS SAGEN?
Wer in deiner Gemeinde hat die Macht, etwas in Bezug auf das THEMA zu verändern? Wie würdest du diese Person/en um Unterstützung bitten?

AKTIVIERUNG



Tipp: Wo findet der Tag der Dienstleistung statt?

TAG DER DIENSTLEISTUNG!
Herzlichen Glückwunsch! Gerade sind 50 Freiwillige angekommen, um beim Tag der Dienstleistung zu helfen, den du für das THEMA organisiert hast. Was sollen sie tun?

AKTIVIERUNG



Tipp: Zeichne das Design.

DESIGNER
Stelle dir ein riesiges Poster vor, das Menschen zum Nachdenken über das THEMA anregen wird. Was sind die Bilder? Die Worte?

AKTIVIERUNG



Tipp: Du weißt nicht weiter? Lese im Internet nach!

INSPIRATION STATION
Was sind die positiven Veränderungen, die beim THEMA heute passieren? Von welchen Lösungen weißt du?

AKTIVIERUNG





VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN

CIID

Tipp: Führe Einzelheiten auf. Was hast du erfahren oder empfunden? Bringe deine Anerkennung zum Ausdruck. Erzähle dem letzten Sprecher, WARUM du dich verbunden fühlst mit dem, was er gesagt hat.



ANERKENNUNG

CIID

Tipp: Überprüfe deine Zusammenfassung. Frage: „Habe ich das richtig verstanden?“

Wiederhole das, was der letzte Sprecher erzählt hat, so genau wie möglich.



AKTIVES ZUHÖREN

CIID

Tipp: Du weißt nicht weiter? Versuche es mit: „Wie bist du zu deinen Gedanken oder deiner Ansicht gekommen?“

Stelle eine Frage, um zu erfahren, WIE der letzte Sprecher zu seinen Ansichten über das THEMA gelangt ist



NACHWEIS

CIID

Tipp: Verknüpfe die Aussage, beispielsweise: „Das erinnert mich daran, als...“

Führe eine neue Idee oder Geschichte zu dem, was der letzte Sprecher erzählt hat, hinzu.



WEITER AUSGEFÜHRT

CIID

Tipp: „Kannst du beschreiben, wie es aussieht? Klingt?“

Frage den Sprecher nach weiteren, mit den Sinnen wahrnehmbaren Einzelheiten über seine Geschichte.

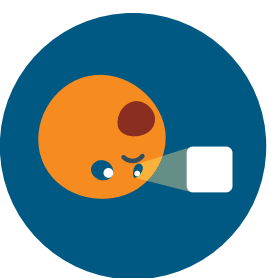


EINZELHEITEN

CIID

Tipp: Verwende Wörter aus einer beliebigen Sprache, die du sprichst.

Sage das, was der Sprecher erzählt hat, noch einmal in deinen eigenen Worten.



NEU FORMULIEREN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN

CIID

Tipp: „Kannst du beschreiben, wie es aussieht? Klingt?“

Frage den Sprecher nach weiteren, mit den Sinnen wahrnehmbaren Einzelheiten über seine Geschichte.

EINZELHEITEN



CIID

Tipp: Eine offene Frage lässt sich nicht mit JA oder NEIN beantworten.

Stelle dem letzten Sprecher eine offene Frage.

OFFENE FRAGE

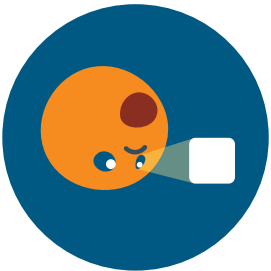


CIID

Tipp: Verwende Wörter aus einer beliebigen Sprache, die du sprichst.

Sage das, was der Sprecher erzählt hat, noch einmal in deinen eigenen Worten.

NEU FORMULIEREN

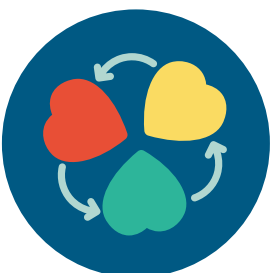


CIID

Tipp: Verwende Gefühlswörter: glücklich, traurig, dankbar...

Drücke aus wie du dich bei dem Dialog und bei dem was der letzte Sprecher gesagt hat, fühlst.

GEFÜHLSCHECK



CIID

Bringe deine Anerkennung zum Ausdruck. Erzähle dem letzten Sprecher, WARUM du dich verbunden fühlst mit dem, was er gesagt hat.
Tipp: Führe Einzelheiten auf. Was hast du erfahren oder empfunden?

ANERKENNUNG



CIID

Tipp: Verknüpfe die Aussage, beispielsweise: „Das erinnert mich daran, als...“

Führe eine neue Idee oder Geschichte zu dem, was der letzte Sprecher erzählt hat, hinzu.

WEITER AUSGEFÜHRT





VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN

Tipp: Verwende Gefühlswörter: glücklich, traurig, dankbar...
Drücke aus wie du dich bei dem Dialog und bei dem was der letzte Sprecher gesagt hat, fühlst.

GEFÜHLSCHECK



Tipp: Überprüfe deine Zusammenfassung.
Frage: „Habe ich das richtig verstanden?“

Wiederhole das, was der letzte Sprecher erzählt hat, so genau wie möglich.

AKTIVES ZUHÖREN



Tipp: Verknüpfe die Aussage, beispielsweise: „Das erinnert mich daran, als...“

Führe eine neue Idee oder Geschichte zu dem, was der letzte Sprecher erzählt hat, hinzu.

WEITER AUSGEFÜHRT



Tipp: Du weißt nicht weiter? Versuche es mit: „Wie bist du zu deinen Gedanken oder deiner Ansicht gekommen?“

Stelle eine Frage, um zu erfahren, WIE der letzte Sprecher zu seinen Ansichten über das THEMA gelangt ist

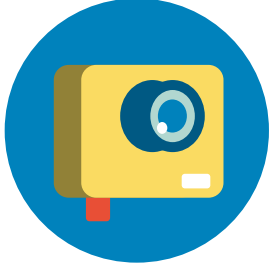
NACHWEIS



Tipp: „Kannst du beschreiben, wie es aussieht? Klingt?“

Frage den Sprecher nach weiteren, mit den Sinnen wahrnehmbaren Einzelheiten über seine Geschichte.

EINZELHEITEN



Tipp: Eine offene Frage lässt sich nicht mit JA oder NEIN beantworten.

Stelle dem letzten Sprecher eine offene Frage.

OFFENE FRAGE





VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



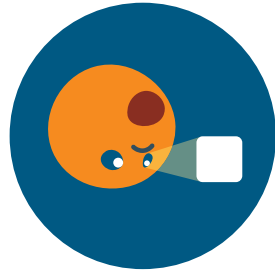
VERBINDEN



VERBINDEN



VERBINDEN



NEU FORMULIEREN

Sage das, was der Sprecher erzählt hat, noch einmal in deinen eigenen Worten.

Tipp: Verwende Wörter aus einer beliebigen Sprache, die du sprichst.

CIID



ANERKENNUNG

Bringe deine Anerkennung zum Ausdruck. Erzähle dem letzten Sprecher, WARUM du dich verbunden fühlst mit dem, was er gesagt hat.

Tipp: Führe Einzelheiten auf. Was hast du erfahren oder empfunden?

CIID



AKTIVES ZUHÖREN

Wiederhole das, was der letzte Sprecher erzählt hat, so genau wie möglich.

Tipp: Überprüfe deine Zusammenfassung. Frage: „Habe ich das richtig verstanden?“

CIID



NACHWEIS

Stelle eine Frage, um zu erfahren, WIE der letzte Sprecher zu seinen Ansichten über das THEMA gelangt ist

Tipp: Du weißt nicht weiter? Versuche es mit: „Wie bist du zu deinen Gedanken oder deiner Ansicht gekommen?“

CIID



OFFENE FRAGE

Stelle dem letzten Sprecher eine offene Frage.

Tipp: Eine offene Frage lässt sich nicht mit JA oder NEIN beantworten.

CIID



GEFÜHLSCHECK

Drücke aus wie du dich bei dem Dialog und bei dem was der letzte Sprecher gesagt hat, fühlst.

Tipp: Verwende Gefühlswörter: glücklich, traurig, dankbar...

CIID



FAMILIENANGELEGENHEITEN



KULTUR & POLITIK



GLAUBEN & WERTE



DIE WELT, IN DER WIR
ALLE LEBEN

MODERATOR KARTE

Der MODERATOR unterstützt die Gruppe dabei, auf dem richtigen Weg zu bleiben.

Der Moderator wird:

- Die Gruppe an die Grundregeln erinnern, wie „den Löffel weiterzureichen“ und „keine Unterbrechungen“.
- Verbinden. Der Moderator wählt eine Verbindungskarte je Los!-Kartenrunde.
- Spieler ermutigen die Verbindungskarten zu benutzen, um das Spiel interaktiver zu gestalten und mehr Austausch von Meinungen und Ideen zu fördern.
- Auf die Empfindungen der Spieler achten. Die Spieler nach ihren Gefühlen fragen. Die Spieler bitten, eine Pause zu machen und tief durchzuatmen, wenn der Dialog intensiv wird.
- Auf die Zeit achten. Einen Timer verwenden, um darauf zu achten, wie lange jeder Spieler dran ist. „Nächster!“ sagen, wenn jemand länger als 1 Minute je Runde braucht. (Optional. Dies kann der Gruppe helfen, auf Kurs zu bleiben.) AHA!-Notizen machen. Interessante Ideen während des Spiels dokumentieren.
- **Daran erinnern: Das Ziel des Moderators ist, allen Spielern zu helfen, dazuzulernen und mit Ideen beizutragen. Indem Verbindungskarten ausgewählt werden, kann der Moderator dabei helfen mehr Spieler die Möglichkeit geben ihre Ideen zu teilen.**

GRUNDREGELN

Wir haben uns Worten verschrieben, nicht dem Krieg! Niemand macht aus einem Löffel ein Schwert. Mit diesem Löffel haben wir alle das Recht zu sprechen.

Wir verpflichten uns, einander zuzuhören, ohne zu unterbrechen oder zu werten. Es ist in Ordnung, unsere Gefühle auszusprechen. Es ist in Ordnung, unsere Meinungen zu ändern.

Wir wechseln uns ab. Denk daran: Sage "NÄCHSTER!", wenn du fertig gesprochen hast und jemand anderer dran ist. Gib den Löffel/Mikrofon weiter.

Bedanke dich. Wir alle haben wichtige Ideen. Denke daran, die Ideen der anderen zu würdigen und AHA-Zitate niederzuschreiben.

Höre zu. Der Moderator bestimmt die Leitlinien. Wir werden alle Moderatoren.

KULTUR & POLITIK

DIE JUNGE GENERATION

MENSCHENRECHTE

CARTOONS

SPIELE

SCHULSYSTEME

DIE NACHRICHTEN VON HEUTE

SOZIALE NETZWERKE

DIE WELT, IN DER WIR ALLE LEBEN

WASSER

ERNÄHRUNGSSYSTEME

DIE WELTWIRTSCHAFT

UNSERE ERDATMOSPÄRE

WISSENSCHAFTLICHE INNOVATIONEN

MIGRATION

INKLUSIVITÄT

KRIEG UND FRIEDEN

FAMILIENANGELEGENHEITEN

ERWACHSENWERDEN

URLAUB

FÜRSORGE FÜR ANDERE

ZEIT MIT DER FAMILIE

PFLICHTEN

DANKBARKEIT

VERGEBUNG

MEINE TÄGLICHEN HERAUSFORDERUNGEN

GLAUBEN & WERTE

GEBURT UND TOD

EHE

GROßARTIGE FÜHRUNGSPERSÖNLICHKEITEN

GESCHICHTEN DES GLAUBENS

GERECHTIGKEIT

GÜTE